



**Jim Steranko y el *Zap-Art*:
mutaciones de los cómics Marvel en la era pop**

***Jim Steranko and Zap-Art:
Mutations of Marvel Comics in the Pop Era***

FRANCISCO JAVIER PULIDO SAMPER

Doctor en Ciencias de la Información por la Universidad Complutense y periodista con varios años de experiencia en el ámbito de la divulgación tecnológica y de la cultural en los ámbitos musical, cinematográfico, de cómic. Es autor en solitario del libro *La década de oro del cine de terror español 1967-76* (T&B Editores, 2012) y ha participado en varios libros colectivos como *John Carpenter: ultimátum a la tierra* (Mculti ediciones) o los dos volúmenes de la antología *Cine fantástico y de terror español*, editada por T&B Editores en 2014 y 2015. Además, fue comisario del ciclo *The Golden Age of Spanish Horror Films: 1967-1976*, que tuvo lugar en la filмотeca de Nueva York en noviembre de 2013.

Fecha de recepción: 7 de diciembre de 2023

Fecha de aceptación definitiva: 6 de marzo de 2024

DOI: 10.37536/cuco.2024.22.2396

Resumen

A finales de los años 60, los cómics de Marvel aún no habían abrazado la modernidad que estaba impregnando el resto de manifestaciones artísticas. Al menos esa era la impresión del polivalente artista Jim Steranko. En su breve paso por Marvel, inventó un término propio, *Zap-Art*, con el que intentó, de forma pionera, enriquecer el lenguaje de los cómics con técnicas provenientes de otras disciplinas artísticas, siempre con el ánimo ingobernable de reformular el canon de los cómics y la intención de entretener. Este *Zap-Art* está magistralmente condensado en los tres números que realizó para la colección del Capitán América, cuyas páginas están repletas de recursos publicitarios y préstamos de estilos artísticos como el simbolismo y surrealismo, y que se analizan en este artículo. Los visionarios logros de Steranko son reconocidos y aplicados hoy día por artistas tan vanguardistas como Tillie Walden o David Rubín.

Palabras clave: Jim Steranko, Marvel, Zap-Art, Capitán América, superhéroes.

Abstract

At the end of the 60s, Marvel comics had not yet embraced the modernity that was sweeping through other artistic manifestations. The versatile artist Jim Steranko at least seemed to think so. In his short tenure at Marvel, he coined the term *Zap-Art*, that he used, in a groundbreaking way, to enrich the language of comics with techniques from other artistic disciplines, always with the aim of entertaining and reformulating the canon of the comics. This *Zap-Art* is masterfully condensed in the three issues he made for Captain America's collection, whose pages contain a wealth of advertising resources and artistic borrowings such as symbolism and surrealism, which are analyzed in this article. Steranko's visionary achievements are recognized and applied today by artists as avant-garde as Tilly Walden or David Rubín.

Keywords: Jim Steranko, Marvel, Zap-Art, Captain America, superheroes.

Cita bibliográfica

PULIDO SAMPER, Francisco Javier. «Jim Steranko y el *Zap-Art*: mutaciones de los cómics Marvel en la era pop», en *CuCo, Cuadernos de Cómic* n.º 22 (2024), pp. 80-97.

Introducción

El año 1969 fue un momento de crisis y cambio de paradigma, tanto en el ámbito socioeconómico como en el cultural. Esos doce meses actuaron de bisagra entre el optimismo del *Verano del amor* y la incertidumbre e inestabilidad política que caracterizaría la década de los años 70. Entre otros hechos significativos, aquel fue el año en el que el hombre pisaba por primera vez la Luna, comenzaba la era Nixon y arrancaba el germen de la red que daría lugar a lo que hoy conocemos como Internet. Estos cambios también tendrían su réplica en el terreno artístico. Tras haberse desfundado creativamente, los Beatles entregaban su cetro a nuevas bandas como Led Zeppelin. A los cines llegaban películas que afloraban la mugre que subyacía tras el verano del amor, como *Easy Rider*¹ o *Cowboy de Medianoche*².

Los cómics de Marvel aún no se habían impregnado de la modernidad que ya lucían otras ramas artísticas y que alcanzarían plenamente durante la década siguiente de la mano de artistas como Steve Englehart, Jim Starlin o Steve Gerber. Esa era, al menos, la impresión de Jim Steranko, un polivalente artista nacido en Pensilvania que, antes de ejercer en el mundo de los cómics, había trabajado en circos ejerciendo de ilusionista, mago y escapista, aunque también le había dado tiempo a trabajar en varias bandas de *rock'n'roll*, así como en el mundo de la publicidad o la impresión. Su primer intento frustrado de entrar en Marvel tuvo lugar en 1965. Tras la negativa, se dedicó a foguearse en el mundo de los cómics en el seno de la editorial Harvey, tutelado por uno de los creadores del Capitán América, Joe Simon. A pesar de que en ocasiones su trazo resulta hosco y *amateur*, se empiezan ya a detectar algunas de las constantes sobre las que trabajaría en su trayectoria posterior.

Su segunda visita a las oficinas de Marvel resultaría definitiva. Tras enseñar su *portfolio* a Stan Lee, este cayó rendido ante la calidad de sus trabajos: «La primera vez que me encontré con Jim y vi su trabajo, me quedé increíblemente impresionado. Y cuando su dibujo y sus historias aparecieron en los cómics Marvel, ¡fue como si hubiese prendido el escenario como un cohete!»³. Guiado por el impulso de la fascinación, Stan Lee ofreció a Steranko encargarse del título que prefiriese y este apostó por una serie de bajo perfil y escasas ventas, *Nick Furia, agente de S.H.I.E.L.D.*, que le permitiría llevar a cabo todos los experimentos que tenía en mente sin pisar ningún callo en las oficinas de la Casa de las Ideas. Aunque comenzó en la colección entintando bocetos de Jack Kirby, no tardaría en hacerse con las riendas totales del personaje, de forma progresiva, en las quince aventuras del mismo que se publicaron en la cabecera *Strange Tales* y, posteriormente, en los cinco números que realizó para la colección *Nick Furia, agente de S.H.I.E.L.D.* Fue al frente de esta colección donde ensayó su colección de trucos de mago —fotomontajes, ausencia de diálogos en algunas páginas, réplica de formatos y estilos cinematográficos o guiños al surrealismo—, que él mismo aglutinaría bajo el nombre de *Zap-Art*⁴. Sus

¹ HOPPER, Dennis. *Easy Rider* [película]. EE. UU., Columbia Pictures, 1969.

² SCHLESINGER, John. *Midnight Cowboy* [película]. EE. UU., United Artists, 1969.

³ LEE, Stan. «Steranko returns!», en *Comic Book Marketplace*, n.º 18 (1995).

⁴ No hay constancia del primer momento en el que empleó un término sospechosamente similar al título de la revista *underground Zap Comix*. Steranko nunca ha mencionado esta referencia, aunque es muy probable que conociese la publicación.

logros en esta colección no serán objeto de análisis en este artículo, que está centrado en una etapa posterior igualmente efectiva, pero mucho menos reconocida.

Conceptualización y características del *Zap-Art*

El *Zap-Art* fue un movimiento artístico de carácter efímero y transversal, fundamentalmente unido a la idiosincrasia de su propio autor, cuya primera regla es que no hay ningún tipo de reglas⁵. Está vinculado al empeño personal de Steranko de dinamitar las concepciones existentes sobre los cómics y, para ello, no duda en aplicar al formato de la viñeta una serie de técnicas importadas de otras disciplinas artísticas como la publicidad, la ilustración de moda, el diseño industrial, el cine o la fotografía. Pese a su condición de recién llegado a la industria, Steranko consideraba que el cómic de superhéroes estaba estancado desde un punto de vista creativo, al adaptar de forma perezosa el lenguaje visual de las tiras de los años 30. En su opinión, la mayoría de dibujantes de la época no eran sino viejas leyendas reconvertidas en fotocopiadoras humanas que se limitaban a repetir los mismos clichés una y otra vez⁶. Al repasar los títulos publicados aquel año podría señalarse que la afirmación parece un tanto osada. Sin salirse del ámbito Marvel, Stan Lee —con lápices de John Buscema— incorporaba una serie de cuestiones filosóficas y metafísicas en la colección de *Estela Plateada* que, en su momento, resultaron absolutamente revolucionarias.

Steranko ocupaba el puesto de director de arte en el momento en el que entró en Marvel. Ávido lector de cómics desde su infancia, siempre consideró que se trataba del formato perfecto para aceptar transvases de códigos de otras disciplinas, una operación que bautizó como transfusión contemporánea⁷. Al erigirse como autoproclamado embajador del *Zap-Art*, una estrategia no exenta de grandes dosis de autobombo, Steranko también pretende establecer un diálogo creativo con algunos de los agitadores culturales del momento como Victor Vasarely, creador del llamado *Op-Art*, Richard Hamilton y sus *collage-pop* o Dalí y su surrealismo pictórico. El objetivo último era utilizar todas estas técnicas para llevar al límite el tipo de lenguaje utilizado en el cómic de superhéroes hasta el momento, lo que se traduce en una alteración consciente de las proporciones de la anatomía humana y las reglas de la física, la utilización de un tipo de ángulos y perspectivas innovadoras y una reflexión sobre el *timing* narrativo que debe tener una historia en formato cómic, lo que le llevó a utilizar la figura de la elipsis para consolidar los saltos temporales como técnica narrativa.

Pese a que la trayectoria de Steranko en el mundo de la viñeta es exigua, apenas veintinueve cómics, el número de técnicas narrativas empleadas en los mismos es torrencial, llegando a usar

⁵ MUMFORD, Stephen. «Glory in Excelsior!», en *Times Higher Education*, 2011. Disponible en <https://www.timeshighereducation.com/features/glory-in-excelsior/418481.article?sectioncode=26&story-code=418481&c=2>

⁶ DE VICENTE, Pablo. «Entrevista a Jim Steranko», en «Monográfico Jim Steranko», *En todo el colodrillo*, 22 marzo de 2011. Disponible en <https://entodoelcolodrillo.blogspot.com/2011/03/entrevista-jim-steranko.html>

⁷ SPRY, Jeff. «Artist/Writer Jim Steranko Talks about His Early Career, His Time at Marvel, Transforming Nick Fury, the Secret to Longevity and More», en *Collider*, 29 de julio de 2013. Disponible en <https://collider.com/jim-steranko-marvel-nick-fury-interview/>

hasta ciento cincuenta técnicas en un solo cómic⁸. No todas estas técnicas fueron creadas exclusivamente por él. Algunas de ellas, como la integración de créditos diegéticos en la viñeta, ya habían sido ensayadas y popularizadas por maestros del cómic como Will Eisner, especialmente al frente de la colección *Spirit*, o Bernie Krigstein, que aportó su formación en Bellas Artes a su trabajo en el mundo del cómic. Lo que distingue al trabajo de Steranko, y por ende al *Zap-Art*, es su visión del cómic como *collage-pop* capaz de aglutinar diversos lenguajes artísticos.

El *Zap-Art* de Steranko operaba en tres capas narrativas y visuales distintas, con el objetivo de captar a diferentes segmentos de edad⁹. En primer lugar, el autor siempre intentó que la narrativa visual de sus historias al frente de la colección fuera lo suficientemente sencilla para que fuera comprensible por los primeros lectores, a los que planteaba conflictos en términos de bien-mal absolutos, heredados de la Edad de Oro de los cómics que Steranko siempre ha tenido en alta estima¹⁰. Además, introducía elementos de *thriller* para captar y mantener la atención de niños de entre 11 y 14 años, que eran el público objetivo de Marvel en aquel momento. Por último, forzó tramas y diseños hasta el punto de alcanzar un punto caricaturesco con el objetivo de atraer al público universitario, que podrían así disfrutar de estos cómics desde un punto de vista irónico y posmoderno. Cabe introducir aquí algo de contexto: a finales de los años 60, determinados títulos se habían convertido en objeto de culto entre la juventud universitaria. Es el caso de la colección del *Doctor Extraño* que, con sus dosis de misticismo y aventuras en otros planos de existencia, supo captar el *zeitgeist* del momento, reenganchar a un segmento de edad que había dejado de leer cómics y brindar legitimidad de alta cultura a los cómics de Marvel en un momento en el que este tipo de productos se consideraban exclusivamente dirigidos al público infantil¹¹.

Reinventando al Capitán América

La mayoría de los estudios sobre Steranko se han centrado en su citada etapa al frente de la colección del personaje de Nick Fury y obvian su paso por la colección del Capitán América que, como defendemos en este trabajo, supone la más depurada representación del *Zap-Art* en toda la corta historia del movimiento. Tras haber contribuido a la recuperación en ventas y consideración crítica de la colección del líder de la organización S.H.I.E.L.D, Steranko se propuso un reto aún mayor: recuperar a un ídolo vetusto de otra época, el Capitán América, para convertirle en un icono pop adaptado a los nuevos tiempos. El Capitán América siempre fue el personaje favorito de Steranko¹², al considerar que encarnaba la esencia perfecta del superhéroe.

⁸ JOHNSTON, Rich. «A Spotlight on Jim Steranko At Wondercon», en *Bleeding cool*, 17 de abril de 2013. Disponible en <https://bleedingcool.com/comics/a-spotlight-on-jim-steranko-at-wondercon/>

⁹ BOATNER, Charlie. «Discussions with Jim Steranko», en *Bureau of Beasties*, 6 de septiembre de 2021. Disponible en <https://www.bureauofbeasties.com/blog/2021/9/5/discussion-with-jim-steranko>

¹⁰ Cabe recordar en este sentido que Steranko fue uno de los primeros y más idiosincráticos historiadores y glosadores del cómic estadounidense.

¹¹ ALIAGA, David. *Doctor Extraño: El hechicero de las mil caras*. Barcelona, Dolmen Editorial, 2023.

¹² LABRECQUE, Jeff. «The Infinitely Incredible, Impossible Life of Jim Steranko», en *Entertainment Weekly*, 31 de julio de 2014. Disponible en <https://ew.com/article/2014/07/31/infinitely-incredible-impossible-life-jim-steranko/>

Para cuando se hizo con las riendas de la colección, su estilo gráfico ya se había perfeccionado y depurado, lo que se tradujo en una estilización de las figuras que bocetaba. Su Capitán América no tiene nada que ver con la mole implacable en que podía convertirle Jack Kirby. En sus manos, se convirtió en un personaje de facciones finas y movimientos atléticos, cuyo rostro estaba inspirado indisimuladamente en el actor de cine Burt Lancaster.

Los tres números que realizó al frente de la colección del Centinela de la Libertad no resultan en absoluto innovadores a nivel de guion. De hecho, palidecen frente al trabajo de otros artistas como Steve Englehart o Ed Brubaker que exploraron posteriormente con acierto las contradicciones del personaje: un héroe con un código de conducta de otra época que se envuelve en los colores de la bandera de EE. UU., pero al que no le tiembla el pulso a la hora de denunciar la corrupción de sus máximos dirigentes. Como señala el reputado historietista Howard Chaykin en su laudatorio prólogo para la recopilación *Steranko is... Revolutionary!*, no es el argumento el que valida «esta legendaria etapa de cómics vibrantes, vitalistas y excitantes hasta quitar el aliento, sino cómo resulta contado dicho argumento»¹³; o, lo que es lo mismo, «la composición de la página y la disposición de las viñetas, la utilización del espacio»¹⁴. En estos tres números, Steranko idea un sencillo arco argumental: tras una batalla con Hulk y después de una de sus habituales sesiones de mortificación por la muerte del que fue su antiguo compañero, Bucky Barnes, el Capitán América encuentra un nuevo *sidekick* en la figura del juvenil Rick Jones. Juntos combatirán al ejército de Hydra, que comanda con mano de hierro la misteriosa y pérfida Madame Hydra. Mientras tanto, sopesa los daños colaterales derivados del anuncio público de su identidad secreta, lo que lleva a fingir su muerte para volver a operar con libertad. Steranko firmó los números 110, 111 y 113. Entre medias, el hasta entonces dibujante de la colección, Jack Kirby, tuvo que encargarse de un *fill-in* o número de relleno porque a Steranko le resultaba imposible cumplir con los plazos de entrega.

Cómics rodados en plano secuencia: la influencia del cine en el *Zap-Art*

El polivalente estilo artístico de Jim Steranko siempre se correspondió con su singular trayectoria vital, su absorbente personalidad y sus gustos eclécticos. Su falta de formación clásica, unida a un carácter inquieto que le llevó a estar en contacto con las tendencias en boga en aquel momento, ha llevado a no pocos artistas coetáneos, como el ilustrador estadounidense Paul Gulacy, a considerarle como el «Jimmy Hendrix de los cómics»¹⁵. En su educación artística resultaron vitales cineastas como Alfred Hitchcock, Kurt Siodmark, Michael Curtiz y Raoul Walsh, en cuyas películas encontró los mecanismos para generar una visceral respuesta emotiva en el espectador¹⁶. Si el *Zap-Art*, como hemos convenido, era un contenedor de un sinfín de tendencias artísticas, la cinematográfica fue la más relevante de todas ellas. Esto se debió en parte a cuestiones sentimentales —Steranko vio su primera película en el cine a los cinco años y nunca pudo

¹³ STERANKO, Jim, LEE, Stan y THOMAS, Roy. *Steranko Is... Revolutionary!* EE. UU., Marvel Entertainment, 2000., p. 119.

¹⁴ *Ibid.*

¹⁵ GULACY, Paul. «Steranko returns!», en *Comic Book Marketplace*, n.º 18 (1995).

¹⁶ DOOLEY, Michael y HELLER, Steve. *The Education of a Comics Artist: Visual Narrative in Cartoons, Graphic Novels, and Beyond*. EE.UU., Allworth, 2005.

olvidar el impacto que le produjo—, y en parte porque consideraba que la narrativa cinematográfica había alcanzado una madurez de la que carecía el cómic, que siempre consideró bisoña¹⁷. Este intento por acercar la narrativa del cine al cómic está presente ya en la página de apertura del número 110 del primer volumen de Capitán América¹⁸, que lleva el título de *No longer alone!* La página (FIG.1) supone un homenaje explícito al clásico del cine *noir* *El tercer hombre* (Carol Reed, 1949)¹⁹.

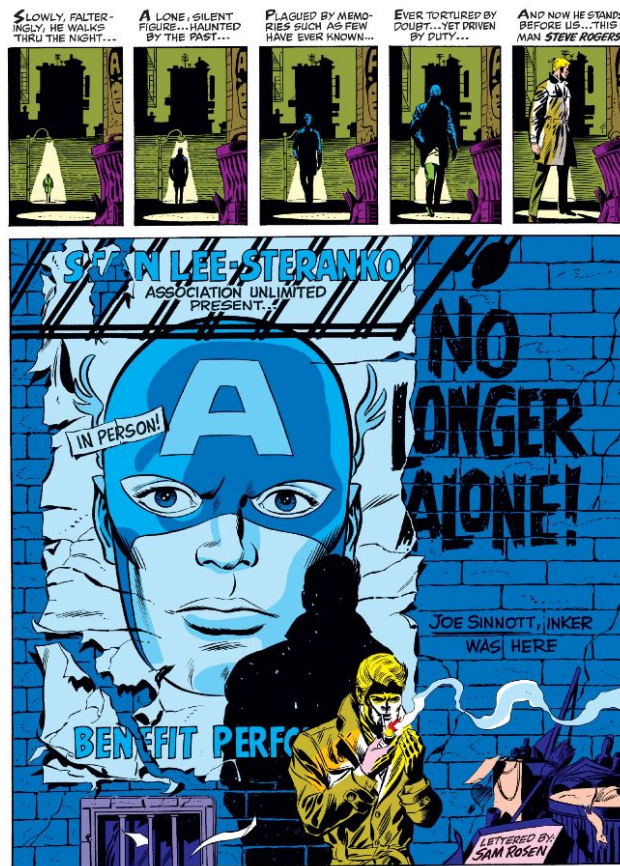


FIG. 1. STERANKO, Jim y LEE, Stan. *Captain America Vol. 1#110*. EE. UU., Marvel Comics, 1969a, p. 1.

En una serie de pequeños paneles horizontales situados en la parte superior de la página, Steranko nos muestra cómo avanza hacia nosotros una silueta misteriosa, a la que apenas ilumina la luz cenital de una farola. Cabe apuntar, en este sentido, que la luz cenital no estaba considerada como un recurso bien visto en la edad dorada del cine negro de Hollywood y el filme de Reed supone más una excepción que una regla. Al situar al personaje en penumbras, Steranko aprovecha una de las máximas del cine negro, que Orson Welles empleó de forma magistral en

¹⁷ SPRY, Jeff. *Op. cit.*

¹⁸ STERANKO, Jim y LEE, Stan. *Captain America Vol. 1#110*. EE. UU., Marvel Comics, 1969a.

¹⁹ REED, Carol. *The third man* [película]. EE. UU. y Reino Unido, London Films, 1949.

películas como *La Dama de Shanghái*²⁰, y con la que se quiere representar a un personaje consumido por la culpa o los secretos. Así nos lo advierten los bocadillos textuales que emulan la voz en *off* del cine negro: «Una solitaria... silenciosa figura... atrapada por el pasado. Consumida por memorias como pocas personas han conocido. Siempre torturado por la duda... aunque guiado por el deber»²¹. En la última de estas pequeñas viñetas, Steranko amplía la paleta de colores para sacar al personaje, hasta entonces envuelto en bruma y claroscuros expresionistas, a la luz. La misteriosa figura no es otra que Steve Rogers, la identidad civil del Capitán América. Una vez consumado el primer truco de prestidigitador, Steranko amplía el plano para mostrarnos al personaje ensimismado en sus pensamientos, mientras en la pared del fondo vemos un cartel en el que aparece su identidad superheroica. En el último de los paneles vemos a ambas identidades cruzar visualmente la mirada para expresar en imágenes la encrucijada mental en la que se encuentra en aquel momento el héroe: en soledad y consumido por los recuerdos de la pérdida de su mejor amigo y compañero de batallas, Bucky Barnes.

Para potenciar aún más el efecto cinematográfico que supone esta página, toda una declaración de intenciones creativas por parte de Steranko, se incrustan los créditos en la composición a modo diegético. En la pared encontramos una pintada que reza «el entintador Joe Sinnot estuvo aquí». Entre los desperdicios amontonados en torno al cubo de la basura situado en la parte inferior de la página encontramos un papel con el mensaje «rotulado por Sam Rosen». Más allá de estos simpáticos guiños, hay un crédito que nos aporta información aún más valiosa: la obra se nos presenta como una idea de *Stan Lee-Steranko Association Unlimited*, una fórmula inédita para la época. Lee permitió a Steranko ir más allá de lo que jamás habría permitido a cualquiera de sus colaboradores habituales.

Durante su estancia al frente de la colección, Steranko se ocupó de los dibujos del interior y de la portada, el color e incluso ejerció de co-guionista, un terreno que estaba vedado en exclusiva hasta la fecha a Stan Lee. La fórmula elegida supone una ruptura total del método Marvel, según el cual el guionista del cómic planteaba a grandes rasgos el argumento del número en cuestión al dibujante, que lo recreaba según las indicaciones dadas y su propio sentido de la narrativa visual. El resultado pasaba posteriormente de nuevo a manos del guionista, que introducía bocadillos textuales y de diálogo en consonancia con el argumento y la forma de plasmarlo del dibujante. Liberado de esta obligación, Steranko pudo poner en práctica en esta etapa todos los experimentos que tenía en mente y desarrollar su *Zap-Art* sin injerencias editoriales. Como se verá más adelante, Lee no iba a consentir por demasiado tiempo que la nueva y refulgente estrella de la editorial le robara protagonismo.

Si su trabajo al frente de la colección de *Nick Furia, agente de S.H.I.E.L.D.* estuvo influido por los clásicos contemporáneos del cine de ciencia-ficción, durante su estancia en la serie del Capitán América se pueden observar préstamos de un variado ramillete de géneros cinematográficos. En la primera página del número 111 de *Capitán América*²² homenajea el trabajo del

²⁰ LÓPEZ CALZADA, Miguel. «Semántica de la luz en la filmografía en blanco y negro de Orson Welles», en *Filmhistoria online*, vol. 26, n.º 1 (2016), pp. 7-29. Disponible en <https://raco.cat/index.php/FilmhistoriaOnline/article/view/311868>

²¹ STERANKO, Jim y LEE, Stan (1969a). *Op. cit.*, p. 1.

²² STERANKO, Jim y LEE, Stan. *Captain America Vol. 1#111*. EE. UU., Marvel Comics, 1969b.

reputado diseñador gráfico Saul Bass, que creó títulos de crédito tan recordados como los de la película *Anatomía de un asesinato*²³. Como hiciera Bass, Steranko divide la página en forma de un abigarrado puzle (FIG. 2): 13 viñetas coloreadas en color bitono en las que se nos muestran detalles de una atracción de feria de Coney Island; la página transmite una sensación de modernidad reforzada por el hecho de que Steranko también asumió las tareas de colorista en el transcurso de su breve etapa en la colección. En la última de estas viñetas, una mano recoge una tarjeta que ha expulsado una de las icónicas máquinas de los deseos tan populares en su momento. En dicha tarjeta puede leerse «Today you live, tomorrow I die» (hoy vives tú, mañana muero yo), que no es otra cosa que el propio título del número.



FIG. 2. STERANKO, Jim y LEE, Stan. *Captain America Vol. 1#111*. EE. UU., Marvel Comics, 1969b, p. 1.

En la página de apertura del último de los números que realizó para la serie del Capitán América²⁴ (n.º 113, con el título de *The Strange Death of Captain America* o *La extraña muerte del Capitán América*, en español), se aparta del registro cinematográfico para aproximarse al lenguaje periodístico. En la primera página (FIG.3) vemos cómo un reportero —de sospechoso parecido

²³ PREMINGER, Otto. *Anatomy of a murder* [película]. EE. UU., Columbia Pictures, 1949.

²⁴ STERANKO, Jim y LEE, Stan. *Captain America Vol. 1#113*. EE. UU., Marvel Comics, 1969c.

a Clark Kent, la identidad civil de Superman— rompe la cuarta pared para narrar al espectador la presunta muerte del Capitán América, un artificio utilizado por el héroe para que el mundo olvide su identidad civil de Steve Rogers. En la segunda página del número, este reportaje aparece encuadrado en un televisor que una mano enguantada en primer plano —la de su némesis, Madame Hydra— apaga, antes de exclamar con júbilo ante sus esbirros que ha acabado con su mayor amenaza hasta la fecha. Cada uno de los números del Capitán América que Steranko realizó en el seno de Marvel está planificado como si se tratase del *storyboard* del guion cinematográfico de un *blockbuster* de elevado presupuesto; un libreto, por otra parte, abierto a todo tipo de posibilidades creativas y artísticas. Más allá de los homenajes al séptimo arte introducidos en las primeras páginas, Steranko pobló las páginas de la trilogía de números que hizo para la serie del Capitán América de un sinfín de técnicas cinematográficas adaptadas al espacio bidimensional de la página.



FIG. 3 STERANKO, Jim y LEE, Stan. *Captain America Vol. 1#111*. EE. UU., Marvel Comics, 1969b, p.7.

Entre los numerosos ejemplos cabe destacar cómo recrea Steranko el efecto cinematográfico del barrido recurriendo a una mirada de paneles verticales estructurados a modo de planos de una misma secuencia cinematográfica. En otros casos, opta por la técnica del *travelling*; verbigracia, la escena en la que el Capitán América se ejercita en el gimnasio y realiza una pirueta atlética que es «seguida» por la cámara de Steranko a lo largo y ancho de la página (FIG. 3). En otras ocasiones, va incluso más allá al desafiar la propia naturaleza del cómic. Así, vemos cómo una de las balas disparadas por un esbirro de Hydra rebota en su indestructible escudo, para salir despedida hasta la siguiente viñeta. Especialmente en las escenas de acción, refuerza la inmersión del lector en la narrativa, para convertirle en algo más que un mero espectador. En las

batallas, cruentas y salvajes para los estándares del momento, se introduce con frecuencia el punto de vista subjetivo, lo que refuerza el elemento de fisicidad. Consciente de que está jugando siempre con el artificio, introduce una peculiar gama de colores a la hora de reflejar el rostro de los personajes. La distinta variedad cromática empleada, en una escala que va del morado al naranja, sirve para identificar determinados estados de ánimo. Estos rostros, que muestra en primer plano a modo de *zoom* cinematográfico, son expresivos hasta la exageración, apelando al lenguaje propio del cine mudo al tiempo que reivindica la naturaleza fundamentalmente visual del cómic.

Contra el realismo

Howard Chaykin recuerda que, a finales de década de los años 60, a los nuevos artistas que buscaban fortuna en el seno de Marvel se les pedía que propusieran su propia variante de los diseños de Jack Kirby, dibujante titular en la editorial y responsable de los diseños de algunos de los personajes icónicos de la misma como los Cuatro Fantásticos o Hulk. Especialista en crear rostros pétreos y cuerpos con una enorme masa corporal, a Kirby nunca le importó que sus creaciones resultasen realistas. Antes, al contrario, buscaba que lucieran lo más poderosas y desafiantes que fuera posible, aunque ello implicase esculpir unos músculos de más. En una entrevista concedida para *The Comics Journal*²⁵, el propio Kirby aseguraba que más allá de una representación convincente de la anatomía lo que de verdad le interesaba era la composición de bombásticas escenas de acción en las que los elementos arcanos conviven con la última tecnología. Otro de los rasgos de estilo de Kirby fue su pasión por lo extraordinario, que vehicula en historias en las que se explora el miedo a lo diferente; ricas en tropos de ciencia ficción e imposibles mixturas futuristas que anulan el sentido de la credulidad del lector y le invitan a embarcarse en viajes imposibles.

Steranko fue uno de esos lectores que cayeron en las redes de la ficción superheroica gracias a Kirby, del que siempre, sin embargo, admiró su trabajo más apegado a creaciones «realistas» como el Capitán América que a la tecnocháchara de colecciones como *Los Cuatro Fantásticos*. A su llegada a Marvel, trató de replicar sin más las creaciones del llamado Rey de los Cómics, pero no tardó en rebelarse y tratar de buscar su propio estilo, aunque eso supusiera «matar al padre», crear un cisma en la editorial y desconcertar al lector con deslumbrantes muestras de su *Zap-Art*. Su breve obra en el seno de Marvel debe ser concebida bajo ese prisma. Frente al abuso por el plano medio descriptivo, Steranko apostaba por inclinar el ángulo y jugar con la cámara para transmitir el estado de ánimo de los personajes. Si detectaba que Kirby abusaba de los contrapicados en las escenas de acción, él optaba por diseñar viñetas en formato *scope* para potenciar el efecto: «Cuando Kirby narra sus historias, siempre opta por representar el momento en el que se produce la explosión. Yo hacía justo lo contrario, me recreo en el momento previo a la explosión, que es donde considero que reside la tensión»²⁶.

²⁵ GROTH, Gary. «Jack Kirby Interview», en «Extracto del *The Comics Journal* #134 (February 1990)», *The Comics Journal*, 23 de mayo de 2011. Disponible en <https://www.tcj.com/jack-kirby-interview/>

²⁶ Como el propio artista reconoce en comentarios realizados en su cuenta de Twitter, disponible en <https://twitter.com/iamsteranko/status/1028832336673165312>

Steranko también desafió consciente y constantemente a Stan Lee, con quien no siempre mantuvo la mejor de las relaciones, entre otras críticas, ya que Steranko se quejaba de Marvel «se pagaba por papel y no por ideas»²⁷. Su breve periodo en Marvel está jalonado de icónicos toques de genio no reconocidos —el rediseño del logo de *X-Men* en el número 50 de la colección, por el que no se le remuneró y que se sigue usando a día de hoy— y conflictos autorales. Es el caso de la mítica portada que realizó para *el Annual #1 de El Increíble Hulk*, tantas veces homenajeada y plagiada. En contra de su criterio, Marvel encargó a Marie Severin redibujar la cara del Monstruo Gamma para no despertar las iras del Comic Code.

A finales de los años 60, Stan Lee atravesaba una crisis vital que impregnaba su trabajo en la editorial. Consideraba que el trabajo que realizaba no estaba a la altura de sus aspiraciones culturales, lo que trataba de compensar introduciendo floridos bocadillos textuales y párrafos que en ocasiones sepultaban la fuerza de las imágenes. Sin embargo, Steranko albergaba la firme convicción de que un cómic debería poder contarse recurriendo exclusivamente a elementos visuales.



FIG. 4. STERANKO, Jim y LEE, Stan. *Captain America Vol. 1#110*. EE. UU., Marvel Comics, 1969a, p.13.

Para marcar distancias frente a ambos genios, Steranko introdujo una serie de conceptos innovadores a modo de marca de estilo. Es el caso de las impactantes dobles *splash-pages* que introducía en cada uno de los números y en las que abundaría más adelante en su obra. Lo que caracteriza a estas composiciones, al tiempo que la distingue del resto de autores, es que no incluyen ningún tipo de diálogo porque aspiran a narrar únicamente sirviéndose de los elementos visuales e, incluso, los bocadillos textuales están arrinconados para que no interfieran el *sense of wonder* que experimenta el lector al enfrentarse a ellas. Sirven además de muleta narrativa porque Steranko las utilizaba para llevar a cabo un salto adelante en la narración que impacta y desconcierta al lector. En la primera de estas composiciones (FIG. 4), el Capitán América y su

27 GRAND, Alex. *The Steranko Experience (2018): In His Own Words with Jim Steranko & Alex Grand* [vídeo]. Comic Book Historians, en *Youtube*, 29 de agosto de 2020. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=MyLfgrsyL-g>

nuevo compañero irrumpen en una guarida de Hydra. Es una composición que homenajeara el formato *cinemascope* y la imaginaria tecnológica de Jack Kirby, se acerca a la imaginaria de los filmes de James Bond. Se trata de una composición que además remite a la obra del artista Escher: profusión de escaleras que no conducen a ninguna parte y disposición y perspectiva que no se guía por las reglas de la lógica.

Ya en el número 113 de la colección, plantea una doble *splash-page* que remite a la estética de los filmes de terror de Universal, donde el Capitán América irrumpe a lomos de una moto en un cementerio espectral en el que no parece faltar ningún tópicos del imaginario de aquellas películas: luna llena, árboles de ramas retorcidas y siniestra disposición de ominosas lápidas en las que se esconden los esbirros de Hydra.



FIG. 5. STERANKO, Jim y LEE, Stan. *Captain America Vol. 1#113*. EE. UU., Marvel Comics, 1969c, p. 15.

Estas composiciones no buscan ser realistas ni anatómicamente perfectas, como se ha advertido con anterioridad, porque Steranko está más interesado en ensayar nuevas perspectivas visuales, pero también en recalcar la condición sobrehumana de los héroes. Steranko llevará este sincero culto al héroe hasta el paroxismo en una *splash page* (FIG. 5) que podría ser un cartel de cine, pero también un *pin-up* del artista Frank Frazetta —una influencia que nunca ha tenido problema en reconocer—, en la que el Capitán América, encaramado sobre una montaña de enemigos derrotados, alza el cuerpo inconsciente de un villano por encima de sus hombros. Esta composición ha sido replicada con el paso de los años por artistas que trabajaron en la colección, como Joe Bennett, o relacionadas con el personaje, como esa portada del segundo número de *Steve Rogers, Supersoldier*, que realizó el tristemente desaparecido dibujante español Carlos Pacheco.

Derivas y sinergias creativas del *Zap-Art*

Como buen artista renacentista, Steranko estaba muy al tanto de las corrientes cinematográficas del momento, incluso las más vanguardistas y experimentales. En los círculos intelectuales del momento cotizaba al alza el movimiento francés de la *nouvelle vague*, surgido en Francia con el ánimo de revolucionar las narrativas cinematográficas clásicas y ensayar con nuevas perspectivas visuales y movimientos de cámara. No debe extrañar en este sentido que, pese a habitar mundos en apariencia opuestos, los creadores de Marvel y cineastas del movimiento estuvieran interesados en establecer sinergias creativas mutuas. Es conocida la colaboración entre Stan Lee y el cineasta Resnais, aunque no lo es tanto el proyecto cinematográfico frustrado sobre el Marqués de Sade que estuvieron a punto de llevar a cabo el propio Resnais y Steranko. En este contexto, resulta plausible que Steranko introdujera guiños explícitos a determinados títulos punteros de la *nouvelle vague* como *Banda aparte*²⁸. En una de las dobles *splash-page* que dibujó para la colección del Capitán América, vemos al superhéroe esquivando en el aire una lluvia de balas mientras su puño impacta en el rostro de unos delincuentes de poca monta, cuyos cuerpos se retuercen en escorzos artificiales y anatómicamente imposibles. Este tipo de escorzos son manifiestamente similares a los que plasmó el cineasta francés con el ánimo de ampliar, retorcer y parodiar las posibilidades expresivas del cine negro.

En otro de los momentos más recordados de su paso por la colección apuesta por la narrativa fragmentada de algunos de los títulos punteros del cine experimental del momento. Nos referimos al par de páginas en las que narra, principalmente recurriendo a las imágenes, el origen de Madame Hydra y la historia trágica de su rostro desfigurado. Steranko se desentiende de cualquier tipo de realismo al recrear en colores bitono y planos simbólicos repletos de significado el tormento de la némesis del centinela de libertad; una técnica que le permite incrementar progresivamente la tensión hasta el estallido final, expresado en la poderosa imagen de un cristal roto en mil pedazos mientras un bocadillo textual nos alerta de una confesión desesperada: «Nunca podré escapar de la tiranía del espejo»²⁹.

Además de estas influencias puramente cinemáticas, Steranko incorporó al cómic licencias de estilos artísticos como el simbolismo o surrealismo que plasmaba en dibujos rebosantes de psicodelia, tan de moda por aquel entonces. Uno de los momentos más recordados de su etapa en Marvel es esa onírica secuencia en la que el compañero del Capitán América, Rick Jones, abre un sobre que contiene un gas tóxico. Al inhalarlo, entra en un estado de ensoñación alucinógena. Steranko aprovecha esta excusa argumental para reventar el formato clásico del cómic y recrear composiciones (FIG. 6) que remiten a la imaginería y trabajos pictóricos de Dalí o Buñuel, en las que el personaje atraviesa estancias en parajes alucinados y puertas interdimensionales que le enfrentan al rostro de Bucky Barnes, aquel a quien trata de arrebatarse su lugar aquejado del síndrome del impostor.

²⁸ GODARD, Jean-Luc. *Bande à part* [película]. Francia, Columbia Pictures, 1964.

²⁹ STERANKO, Jim y LEE, Stan (1969c). *Op. cit.*, p. 4.

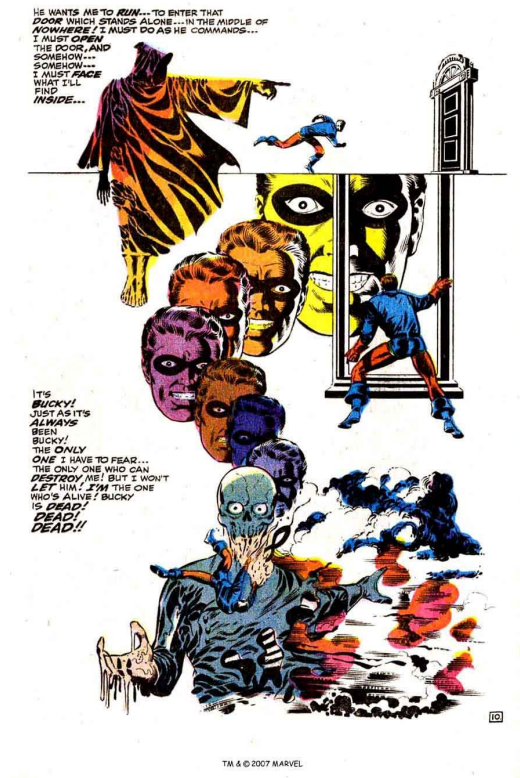


FIG. 6. STERANKO, Jim y LEE, Stan. *Captain America Vol. 1#111*. EE. UU., Marvel Comics, 1969b, p.10.

Steranko, que era un glotón visual, también se nutría de las corrientes en boga en aquel momento, como el *pop art*³⁰. En las páginas analizadas es habitual encontrar retratos de personajes como Nick Furia en los que utiliza técnicas como los puntos de Ben-Day, popularizados por Lichtenstein. En otras ocasiones, como sucede en algunas páginas del número 113, mezcla varios estilos sin aparente criterio: desde la ortodoxia Marvel a los caramelos visuales envueltos en *pop art* o el expresionismo cinematográfico en blanco y negro.

El creador del *Zap-Art* también exploró en la colección del *Capitán América* las posibilidades de la simetría en formato cómic, muchos años antes de que lo hicieran Alan Moore y Dave Gibbons en obras tan reputadas como *Watchmen*³¹. Abundan las viñetas en la que se repite una misma composición simétrica, como aquella del número 113 en la que los compañeros Vengadores portan el ataúd en el que supuestamente mora el cuerpo del Capitán América. También en el mismo número, vemos como se repite la misma disposición de elementos visuales en las páginas finales: gigantescas representaciones del héroe y su *sidekick*, que adoptan una posición clásicamente superheroica, y cuyas siluetas violentan el hasta entonces immaculado margen blanco de la página. También se repiten en ambas páginas dos paneles verticales laterales que proporcionan información al lector y un panel final horizontal en el inferior de la página, que opera de nexos, tanto a nivel de fondo como de forma, al hermanar tanto las páginas como los

³⁰ Lo que no deja de resultar paradójico, si se tiene en cuenta que el movimiento del *pop art* se nutrió en primer lugar de los paneles de cómic clásico. Un préstamo de doble recorrido de lo más interesante.

³¹ MOORE, Alan y GIBBONS, Dave. *Watchmen*. EE. UU., DC Comics, 1986-87.

destinos finales de ambos personajes. En ocasiones, la simetría opera de forma metafórica. En la última de las viñetas que realizó para la serie, volvemos a ver la figura de Steve Rogers que divisamos al principio del número 110, solo que en estas ocasiones no sale de las sombras, sino que se dirige a ellas, ahora sí, en paz consigo mismo tras haber domesticado a sus demonios personales.

Un breve fagonazo en el tiempo: despedida y legado de Steranko

El formidable arsenal narrativo desplegado por Steranko en los escasos meses que trabajó en el seno de Marvel fue el culpable en última instancia de la desaparición del *Zap-Art*. En primera instancia, el artista fue incapaz de conciliar innovación artística con las servidumbres editoriales y los siempre apremiantes plazos de entrega. Por otra parte, Steranko, cuya intención confesa era la de prender la mecha de una revolución creativa en la editorial que finalmente no se produjo, se topó con el rechazo de Stan Lee, que le instó a reconducir su extravagancia artística para retomar la senda Kirby. La libertad creativa de la que siempre gozó provocó precisamente encontronazos con el propio Kirby, a quien nunca antes se le había permitido intervenir en el guion de los cómics que dibujó, a pesar de su peso específico en Marvel³². Frustrado por lo que consideraba falta de interés de la cúpula de Marvel en la sinergia de otras formas de arte, al creer que estaba demasiado apegados a su libro de estilo, se apeó de la colección para no volver. En esta decisión también pesó la determinación de Marvel de no publicar la que tenía que haber sido la portada del número 113 de la colección del Capitán América, en la que los compañeros Vengadores del Centinela de la Libertad portan un ataúd mientras en primer plano se mostraba un cráneo con la máscara del héroe, atravesado por una serie de balazos.

La escuela *Zap-Art* en Marvel tuvo una temprana secuela de las manos del ilustrador Neal Adams, que realizó el tránsito desde DC a Marvel precisamente gracias a la influencia de Steranko³³. Adams aplicó su cuaderno de estilo en las páginas de *X-Men*, colección de la que se hizo cargo a partir del número 56. Adams no explotó como Steranko la técnica del *collage-pop*, pero sí aplicó la misma disposición de viñetas libre y salvaje, utilizando técnicas como la del montaje en paralelo. Lamentablemente, la colección fue cancelada por las bajas ventas. Como señala Randy Duncan³⁴, las innovaciones puestas en marcha por Steranko impregnan, décadas después, buena parte de la obra de guionistas y dibujantes de cualquier género, aunque el *Zap-Art* se desvaneció como movimiento artístico tras el abandono de Steranko de la industria del cómic. Las pioneras técnicas que empleó durante su breve periodo en Marvel se han vuelto prevalentes en los cómics del siglo XXI. Así lo confiesa el español David Rubín³⁵, cuya obra *Cosmic Detective* bebe de *Atmósfera Cero* —adaptación en formato de novela gráfica de la

³² RIESMAN, Abraham. *Verdadero creyente. Auge y caída de Stan Lee*. Barcelona, Es Pop Ediciones, 2022.

³³ DE VICENTE, Pablo. «X-men de Steranko, un encargo con momentos de gloria (Octubre-Diciembre 1968)», en «Monográfico Jim Steranko», *En todo el colodrillo*, septiembre de 2010. Disponible en <https://en-todoelcolodrillo.blogspot.com/2010/09/x-men-de-steranko-un-encargo-con.html>

³⁴ DUNCAN, Randy. *Icons of the American Comic Book*. EE. UU., Bloomsbury Publishing, 2013.

³⁵ FERNÁNDEZ ATIENZA, Sergio y GARCÍA ROUCO, Diego. «Entre copas: entrevista con David Rubín», en *Zona negativa*, 2 de marzo de 2020. Disponible en <https://www.zonanegativa.com/entre-copas-entrevista-con-david-rubin/>

homónima película de ciencia-ficción que realizó Jim Steranko para la revista *Heavy Metal*— y su apuesta por las dobles *splash-page*. James Romberger, autor del libro *Steranko: the self-created man*, cita como ejemplos³⁶ del legado de Steranko el trabajo experimental de artistas como Art Spiegelman en títulos como *Maus*, el atrevimiento formal de talentos del siglo XXI como Tillie Walden o buena parte de la obra de Frank Miller, cuyos juegos de luces y sombras están inspirados en los hallazgos de Steranko.

Aunque el cómic superheroico no necesita coartadas de alta cultura para legitimarse —basta desprenderse de prejuicios—, se echa de menos la presencia de autores del perfil de Steranko que sepan hermanar las derivas narrativas del cómic con la infinidad de formatos que ofrecen los entornos digitales, y que aún permanecen inexplorados; una mixtura hasta ahora escasamente transitada por editoriales como Marvel y DC, y que podría devolverles el cetro creativo que tantas veces portaron en el siglo anterior.

Bibliografía

- ALIAGA, David. *Doctor Extraño: El hechicero de las mil caras*. Barcelona, Dolmen Editorial, 2023.
- BOATNER, Charlie. «Discussions with Jim Steranko», en *Bureau of Beasties*, 6 de septiembre de 2021. Disponible en <https://www.bureauofbeasties.com/blog/2021/9/5/discussion-with-jim-steranko>
- BOYD, Andy. «Raw Energy. Jim Steranko, Nick Fury, and the Rise and Fall of Comic Book Modernism», en *US History Scene*, s.f. Disponible en <https://ushistoryscene.com/article/raw-energy>
- DOOLEY, Michael y HELLER, Steve. *The Education of a Comics Artist: Visual Narrative in Cartoons, Graphic Novels, and Beyond*. EE. UU, Allworth, 2005.
- DE LA CALLE, Ángel. *Steranko superstar*. Barcelona, Dolmen Editorial, 2010.
- DE VICENTE, Pablo. «Monográfico Jim Steranko», en «Monográfico Jim Steranko», *En todo el colodrillo*, 28 de septiembre de 2010. Disponible en <https://entodoelcolodrillo.blogspot.com/2010/09/x-men-de-steranko-un-encargo-con.html>
- «Entrevista a Jim Steranko», en «Monográfico Jim Steranko», *En todo el colodrillo*, 22 de marzo de 2011. Disponible en <https://entodoelcolodrillo.blogspot.com/2011/03/entrevista-jim-steranko.html>
- DUEBEN, Alex. «James Romberger Talks About Steranko: The Self-Created Man», en *Beat Comics Culture*, 13 de diciembre de 2018. Disponible en <https://www.comicsbeat.com/james-romberger-talks-about-steranko-the-self-created-man/>
- DUNCAN, Randy. *Icons of the American Comic Book*. EE.UU., Bloomsbury Publishing, 2013.
- FERNÁNDEZ ATIENZA, Sergio y GARCÍA ROUCO, Diego. «Entre copas: entrevista con David Rubín», en *Zona negativa*, 2 de marzo de 2020. Disponible en <https://www.zonanegativa.com/entre-copas-entrevista-con-david-rubin/>

³⁶ DUEBEN, Alex. «James Romberger Talks About Steranko: The Self-Created Man», en *Beat Comics Culture*, 13 de diciembre de 2018. Disponible en <https://www.comicsbeat.com/james-romberger-talks-about-steranko-the-self-created-man/>

GODARD, Jean-Luc. *Bande à part* [película]. Francia, Columbia Pictures, 1964.

GRAND, Alex. «The Steranko Experience (2018): In His Own Words with Jim Steranko & Alex Grand» [vídeo]. Comic Book Historians, en *Youtube*, 29 de agosto de 2020. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=MyLfgsryL-g>

GROTH, Gary. «Jack Kirby Interview», en «Extracto del *The Comics Journal #134 (February 1990)*», *The Comics Journal*, 23 de mayo de 2011. Disponible en <https://www.tcj.com/jack-kirby-interview/>

GULACY, Paul. «Steranko returns!», en *Comic Book Marketplace*, n.º 18 (1995).

HOPPER, Dennis. *Easy Rider* [película]. EE. UU., Columbia Pictures, 1969.

HOWE, Sean. *Marvel cómics. La historia jamás contada*. Barcelona, Panini, 2013. Traducción de Santiago García.

JOHNSTON, Rich. «A Spotlight on Jim Steranko At Wondercon», en *Bleeding cool*, 17 de abril de 2013. Disponible en <https://bleedingcool.com/comics/a-spotlight-on-jim-steranko-at-wondercon/>

LABRECQUE, Jeff. «The Infinitely Incredible, Impossible Life of Jim Steranko», en *Entertainment Weekly*, 31 de julio de 2014. Disponible en <https://ew.com/article/2014/07/31/infinately-incredible-impossible-life-jim-steranko/>

LÓPEZ CALZADA, Miguel. «Semántica de la luz en la filmografía en blanco y negro de Orson Welles», en *Filmhistoria online*, vol. 26, n.º 1 (2016), pp. 7-29. Disponible en <https://raco.cat/index.php/FilmhistoriaOnline/article/view/311868>

MOORE, Alan y GIBBONS, Dave. *Watchmen*. EE. UU., DC Comics, 1986-87.

MUMFORD, Stephen. «Glory in Excelsior!», en *Times Higher Education*, 2011. Disponible en: <https://www.timeshighereducation.com/features/glory-in-excelsior/418481.article?sectioncode=26&storycode=418481&cc=2>

REED, Carol. *The third man* [película]. EE. UU. y Reino Unido, London Films, 1949.

RIESMAN, Abraham. *Verdadero creyente. Auge y caída de Stan Lee*. Barcelona, Es Pop Ediciones, 2022. Traducción de José María Méndez.

ROMBERGER, James. *Steranko: The self-created man*. EE. UU., Grand Zero Books, 2019.

SCHLESINGER, John. *Midnight Cowboy* [película]. EE. UU., United Artists, 1969.

SPRY, Jeff. «Artist/Writer Jim Steranko Talks about His Early Career, His Time at Marvel, Transforming Nick Fury, the Secret to Longevity and More», en *Collider*, 29 de julio de 2013. Disponible en <https://collider.com/jim-steranko-marvel-nick-fury-interview/>

STERANKO, Jim. *The Steranko History of comics*. EE. UU., Supergraphics, 1970-72.

STERANKO, Jim y LEE, Stan. *Captain America Vol. 1#110*. EE. UU., Marvel Comics, 1969a.

— *Captain America Vol. 1#111*. EE. UU., Marvel Comics, 1969b.

— *Captain America Vol. 1#113*. EE. UU., Marvel Comics, 1969c.

—y THOMAS, Roy. *Steranko Is... Revolutionary!* EE. UU., Marvel Entertainment, 2000.