

IMAGINARIOS HÍBRIDOS: EMMA RÍOS

MARIKA VILA

Investigadora independiente

RESUMEN: El éxito del cómic americano y del manga japonés, que desde las décadas finales del siglo XX invade los mercados europeos y ocupa los quioscos españoles imponiendo sus diversos imaginarios, si bien tuvo un primer efecto de desertización que secó la producción propia de la península Ibérica en aquellos años, a la larga ha dejado una huella no exenta de consecuencias en el resurgir de la creatividad autóctona. Podemos ver su influencia a partir de la mistificación cultural y estética que combina los distintos elementos simbólicos en el cómic actual siguiendo la formación de Emma Ríos en su incursión en el cómic americano por medio de las publicaciones de Marvel y DC, y en particular analizando el álbum *Bella Muerte* (Astiberri, 2016/2017; original: *Pretty Deadly*, editado por Image Comics) que la autora gallega ilustra trabajando sobre el guion de Kelly Sue DeConnick, en el que empieza a perfilarse el afán de autoría completa que se concretará al asumir en solitario su última obra (*I.D.*, Astiberri, 2017; original editado por Image Comics) sobre las identidades y su construcción.

PALABRAS CLAVE: Emma Ríos; autoras e artistas do cómic; *Pretty Deadly* (*Bella Muerte*); *I.D.*; novela gráfica.

HYBRID IMAGINARIES: EMMA RÍOS

ABSTRACT: The success of American comics and Japanese *manga* that, since the end of the 20th century have invaded European markets and Spanish newsstands, have imposed their diverse imaginaries, did, at first, result in the Iberian Peninsula being deserted of its own production during those years. Over time, these have left an imprint that has had consequences for the resurgence of domestic creativity. It is possible to see their influence through the cultural mystification and aesthetic that are combined in the different symbolic elements of contemporary comics by following the trajectory of Emma Ríos in her incursion into the field of American comics through publications with Marvel and DC, and in particular by analysing the text *Bella Muerte* (Astiberri, 2016/2017; original: *Pretty Deadly*, edited by Image Comics) which the Galician author illustrates from the script by Kelly Sue DeConnick. It is thus possible to trace the desire for full authorship that culminates in the solo work (*I.D.*, Astiberri, 2017; original by Image Comics) on identities and their construction.

KEYWORDS: Emma Ríos; female authors and comic artists; *Pretty Deadly* (*Bella Muerte*); *I.D.*; graphic novel.

1. INFLUENCIAS DE LA GLOBALIZACIÓN EN EL MERCADO DEL CÓMIC ESPAÑOL

El contenido del *mainstream* sigue basándose fundamentalmente en la construcción de estereotipos «trampa», personajes tópicos que codifican lo deseable o lo temible construyendo la normalidad que interesa al sistema envueltos en glamur, como las brujas y las hadas, por ejemplo, o los héroes y los monstruos. Esta corriente mayoritaria que impulsa los modelos en gran parte ha estado marcada por el cómic americano y algo menos por el cómic europeo hasta la incursión del manga japonés, pero es interesante destacar que la invasión de grafías y códigos culturales diferentes ha ido dejando su trazo mestizo en ambos mercados, de tal manera que hoy ya se pueden rastrear las señales de la hibridación cultural en las nuevas creaciones independientes surgidas en el continente. Al mismo tiempo podemos observar como se ha ido produciendo una lenta y sutil europeización de los protagonistas de las factorías Marvel y DC, al ceder algo de la linealidad en la acción en favor de una mayor complejidad en la conciencia y la psicología que construye historias y personajes priorizando a los perdedores. A estos cambios se añade la innovación superficial de protagonismos femeninos y étnicos fruto de la interacción que se produce en el contexto de la sociedad global. Los cambios tan solo alteran la apariencia del viejo envoltorio en el marco de lo políticamente correcto, pero la modificación muestra el nuevo giro de la transformación estética en el mestizaje de los nuevos imaginarios.

2. TRAZOS ICONOGRÁFICOS DEL MESTIZAJE CULTURAL

Siguiendo esta percepción sobre las influencias culturales en el *mainstream* del mercado del cómic podemos detectar sus trazos positivos en el despuntar de algunas características enriquecedoras para la expresión de la creación autóctona. Como se hace evidente en la autoría emergente en el cómic español del siglo XXI, las modificaciones estéticas en la narrativa y las temáticas recurrentes en el cómic como producto de masas de la globalización nos muestran sus efectos culturalmente colonizadores en las generaciones que han crecido bajo su influjo.

En el cambio de milenio encontraremos los trazos de esta mezcla en la emergencia de la nueva mirada estética que recoge características de la icono-

grafía manga combinadas con la *línea clara* franco-belga, con el puntillismo underground o con la construcción barroca de los cuerpos poderosos aplicada a las temáticas fantásticas o histórico-heroicas. Todos estos elementos se mezclan con la personalidad autoral —en proporciones variables y con un predominio diverso en cada caso— como base de la que emergen los códigos estéticos en la nueva cultura visual global.

En el cómic gallego del nuevo siglo pudimos ver aflorar el nuevo mestizaje gráfico en la producción del Colectivo Polaquia¹ (2001-2011) que llegó a aglutinar hasta doce firmas pioneras en sus publicaciones, pero en este artículo nos fijaremos especialmente en el trabajo y la trayectoria de la única mujer que formó parte del extinto colectivo, Emma Ríos (Vilagarcía de Arousa, 1976), dado que confluyen diversas características que reclaman un enfoque destacado al analizar el trabajo de esta autora, arquitecta de formación e historietista vocacional y profesional.

La referencia a la condición «especial» que suele acompañar a las mujeres por el hecho de pertenecer a una minoría en la profesión es algo que disgusta profundamente a las autoras, ya que añade nuevas etiquetas al marcate social que sobre ellas ha causado la construcción del género, pero consideramos que resulta imprescindible citar el contexto en el que Ríos ha desarrollado su trabajo por la necesidad de especificar la dificultad de avanzar en un territorio históricamente masculino en el que la presencia de las mujeres o bien no ha sido percibida, o ha formado parte de una excepción temporal para, finalmente, caer en el olvido. Este no es su caso y, por ello, es motivo de análisis su estratégica trayectoria en un espacio masculino por excelencia: el cómic de acción.

En general el cómic español ha mantenido su masculinidad definiendo los territorios a partir de la división sexo/género que adjudica al femenino un espacio limitado a la infancia, las hadas, el romance y la moda. El hecho pertenece a la causa de un proceso histórico que expulsó a las lectoras fieles con la política de segregación. Las que no aceptaron este límite se vieron obligadas a caer en el travestismo que las oculta bajo las palabras «público lector» a quien

¹ *Polaquia* fue un colectivo de autores gallegos, ya inexistente como tal, que publicó cómics en gallego y castellano en 25 colecciones con 49 números publicados entre 2001 y 2012, año en que cesó su actividad. En su última etapa ha estado formado por Álvaro López, Bernal Prieto, Brais Rodríguez, David Rubín, Diego Blanco, Emma Ríos, Hugo Covelo, José Domingo, Kike Benloch, Luis Sendón, Roke Romero y Sergio Covelo (López, 2008).

se ha dirigido el medio que, al ignorarlas, las ha mantenido en una zona invisible y pasiva.

En España, la ausencia de una presencia histórica visible y manifiesta no solo ha aumentado las dificultades de aparecer en el marco crítico de la profesión, sino que ha contribuido a la masculinización del sector y ha dejado a las autoras sin una genealogía con la que dialogar hasta los últimos años del siglo xx, momento en que aparecen los trabajos de las pioneras de la Transición al rescate de espacios en el cómic autóctono desde una perspectiva feminista y transgresora. No debemos olvidar que las mujeres siempre han estado ahí, en todos los procesos profesionales del cómic: como ilustradoras, autoras completas, editoras, coloristas, guionistas, etc. Ellas han formado parte de una realidad invisible, una corriente oculta que continúa circulando desde los orígenes del medio hasta la eclosión de las nuevas voces de las jóvenes autoras que emergen en la actualidad, cobijando y dando a luz a los espacios del cambio.

Por esta razón se debe enmarcar el trabajo de Ríos en su justa excepcionalidad, no por ser mujer, sino por el reto que el género aún conlleva, especialmente en el cómic español, en el enfoque normalizado por el marco sociológico del medio.

3. EMMA RÍOS: LA INCURSIÓN EN TERRITORIOS MASCULINOS

La formación de Ríos, como lectora y espectadora del imaginario manga y Marvel en el que se enmarca su generación, la llevó a acercarse a un espacio masculino dentro del cómic comercial, consolidando su excepcionalidad al romper los tópicos que sitúan a las mujeres lejos del cómic pero todavía más lejos del dibujo de acción. Las naves, las armas y la lucha en general se han considerado tradicionalmente fuera del alcance que el género adjudica al dibujo «femenino» asignado a las mujeres y, en este terreno, Ríos ha demostrado sobradamente la falacia del argumento que nos etiqueta desde fuera, abriendo con ello una grieta importante dentro del viejo discurso en el que la Dictadura instauró la segregación.

En el panorama español, la autora ha ganado la incursión en el territorio masculino y lo ha hecho usando sus normas y su discurso, con ello nos da también la clave de la singularidad que la situó en el marco de la excepción en la autoría gallega y española hasta los últimos años en que otras autoras de la Pe-

nínsula han empezado a seguir sus huellas al conseguir la entrada en el mercado americano.

La fuerte irrupción del manga en nuestros quioscos en los años noventa se producía —en la adolescencia de Ríos— paralelamente a un resurgir del cómic de superhéroes americano que acompañaba —y contribuía a— la decadencia de la producción española. La nueva circunstancia, a pesar de que dejaba sin trabajo a un número importante de profesionales autóctonos, acabó abriendo las puertas a una salida profesional —antes impensable— para los jóvenes autores de fanzines al facilitarles la entrada en el mercado global mediante el contacto con las editoriales japonesas y americanas cuyas publicaciones ya seguían con afición.

Este contexto aglutinó la máxima masculinidad del cómic español y en su espacio profesional —o lector— las mujeres siguieron suponiendo una rareza. Emma Ríos también fue un caso «excepcional» en este espacio, tanto en su trabajo amateur como en su incursión en el encargo comercial, ya que las nuevas posibilidades que ofrecía el mercado global fueron bien entendidas por la autora, que supo adaptarse, aprender, valorar las ventajas del mercado americano y profesionalizarse en él. El trabajo de encargo abría nuevas vías de supervivencia para la cantera de dibujantes autóctonos al proporcionarles la participación en una factoría internacional de cómic comercial sin equivalencia en España.

La cadena de trabajo en serie y la formación del aprendizaje dentro de los equipos realizadores del cómic *mainstream* es el modo de trabajo de las grandes editoriales americanas —un modo desconocido hasta entonces en el desestructurado cómic comercial español—; por esta razón, formar parte de sus equipos permitía a los dibujantes aprender el funcionamiento comercial para buscar un espacio de visibilidad y obtener así la posibilidad de crear un mercado para la proyección de una futura autoría independiente.

En el año 2001 encontramos el inicio de la carrera personal de Emma Ríos dentro del Colectivo Polaqa. Vemos allí su inquietud como autora plasmada en el fanzine *APB. A prueba de balas*, que en 2003 se editaba en forma de álbum. En ese momento Ríos se dedicaba al cómic de manera amateur alternando su vocación historietista con el trabajo en un estudio de arquitectura. Su carrera como autora siguió en ese equilibrio precario hasta 2007. Ese año conseguía introducirse en el mercado americano al ser fichada por BOOM! Studios, empresa con la que realizó la miniserie «Hexed» (2008). Esta primera colaboración le permitió introducirse en la factoría Marvel Comics para formar parte de los equipos gráficos de la serie «Runaways» (2009). En el mismo año y manteniendo

do la conexión americana, realizó la ilustración de la adaptación al cómic de Ricardo Gómez del clásico *Amadís de Gaula*, editado por la editorial española la SM. A continuación, ahora ya profesionalizada gracias al contrato americano, dejó la arquitectura para dedicarse plenamente a la historieta formando parte de los equipos realizadores de diversas series del sello Marvel como «Osborn», «Firestar», «Shadowland», «Elektra» o «Dr. Strange» (2009-2012).

Si la primera característica que hay que destacar de Emma Ríos es su posición minoritaria en el cómic de acción,² la segunda es la singularidad estética que introduce su estilo personal dentro de un trabajo seriado en equipo, la estructura del cual se fragmenta entre las manos que bocetan, las que entintan y las que dan color, formando una cadena de producción marcada por los predecesores en la creación del personaje y por las normas de la editorial, todo lo cual deja un escaso margen a la propia huella. La inquietud de la autoría debe aparcarse en este trabajo de encargo, pero su participación como ilustradora de personajes ajenos sabe introducir una nueva visión del cuerpo de la superheroína, al mismo tiempo que va construyendo su personalidad en la estilización del mestizaje gráfico.

En sus creaciones, Ríos elimina la hipersexuación aplicando a las tipologías una estilización propia del dibujo que se basa en una limpieza y suavidad de línea clara —de influencia europea—; paralelamente las dota de estructura y asegura la estabilidad de los cuerpos femeninos situando siempre su eje de gravedad en el centro de unas piernas bien asentadas en el suelo, lejos de las típicas posiciones imposibles de *pin-up* que ha venido incorporando el estilo Marvel a sus heroínas junto con la hipersexuación, la musculatura y la ferocidad guerrera.

La recreación física de los personajes de Ríos transita los márgenes de una cierta androginia adolescente construida desde la influencia del cómic japonés, pero se concreta en el gesto resolutivo y algo adusto que tan solo suaviza el movimiento de los cabellos y la estilización que produce el movimiento en las figuras. En una línea narrativa muy cercana a la estética de las composiciones que forman el lenguaje icónico japonés, la autora las hace hablar por medio del movimiento.

² En el cómic internacional de acción —tanto en el americano como en el japonés— son muchas más las firmas femeninas que en el español, pero las mujeres continúan siendo una minoría en el medio y el grafismo de Ríos destaca por su trazo personal, que huye del infantilismo o las líneas blandas.

La verticalidad, que Emma Ríos acentúa y sobre la que busca trabajar, ocupa la totalidad de la página con grandes dibujos de fondo llenos de movimiento ondulante que recorre y conduce la lectura muy en consonancia también con la narrativa japonesa. Este gran contexto se conjuga con secuencias de planos medios o primeros planos que atraviesan la página unificando la visión panorámica con el detalle ampliado por el foco que dirige la mirada.

Emma Ríos también se apoya en los grandes escorzos, enfocados desde ángulos inhabituales, para aumentar la sensación de miedo o de poder, de rapidez o de movimiento. Las líneas de fondo aportan dinamismo al envolver suavemente las figuras o los conjuntos que construyen y conectan las viñetas en la delicadeza etérea de los velos con que su mano rodea el misterio y nos sitúa en el género fantástico. A menudo, la telaraña de líneas cruzadas que se funden en la oscuridad complica y atrapa la visión del público, que debe detener la lectura y (re)mirar para captar la complejidad con que nos enreda en los excesos barrocos de sus signos, esperando ser redescubierta en cada revisión. Los códigos culturales americanos y japoneses, heredados de sus lecturas juveniles y de su inmersión profesional, se conjugan en las páginas que realiza para el sello americano en las que añade un plus de diferencia innovadora y un toque personal al encargo.

En esta fase de su carrera se acaba de construir el estilo que culmina en la creación de la novela gráfica *Bella Muerte* (*Pretty Deadly* de DeConnick & Ríos & Bellaire, vol. 1, 2014; vol. 2, 2016), su obra más conocida y premiada, en la que forma equipo con la guionista Kelly Sue DeConnick y la colorista Jordie Bellaire, con las que ya trabajó en la factoría americana. Según reconoce Ríos, Marvel fue su segunda universidad y no solo le aportó conocimiento, sino que le permitió ajustar su tiempo y entender el mecanismo que posibilitaría su acceso al público. Motivada por su inquietud como creadora inició el proyecto de *Pretty Deadly* (*Bella Muerte*) con su compañera DeConnick, aceptando un nuevo reto bajo el soporte del sello independiente Image, cuya política editorial —con una dinámica particular dentro de la industria del cómic americano— permite una mayor independencia a sus autoras. El equipo netamente femenino que formaron en principio DeConnick y Ríos pronto se amplió con la colaboración de la colorista Jordie Bellaire y funciona bajo la autonomía en la creación de cada parte, pero el resultado es fruto de un estrecho trabajo en común. La autoría —entendida como responsabilidad sobre el producto y su contenido— es compartida. La forma de trabajo aprendida en la factoría americana vuelca así su influencia —tam-

bién en el resultado final— añadiéndose a la carga creativa y la responsabilidad autoral de las artistas.

4. *PRETTY DEADLY (BELLA MUERTE)*

Con *Bella Muerte*, Emma Ríos introduce en el cómic independiente un estilo renovador a la par que un aire *vintage*, que hibrida la influencia manga con un toque de wéstern gótico/heroico —también etiquetado como «Weird West»— enriquecido con el barroquismo gore de la leyenda samurái. El cóctel estilístico, que aquí se hace explícito como marca de la autora, se apoya en el surrealismo y la carga filosófica que introduce DeConnick integrando dibujo y texto en un universo propio con la sinuosidad sutil de las atmósferas que aporta la maestría de Bellaire. La obra es un experimento complicado en el que Ríos vuelca sus obsesiones cinéfilas. El guion basado en un wéstern clásico, recibe el tratamiento estético en la línea del Spaghetti Western de Sergio Leone, combinando el ambiente onírico y el realismo mágico con el estilo fantasmagórico y brutal de las películas de samuráis de Masaki Kobayashi, directores de referencia para la autora.

El personaje que da nombre a la serie, Caramorta Ginny, lleva los estigmas de su padre (la muerte) tatuados en el rostro. Son líneas que dibujan una calavera recorriendo su turbia fisonomía. Vestida de negro y con formas masculinas que recuerdan a un tópico y siniestro predicador, Caramorta cabalga a lomos de su caballo de humo asaltando a los pecadores culpables de maltrato, injusticia y maldad. Ginny obviamente siempre está en riesgo de ser víctima de su destino. Cuenta la autora que el objetivo fue hacer «una mujer que lo matase todo», que introdujera el miedo en el wéstern para ponerla en valor en la competición dentro del wéstern gótico, ya que una mujer sanguinaria es algo que llama la atención y es valorado por la crítica masculina del cómic. Es la huella de su hándicap: parece ser que las figuras femeninas frías y truculentas aumentan el valor de las autoras en la mimesis comparativa con los únicos referentes válidos, es decir, masculinos.

[...] ciertamente las escenas de acción de *Bella Muerte*, si bien están muy medidas en esta primera historia, cuando tienen lugar son muy crudas y violentas, y no desmerecen a lo que se podía encontrar en la serie de Garth Ennis y Steve Dillon (GC, 2014).

Ríos reproduce los tempos y la estética cinematográfica de sus fuentes de inspiración, Masaki Kobayashi y Sergio Leone, especialmente cuando marca el retraso del tiempo secuencial en la composición narrativa. Para conseguir este efecto introduce un gran número de viñetas construyendo los silencios en la lectura para atrapar las miradas en el detalle.

Los personajes emanan misterio y las sombras alargadas al estilo de Giorgio de Chirico nos ayudan a introducirlos en un ambiente onírico inquietante. En este marco, el cuerpo de Caramorta Ginny también cabalga sobre la androginia y el travestismo como elementos de fuerza que se oponen a la carnosa belleza de otros elementos femeninos, como la prostituta que ocupa una posición absolutamente débil y dependiente, o la imponente Big Alice, que oculta la inconsistencia de su forma humana. El empoderamiento de lo frágil también se encuentra en personajes como la niña vestida con piel de buitre o en la solidez de Sarah, la abuela con la fuerza histórica esculpida en sus arrugas.

Los elementos diversos de una femineidad múltiple emergen desde la mirada poliédrica del plantel de personajes femeninos, mientras los elementos míticos y orgánicos dialogan con la intuición del público, construyendo un mundo sin límites y abriendo infinitas puertas en la narración. Caramorta Ginny es un cantar de ciego, una tradición oral, una leyenda a la que se ha dado vida.

Este es el material de origen para crear el universo del que saldrán personajes ocultos entrecruzando sus historias. Bella Muerte es también un punto de partida para recrear mil y un guiños al mundo del arte, el cine o la literatura en la construcción de un universo inquietante, muy personal y extraño, que consigue su insólita rareza en la interacción de las autoras. Uno de los puntos que las une es el de potenciar la carga autoral y trabajar en dirección contraria a los superhéroes —factoría cultural de la que provienen las tres— eliminando un exagerado protagonismo central o desmontando las normas clásicas de la linealidad narrativa. Trabajan un abanico de personajes enlazados en un protagonismo fraccionado y compartido desde una mayor complejidad narrativa —diferente a la de las dinámicas relacionales en los modelos grupales de las series de superhéroes clásicas— que los lleva a circular por mundos paralelos creando distintos niveles de lectura. La propuesta elude el género, pero la perspectiva es femenina y el cambio de lugar en las miradas es algo que fluye en el guion. Así se posiciona Emma Ríos en este sentido:

En general me gusta mucho cómo tratamos a los personajes masculinos. La mayoría están inmovilizados por errores que han cometido, y no son capaces de resolver ninguno de sus conflictos. Algo que en los tebeos de superhéroes sería impensable (Monje, 2015).

En 2017, Astiberri publicó la segunda entrega de la serie, *Bella Muerte 2. El Oso* y se presenta tan misteriosa e interesante como la primera. En ella Ríos va encadenando pistas y personajes de forma que los hace danzar en el fondo onírico con la misteriosa historia mágica en donde juegan con las nuevas preguntas. Los elementos de un mundo animista imaginario siguen repartiendo claves simbólicas que demandan conexión y que requieren profundizar en la relectura icónica con la que Ríos y DeConnick mantienen en vilo al lectorado.

Estética y personajes construyen el misterioso universo surrealista y fantástico entre las tinieblas realistas que ahora se sitúan en la gran guerra europea. Caramorta sigue cabalgando para conectar nuevas historias y vengar maltratos al tiempo que escapa del control de su padre. Muerte y Vida siguen bailando en el círculo del tiempo mientras esperamos el regreso del caballo de humo y su jinete en la próxima entrega.

El éxito de esta serie nominada a varios premios Eisner (Convención Internacional de Cómic, California, 2014) y Premio a la mejor obra extranjera (Expocómic, Madrid, 2014) ha sido para Emma Ríos la base para crecer como autora y el impulso para decidirse a asumir la autoría completa en su nuevo trabajo.

5. LAS IDENTIDADES Y SU CONSTRUCCIÓN: *I.D.*

Esta vez Emma Ríos se enmarca en la apuesta política y cambia radicalmente su factura para situarse en la ciencia ficción; renuncia al color, que queda reducido a un delicado óxido para sustituir el negro de la línea y acude a una fría estilización del concepto realista en un contexto distópico. Se enfrenta también al texto y al contenido al asumir la obra en soledad para mostrarse —probarse— en un nuevo reto en el que su piel desnuda quedará más expuesta.

En *I.D.* (Astiberri, 2017), de manera subliminal, nos habla de la influencia cultural que el *mainstream* de la globalización ha ejercido sobre ella. El guion de Ríos cuestiona el conflicto que genera la forma en que somos percibidos y

la insatisfacción ante quienes somos o creemos ser. En él se expone una lucha frente a la imposición de las etiquetas que nos conforman desde el discurso social y pretende mostrar cómo opera la construcción de las identidades a partir de la necesidad de aceptación.

A pesar de que el guion trabaja sobre la inadaptación de tres personajes incomunicados e insatisfechos que centran todos sus esfuerzos en conseguir una operación de «cambio de cuerpo» y luchan para conseguir un «trasplante» como solución a sus vidas —un hombre atrapado en un cuerpo de mujer, otro que huye de su pasado y una mujer vitalmente abúlica quieren esa oportunidad pero habrán de asumir que pocos sobreviven y que, si lo hacen, aún habrán de superar una larga rehabilitación— metafóricamente Ríos lo relaciona con su experiencia americana:

Tiene mucho que ver con una situación en la que yo me encontraba en el curro. Yo trabajo para gente extranjera. Eso significa una barrera idiomática y cultural. Y soy relativamente introvertida y me cuesta enfrentarme a esto. Me cuesta ser el centro de atención y me cuesta tener esa actitud, que allí es tan natural, de «¡Compra mi tebeo, compra mi tebeo!». Así que acabé distribuyendo eso en varios personajes para enfrentarme a ello (Sucasas, 2016).

En su nueva faceta, la autora completa todavía debe crecer, pero el paso más importante ya lo ha dado y esta es la última de las características que cabe destacar. Su capacidad de riesgo y su necesidad de experimentar no son tan comunes, pero, en cambio, son imprescindibles para avanzar en el discurso artístico. En él, Emma Ríos tiene una trayectoria potente y un futuro extenso al estar ya instalada en el mercado global gracias a haber leído bien sus posibilidades y haberlas trabajado con tesón. Está claro que siguen siendo las etiquetas externas las que la han colocado en una situación sexista de «excepción» en el cómic autóctono, a causa de la invisibilidad histórica de sus colegas y de la resistencia del cómic a abandonar las pautas de género para leer la realidad.

También hay que añadir, que poco a poco, esta lectura miope va cambiando gracias, entre otras cosas, al trabajo de las autoras que no han dejado de abrir brecha desde la Transición para transformar las percepciones y ampliar las posibilidades. El camino abierto por Emma Ríos en el mercado americano en la última década, hoy ya lo siguen otras autoras españolas con un mayor acompañamiento gracias a su experiencia compartida. De la misma manera

podemos ver en su expresión estilística y autoral la hibridación cultural como una muestra de las ventajas estratégicas para la comunicación que la internacionalización de los mercados ha supuesto en la construcción de los nuevos imaginarios gráficos.

Una vez mostrado su recorrido y mencionados los distintos enfoques sobre su trabajo, podemos decir con claridad que Emma Ríos no es «especial», y no lo es porque es tan única como cualquier artista, ya sea hombre o mujer, es su trabajo y su esfuerzo lo que la distingue.

6. CONCLUSIONES

Concluiremos pues que la llamada a la lectura de cómics que el material japonés supuso para las niñas de la generación de Emma Ríos ha significado una influencia positiva en su acercamiento al medio al proporcionarles una atención que el mercado español no les ofrecía y al enriquecer con nuevas formas estéticas su formación artística. Desde esta base se ha promocionado la puerta de la experimentación, de la que nacen los nuevos estilos, con la fuerza necesaria para vencer la tendencia segregacionista del manga y el peso negativo que ejerció en un principio sobre la producción autóctona.

Las lectoras que se han incorporado de forma masiva a la lectura del cómic *mainstream* a partir del manga han encontrado fácilmente el camino hacia el cómic americano atendiendo a un nuevo despertar de las superheroínas que Marvel y DC vienen incorporando en los últimos tiempos al seguir una política de *targets* de mercado —que el cómic japonés ya mantenía de origen— gracias también al apoyo de las sinergias con el cine y la televisión. Pero, en general, no acceden a estos imaginarios acriticamente. En uno y otro mercado se producen también movimientos de cómic independiente que enlazan con el cómic europeo, aportando su influencia en el impulso crítico y transgresor de las nuevas voces.

La mezcla de imaginarios beneficia fundamentalmente a la creación de una nueva estética híbrida que añade los elementos simbólicos y narrativos de cada imaginario cultural a la expresión personal de cada autoría. Lo hemos visto en la manifestación gráfica de la narrativa de Ríos, donde se mezclan la sutil esbeltez andrógina y la sobriedad estilística de la iconografía japonesa en su conjunto con el movimiento y la textura de acción y fantasía del cómic americano y de sus referentes cinematográficos como el wéstern y la leyenda negra samu-

rái recogiendo su simbología para fusionarla en un nuevo discurso que provoca la interacción reflexiva con el lectorado.

Si estos imaginarios estéticos la formaron en su profesionalización, es en las expresiones de la herencia europea de donde Ríos extrae la necesidad de narrar historias propias y profundizar críticamente en sus mensajes, no solo desde la construcción de personajes femeninos fuertes, sino desde la política de lo personal.

Nos muestra que la hibridación cultural y estética puede romper los estereotipos desde la fusión de la diversidad icónica de los códigos en la relectura que hace la intencionalidad autoral. Sus frutos se hacen visibles en las huellas de cambio en el discurso. Emma Ríos es un claro paradigma de la diferencia.

7. BIBLIOGRAFÍA

- GC (2014). «Bella Muerte, Ríos Emma». *Guía del Cómic* [en línea] [30 septiembre 2017] <<http://info.guiadelcomic.es/2014/12/bella-muerte-pretty-deadly-emma-rios.html>>.
- LÓPEZ, Félix (2008). «Colectivo Polaquia (2001-)». *Tebeosfera* [en línea] [30 septiembre 2017] <https://www.tebeosfera.com/entidades/colectivo_polaquia.html>.
- MONJE, Pedro (2015). «Entrevista a Emma Ríos». *Zona Negativa* (13 octubre 2015) [en línea] [30 septiembre 2017]. <<http://www.zonanegativa.com/entrevista-a-emma-rios/>>.
- Ríos, Emma (2016). *I.D.*. Berkeley: Image Comics. [Edición española: *I.D.*. Bilbao: Astiberri, 2016].
- Ríos, Emma; DECONNICK, Kelly Sue; BELLAIRE, Jordie (2014). *Pretty Deadly*. Berkeley: Image Comics. [Edición española: *Bella Muerte*. Trad. Santiago García. Bilbao: Astiberri, 2014].
- Ríos, Emma; DECONNICK, Kelly Sue; BELLAIRE, Jordie (2016). *Pretty Deadly 2: The Bear*. Berkeley: Image Comics. [Edición española: *Bella Muerte 2: El Oso*. Bilbao: Astiberri, 2017].
- SUCASAS, Ángel Luis (2016). «Tras las viñetas de... Emma Ríos». *El País*, blog *Ka-BOOM* (26 agosto 2016) [en línea] [30 septiembre 2017] <https://elpais.com/cultura/2016/08/26/ka_boom/1472196097_968002.html>.