

Gilbert Shelton y el cómic underground como medio de comunicación social. La educación crítica y libertaria desde los cómix para adultos

Gilbert Shelton and underground comics as a means of social communication. Critical and libertarian education through comix for adults

Gilbert Shelton e os quadrinhos underground como meio de comunicação social. Educação crítica e libertária através de histórias em quadrinhos para adultos

José Carmelo Carrasco Santos
Licenciado en Pedagogía (Universidad de Málaga)
<https://orcid.org/0000-0002-2116-6347>
josecarmelocarrascosantos@gmail.com

Resumen

La aparición del cómic underground, o cómix, en los años sesenta en la sociedad estadounidense, fue transformadora para la propia industria del cómic. Supuso el aperturismo del medio a audiencias adultas, y la creación de nuevos tipos de historietas en contenidos que criticaban, mediante la sátira y el humor, la realidad social circundante, con propuestas radicales rupturistas con el Comic Code: la contestación pacifista, el movimiento hippie, las drogas, la oposición a cualquier forma de poder (el gobierno, el papa y la policía) y el amor libre, entre otros temas. No sólo cambiaron las circunstancias para quienes leían, los/as artistas gozaron de una gran libertad de expresión, y eran propietarios/as de los derechos de autor, a diferencia de lo que les ocurría trabajando para las grandes editoriales. Gilbert Shelton es la personificación de uno de los ejemplos de la aparición del cómix, su evolución y su auge. Comenzó modestamente en la universidad con un periódico universitario, siguió publicando sus propios fanzines desde el garaje de su casa, publicó sus propias historietas en otras revistas o fanzines, y fue cofundador de la editorial Rip Off Press.

Palabras clave: cómix, cómic underground, underground, contracultura, Gilbert Shelton, Comic Code, hippie, educación, pensamiento crítico.

Abstract

The emergence of underground comics, in the 1960s, in American society, was transformative for the comics industry itself. It marked the opening of the comics to adult audiences, and the creation of new types of comics with content that, through satire and humor, criticized the surrounding social reality with

radical proposals that broke with the Comic Code: pacifist protest, the hippie movement, drugs, opposition to all forms of power (the government, the Pope and the police), and free love, among others. Not only did circumstances change for readers, artists enjoyed greater freedom of expression and owned their copyrights, unlike working for major publishers. Gilbert Shelton epitomizes one of the most significant examples of the emergence of comics, its evolution, and its rise. He started modestly at university with a university newspaper, continued publishing his own fanzines from his garage, published his own comics in other journals or fanzines, and co-founded the publishing house Rip Off Press.

Keywords: comix, comic underground, underground, counterculture, Gilbert Shelton, Comic Code, hippie, education, critical thinking.

Resumo

O surgimento da banda desenhada underground, na década de 1960, na sociedade americana, foi transformador para a própria indústria da banda desenhada. Marcou a abertura do meio da banda desenhada ao público adulto e a criação de novos tipos de banda desenhada com conteúdos que, através da sátira e do humor, criticavam a realidade social envolvente com propostas radicais que rompiam com o Código da Banda Desenhada: protesto pacifista, movimento hippie, droga, oposição a qualquer forma de poder (o governo, o Papa e a polícia), e amor livre, entre outros temas. Não só as circunstâncias mudaram para os leitores, como os artistas passaram a ter maior liberdade de expressão e a deter os seus direitos de autor, ao contrário de trabalharem para grandes editoras. Gilbert Shelton é a personificação de um dos exemplos mais significativos do surgimento da banda desenhada, da sua evolução e ascensão. Começou modestamente na universidade com um jornal universitário, continuou a publicar os seus próprios fanzines na sua garagem, publicou os seus próprios livros de banda desenhada noutras revistas ou fanzines e foi cofundador da editora Rip Off Press.

Palavras-chave: banda desenhada, banda desenhada underground, contracultura, Gilbert Shelton, Comic Code, hippie, educação, pensamento crítico.

Introducción

La censura ha ido pasando por ciclos en los países democráticos, unas veces laxa, otras veces estricta. En la época de la Segunda Guerra Mundial, y antes de la aparición de la televisión, los cómics (Coma, 1978) vivieron su edad dorada en Estados Unidos. Los cómics de héroes y superhéroes iban dirigidos a todos los públicos, tanto a menores de edad como a adultos que servían en el frente, no existía una recomendación por edades, a diferencia de las recomendaciones PEGI (Pan European Game Information) actuales, por poner un ejemplo cercano. Los cómics sirvieron de propaganda política contra las potencias del eje, sirvieron para vender bonos de guerra, y para enarbolar el propio país

como símbolo de la libertad. Los cómics eran fiel reflejo de las novelas pulp (referida a pulpa de madera generadora de un papel amarillento mejorable; literatura popular, en resumen) y sus fantasías de poder, justicieros que luchaban contra el crimen para imponer la ley y el orden.

Los cómics gozaban del favor popular y gubernamental, hasta que tuvo lugar un acontecimiento muy importante en los años cincuenta, el libro *La seducción de los inocentes*, en 1954, de Fredric Wertham, psiquiatra estadounidense: en su investigación sesgada, dio a entender que la lectura de cómics incitaba a los preadolescentes y adolescentes a delinquir. La multitud quemó cómics en la calle (Fernández, 2024), las madres con sus niños de la mano, les decía que tiraran sus cómics a la hoguera (estos cómics pre-code son muy apreciados por los coleccionistas, los que se salvaron de la quema).

Los editores fueron a juicio, y no les quedó más remedio que someterse al sello del Comic Code Authority, un código de autorregulación que limitaba muchísimo la creatividad de los artistas y que, a su vez, garantizaba a las madres y a los padres que los contenidos iban dirigidos a un público infantil. La editorial más perjudicada de todas fue EC Cómics (Entertaining Comics), que tuvo que cerrar la mayoría de sus títulos de crímenes y terror. Sin embargo, obtuvieron mucho éxito con su cómic MAD reconvertido a revista en 1955 para evitar el sello del Comic Code. Esta revista influyó a muchos/as niños/as y adolescentes, que en el futuro se convirtieron en autores de comics underground, o cómix.

La censura fue estricta en los cómics desde 1955, hasta mediados de los años sesenta. Las diferencias generacionales entre la generación silenciosa y la generación boomer, fueron más palpables con el movimiento hippie, las manifestaciones pacifistas en contra de la guerra de Vietnam, y la rebeldía contra las autoridades. Fruto de esta rebeldía juvenil e inconformismo, los cómics underground, o cómix, fueron una vía de expresión artística con contenidos radicales opuestos a la imposición del sello del Comic Code y su férreo control. Gilbert Shelton es una de las figuras más reconocidas del cómix y la contracultura.

Gilbert Shelton, uno de los padres del underground estadounidense

Gilbert Shelton (Houston, Texas, 1940) es uno de los padres del cómic underground estadounidense de los años sesenta. Prolífico autor de cómics, realizó parodias y sátiras sobre diversos temas presentes en su obra: la guerra fría; la crítica al capitalismo y a las multinacionales; la crítica al poder y a cualquier autoridad (clase política, el papa y la policía); la defensa del consumo de drogas, con fines recreativos, y modos de vida en torno a estas... y el ensalzamiento de la contracultura (movimiento hippie, contestación pacifista, comunismo, anarquismo y libertad sexual), en oposición a la sociedad estadounidense imperante.

Shelton es uno de los pioneros de la novela gráfica satírica, rebelde e irreverente de la escena underground de los años sesenta. Se integra en el grupo de creadores de cómics underground y en el fenómeno contracultural de los años sesenta y setenta. Fue influenciado por la generación beat, que también influyó a los hippies, y cuyos tres de sus libros más populares fueron: *Aullido* (1956) de Allen Ginsberg, *En el camino* (1957), de Jack Kerouac, y *El almuerzo desnudo* (1959), de William S. Burroughs (Barea, 2017). Los temas comunes en estos libros eran: el rechazo a los valores estadounidenses clásicos, el consumo de drogas, la rebeldía contra los poderes fácticos (religión, clase política, policía), una gran libertad sexual, y el estudio de la filosofía oriental. Temas tabúes para el establishment estadounidense y el American way of life de los años cincuenta que dieron lugar al Cómic Code, un código de autorregulación para los cómics o censura, emulando a las restrictivas reglas y censura del código Hays en el cine (Millos, 2025). La corriente literaria de la generación beat también influenció a artistas de diversas expresiones culturales: músicos, cineastas, historietistas, etc.

Previamente al surgimiento de los cómics underground, existía una gran censura impuesta por el gobierno de los EEUU. En los años cincuenta, en plena caza de brujas dirigida por senador republicano Joseph McCarthy, había un código de autorregulación para los cómics, una férrea censura denominada el Comic Code, que desarrollaré más adelante.

La oposición a la censura creativa fue determinante y detonante en la construcción de la obra de Gilbert Shelton (1989): *The Fabulous Furry Freak Brothers* (Los Fabulosos Freak Brothers, en la traducción al castellano se omitió el Furry -peludo- supongo que para mantener la aliteración del idioma original) que eran: Freewheelin' Franklin, Phineas Freak y Fat Freddy Freekowtski; *Fat Freddy's Cat* (El gato de Fat Freddy); *Wonder Wart-Hog* (El Superserdo; Shelton, 1988), y *Not Quite Dead* (No del todo muertos), guiño al grupo musical Grateful Dead, para el que Gilbert Shelton diseñó la portada de su disco *Shakedown Street*. Todos estos personajes y sus historietas son fiel reflejo de su personalidad crítica.

Este artículo desarrolla un análisis en torno a la figura de Gilbert Shelton (Cepriá y López, 2016; Jiménez, 2010, 2017), y su contexto. De este modo, en las siguientes páginas se tratará de profundizar en las influencias y referencias del medio del cómic (Arizmendi, 1975) que influyeron en su obra y la propia experiencia vital del autor, aproximándonos a un retrato más conciso del artista.

El origen del cómic underground.

Los primeros cómics underground surgieron en los años veinte, a los que se les llamaron *Biblias de Tijuana*, historietas ilícitas populares durante las décadas de 1920, 1930 y 1940, que representaban personajes populares de historietas y animación, celebridades del cine, y otras personas de alto perfil,

involucradas en actos sexuales u otras situaciones lascivas (Bizarro, 2025). Aunque su influencia en la escena posterior del cómic underground rara vez es citada explícitamente por los propios artistas de cómics underground, Art Spiegelman escribe que:

Aunque nadie había estado ansioso por mencionarlo antes, las Biblias de Tijuana fueron los primeros libros de historietas reales en Estados Unidos en hacer más que simplemente reimprimir tiras de periódicos viejos, precediendo en cinco o diez años el formato que tenemos ahora: los cómics. En cualquier caso, sin las Biblias de Tijuana nunca habría habido una Revista Mad [...] y sin Mad nunca habría habido ningún cómic underground iconoclasta de los años sesenta. Mirando hacia atrás desde el presente, una época a la vez más liberada y más reprimida que las décadas anteriores, es difícil evocar la carga de profundidad anárquica de lo Prohibido que alguna vez llevaron esos pequeños cómics sucios. (Bramlett et al., 2017, p. 34).

A raíz del estudio del citado psiquiatra Fredric Wertham, hubo oleadas de odio hacia el cómic por sus supuestos efectos nocivos en la juventud estadounidense. No sólo existía odio hacia el medio, también se odiaba a cualquier autor o autora que se dedicara a la producción de cómics, así que muchos de ellos firmaban con seudónimo por temor a represalias. El Comic Code, impuesto por el gobierno y adoptado por todos los editores, garantizaba que el contenido del cómic no corrompía la moral de niños y adolescentes. Todos los cómics en aquella época debían llevar el sello en la portada del “Comic Code Authority”, para tranquilidad de los adultos progenitores y tutores legales.

A principios de la década de 1950, el público estadounidense estaba consumido por el “miedo a los cómics”, la idea de que los cómics (especialmente los cómics sobre crímenes y terror) contribuían a la delincuencia juvenil. La citada publicación de Wertham (1954) avivó aún más el fuego y, como resultado, se convocó una reunión especial del Subcomité del Congreso sobre Delincuencia Juvenil para determinar hasta qué punto los cómics eran una amenaza para la juventud de Estados Unidos. A la industria del cómic le fue mal en las audiencias judiciales, y en las comparecencias, debido a la resultante opinión pública desfavorable, y a la amenaza muy real de la regulación gubernamental; la industria del cómic instituyó la Comics Code Authority (CCA) y su Comics Code, un conjunto de pautas morales que todo cómic debe cumplir para recibir el Sello de aprobación del Comic Code. Aunque la participación era voluntaria, muchos padres no comprarían (ni permitirían que sus hijos compraran) cómics que no tuvieran el sello distintivo de la CCA (Bramlett et al., 2017).

El Comic Code fue muy limitante para la libertad creativa de los autores de cómic: no podían romantizar la delincuencia, todos los criminales tenían que ser despreciables, no se podía faltar el respeto a la autoridad (policías, jueces, etc.), en toda circunstancia el bien tenía que triunfar sobre el mal, las

imágenes de excesiva violencia estaban prohibidas, criaturas terroríficas como por ejemplo: zombies, licántropos, vampiros... no podían ser dibujados, no se podía escribir en las portadas de los cómics palabras como “horror” o “terror”, no se podían dibujar imágenes de perversión sexual o relaciones sexuales ilícitas... Todas estas prohibiciones fueron posteriormente la guía de estilo del cómic underground o alternativo.

Para evitar el sello del Comic Code, determinadas editoriales publicaron sus propias magazines o revistas claramente dirigidas a un público adulto. La pionera en este aspecto fue la revista MAD (ver Figura 1) publicada por la editorial EC, la única que sobrevivió a las cancelaciones en masa de los títulos de los cómics de terror de EC:

El número 16 del cómic MAD salió en 1954 con una portada profética: Hombres con batas blancas cargan a uno de los caricaturistas, Bill Elder, desde la calle, mientras Harvey Kurtzman -en la portada el propio artista- vende sus cómics escondido en una esquina. En la portada se lee con letras que gritan: “¡Los cómics se vuelven clandestinos (*nota: traducción del inglés underground*)!” (Arffman, 2019, p. 169).

Figura 1.

Portada del cómic MAD de octubre de 1954, *los cómics se vuelven clandestinos*.



Nota. © Fuente: *Revista MAD*, 16(16). Octubre de 1954. Se acuña el término underground (clandestino). En el año 1955, Mad, publicada por el editor William Gaines, pasaría a convertirse en revista para evitar la regulación del Comic Code Authority. Se publicaría sin este sello en su portada, dando a entender que no iba dirigida a un público infantil.

Para poder escapar del Comic Code Authority, el cómic Mad, que se comenzó a publicar en 1952, pasó a convertirse en revista o magazine en 1955, por decisión de la propia editorial EC (Entertaining Comics). Este cambio suponía que, como revista, ya no iba dirigida a un público infantil, sino que su nuevo público objetivo era el público adulto. Por tanto, no llevaba el sello del Comic Code Authority en su portada. Este hecho, además, ya no limitaba la creatividad de sus autores. EC, la editorial más

perjudicada por el Subcomité del Congreso sobre Delincuencia Juvenil, se vio obligada a cerrar la mayoría de títulos de cómics de terror y de crímenes. Su línea de cómics de ciencia ficción se siguió publicando, pero estaba sujeta a las limitaciones creativas impuestas por el Comic Code Authority. La libertad de expresión en la revista Mad influyó a multitud de autores underground en su propia obra...

La predicción de Kurtzman de que pronto se producirían cómics atrevidos al margen de una industria altamente regulada pronto resultó ser todo lo correcto. La capitulación de la industria de los cómics ante el Código del Cómic (Comic Code), establecido en 1954, resultó en una censura extremadamente estricta para los creadores de cómics. (Arffman, 2019, p. 169).

El rechazo a los cómics por efecto de la imposición del Comic Code, fueron evidentes en la industria. El número de cómics publicados descendió drásticamente, de quinientos títulos que se publicaban en 1952, a trescientos títulos en 1955. (Arffman, 2019). Como afirma Natalia Meléndez Malavé:

La historia de las represalias contra la libertad de expresión de dibujantes y de responsables de medios de corte satírico o que incluyan secciones caricaturescas es tan aciaga como extensa. Las singulares técnicas que desde el humor gráfico o la historieta se pueden poner en práctica para ejercer la crítica y encender la conciencia de una ciudadanía frente a las injusticias la han hecho blanco en demasiadas ocasiones de una reacción desmedida. Provenza de una publicación periódica general o especializada, o bien de una revista o álbum de cómics, la viñeta es temida. Y es temida normalmente, por el poder -con especial virulencia cuando este poder resulta ilegítimo-. (Jorge et al., 2006, p. 71).

Si previamente los cómics de los años cuarenta reflejaron el consenso patriótico durante la Segunda Guerra Mundial, y continuó durante la Guerra Fría, los cómics underground reflejaron el espíritu rebelde de la nueva generación de posguerra, y sirvió como medio de expresión de sus inquietudes. Esta fue la generación del baby boom, un gran número de jóvenes que se crio de forma muy diferente a la generación anterior: el auge de la construcción de urbanizaciones, el auge económico, el consumo masivo... conformaron una ruptura respecto a la Gran Depresión y el estilo de vida y valores de sus padres. Los jóvenes conformaron una clase social de consumo propia con sus propios problemas (Arffman, 2019).

El cómic contracultural tiene su origen en la contestación pacifista, cuyo epicentro se suele situar en la Universidad de Berkeley (...). La denominación de cómix se debe simplemente a un deseo de diferenciar estos cómics contraculturales de los elaborados en el contexto industrial y comercial. (Jorge et al., 2006, p. 42).

La contracultura, tuvo gran impacto no sólo en Estados Unidos, si no también en Europa, lo que supuso una revolución (McCloud, 2001). Como afirma Román Gubern (1972): “En los años sesenta tuvo lugar la revolución europea del cómic adulto, en parte como desquite contra el estatuto infantil en que este medio había estado sometido desde sus orígenes.” (Jorge et al., 2006). También proclama Gubern:

De este modo, a lo largo de dos décadas, se fue formalizando un nuevo mapa del medio, que segmentó o diversificó sus propuestas, en el seno de tres grandes provincias editoriales: el cómic comercial (para públicos indiferenciados); el cómic de vanguardia o experimental para público adulto; y el cómic alternativo o contracultural, que cultivó la irreverencia social, la pornografía, la escatología y el feísmo, aunque tenía antecedentes tan lejanos como los anarquizantes *Les Pieds Nickelés* (1908), que eran desaconsejados en las puertas de las iglesias francesas, si bien su formulación moderna procedió de los comix contraculturales norteamericanos, con el *Gato Fritz*, de Robert Crumb, a la cabeza. Esta clasificación no agota obviamente todas las opciones, pues habría que referirse todavía al “cómic de protesta”, con una dimensión política más o menos explícita, como la *Mafalda* de Quino. También como derivación del cómic de vanguardia o experimental se desarrollaron algunas tendencias brillantes de la “fantasía heroica” o “la espada y brujería” (Moebius, Richard Corben). El cómic fue una vía de expresión fundamental para que toda una generación en EEUU mostrase su rechazo a la guerra de Vietnam. O de manera más genérica, al belicismo engendrado por un sistema enfermo. De hecho, el cómic fue la enseña de ese movimiento contracultural y sirvió para expresar los anhelos, angustias, aspiraciones y valores de una juventud cansada de un modelo social, político y económico, que entendían estaba pudriéndose. De esta forma, los jóvenes autores pretenden alejarse del cómic de evasión y propagandista para transformarlo en un instrumento de denuncia radical y de transformación social. (Jorge et al., 2006, p. 14).

La revuelta cultural estuvo encabezada por el movimiento hippie bohemio, que abrazó las drogas, el rock psicodélico, la liberación sexual, y nuevas filosofías y estilos de vida que enfatizaban la libertad individual. La protesta social se centró en el Nuevo Izquierdismo, que transformó, el movimiento izquierdista, de una ideología tradicional de la clase trabajadora, a un movimiento de protesta de jóvenes intelectuales. Adoptó un enfoque más amplio e individualista hacia la política de izquierda, oponiéndose al establishment predominante en su totalidad, y luchando por todos aquellos que eran considerados excluidos del poder social y económico, incluidos no sólo los trabajadores sino también los estudiantes, las mujeres, los negros y los pobres. A finales de la década, el término general “contracultura” incorporaba un gran número de grupos, desde los extremos representados por hippies yonquis y nuevos izquierdistas, hasta yippies -partido político antiautoritario de hippies urbanos-, excavadores -diggers o hippies rurales-, y otros grupos intermedios que combinarían la bohemia y la

revuelta social. Las barreras generalmente eran borrosas y los esfuerzos políticos y culturales se fusionaban más o menos (Arffman, 2019, p. 171).

La trayectoria artística de Gilbert Shelton

Shelton realizó sus estudios de Ciencias Sociales en la Universidad de Austin, Texas (aunque previamente estudió en otras universidades, me centraré en la que desarrolló su faceta como artista underground). En la universidad desarrolló su vocación como historietista. Convivió en la universidad con los líderes de la contestación juvenil pacifista: Charlie Haden, Jackie Jackson y Janis Joplin, lo que le motivó a dejar de lado sus estudios para dedicarse con más entusiasmo a la publicación de un periódico universitario, *The Texas Rangers*, de carácter satírico, iconoclasta y precursor de lo que con el tiempo serían los cómics underground. El periódico es clausurado, y los responsables, expulsados de la universidad (Rtve Play, 1984). Shelton ya comenzó a publicar sus primeras historietas en este periódico universitario en 1959, y terminaría sus estudios en 1961, aunque realizó varios cursos de posgrado para obtener prórrogas y no incorporarse a filas para evitar ser enviado a la guerra de Vietnam (Echarri, 2022).

Tras obtener el título, comenzó a trabajar de redactor en una editorial que publicaba revistas de automoción en Nueva York. En este trabajo aprovecharía para publicar sus dibujos en la imprenta.

En 1961, creó al personaje *Wonder Wart-Hog* (el Superserdo, en castellano), cuyas historietas se publican durante un tiempo en la revista *Bacchanal*, una revista fundada por los expulsados de *The Texas Rangers*. El Superserdo es una parodia de Superman, y una sátira cruel y brutal de todo lo que supone los valores del establishment americano; es un jabalí verrugoso, un animal antropomórfico fascista y autoritario. Sin embargo, su disfraz o alter ego, Philbert Desanex, es un progresista cuya tendencia ideológica se aproxima a la nueva izquierda. Shelton siempre dibujó a los fascistas como cerdos (ver Figura 2). Tal y como escribe Chiara Polli:

En el cómic, las isotopías pueden ser, y a menudo lo son, el resultado de la coherencia semántica entre elementos verbales y visuales, que comparten algunos clasemas relevantes y sugieren una comprensión homogénea de estos textos sincréticos. Un breve ejemplo de dicha interacción se encuentra en (...) una de las tiras de Shelton, *Los fabulosos Freak Brothers*, publicada inicialmente en 1969. La viñeta muestra a un hombre con rostro porcino que resulta ser un agente encubierto en la historia. Aquí, aparece atado dentro del maletero del coche, mostrando la inscripción "Muerte a los cerdos". En este panel, la isotopía de la animalidad se crea mediante la redundancia del clasema "animalidad" en elementos visuales (el rostro porcino y rechoncho del policía con hocico y boca salvaje) y verbales (el semema "cerdos" en el eslogan

“Muerte a los cerdos”). En este sentido, la isotopía de la animalidad llega a definir -y deshumanizar- al enemigo político. Dicha isotopía es fundamental para comprender la tira de Shelton. Durante la contracultura estadounidense de las décadas de los sesenta y setenta, el término despectivo “cerdo” se utilizaba con frecuencia para referirse a los agentes de policía. Como miembro de este entorno contracultural, Shelton añade lemas como “Muerte a los cerdos” en sus tiras y con frecuencia retrata a los agentes de policía como cerdos. (Polli, 2021, pp. 23-24).

Figura 2.

Un policía con aspecto porcino en *Los fabulosos Freak Brothers*.

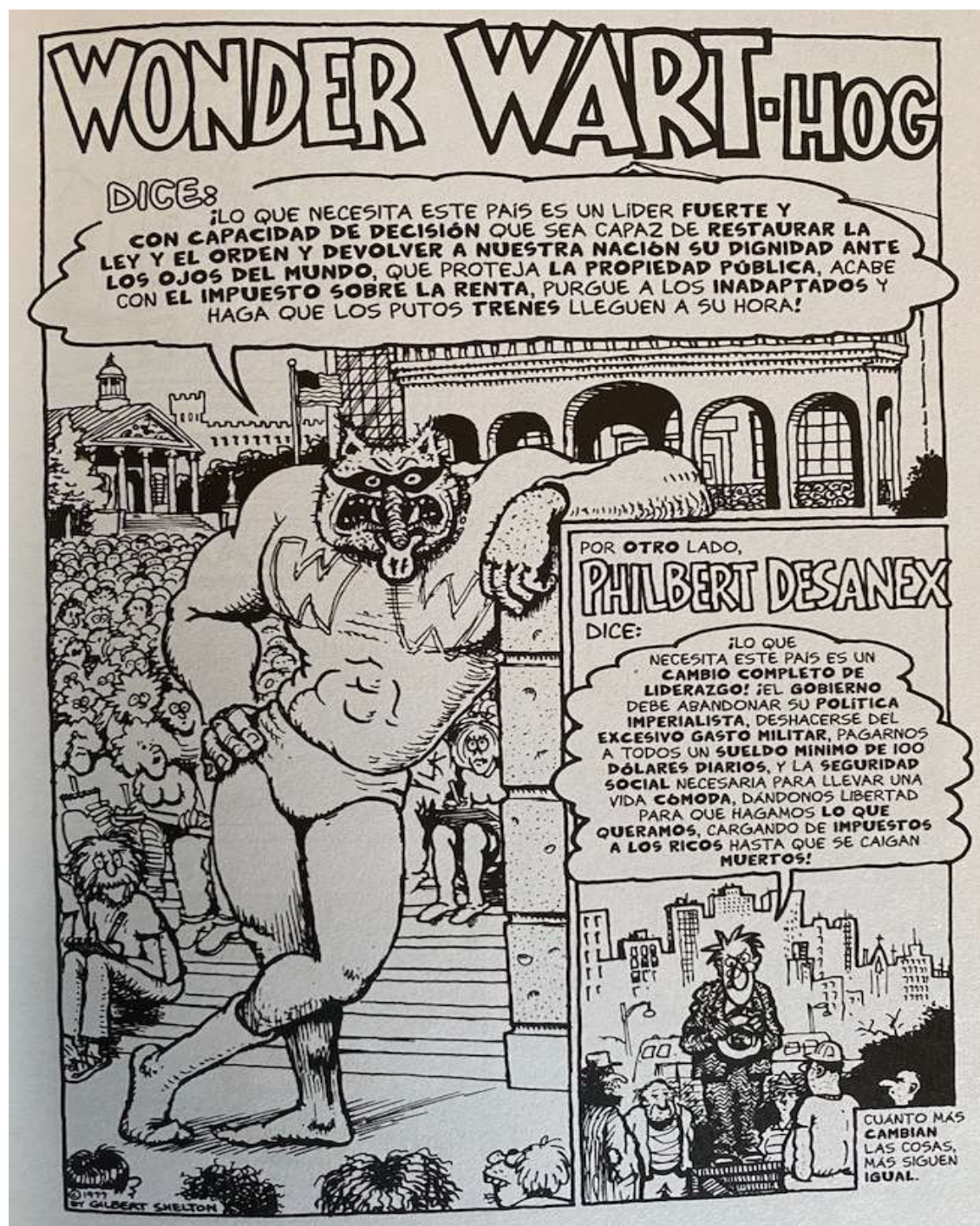


Nota. © Fuente: Shelton, G. (1989). *Los fabulosos Freak Brothers. Obras completas Shelton 1*. P. 32, Viñetas 7-9. Ediciones La Cúpula.

Wonder Wart-Hog tuvo una excelente acogida desde su aparición, por lo que fue publicado en diferentes revistas underground o alternativas (ver Figura 3).

Figura 3.

El Superserdo de tendencia política conservadora y su alter ego, Philbert Desanex, de tendencia política progresista.



Nota. © Fuente: Shelton, G. (2010). *Las mejores historias de: Wonder Wart-Hog. El Superserdo* (1978-1999). P. 25. Ediciones La Cúpula (hay un error de traducción por parte de Ediciones La Cúpula, el Superserdo se refiere a la propiedad privada en lugar de a la propiedad pública según el original).

En estas historietas, Shelton ya reflejaba su postura ideológica: su actitud en pro del libre consumo de drogas, especialmente la marihuana, la práctica de la sexualidad libre, y el rechazo de cualquier forma de autoridad o control policial.

En 1963, Shelton se presentó obligatoriamente en reclutamiento militar, pero alegó tomar drogas psicodélicas, y lo declararon exento. Durante 1964-1965, convivió con su novia en Cleveland (Ohio), y durante este periodo intentó buscar empleo como ilustrador en la *American Greeting Card Company*, una empresa que imprimía tarjetas de felicitación. Aquí trabajó otro célebre historietista underground, Robert Crumb, pero Shelton no fue contratado.

En 1966, *The Rag* (El Trapo), un periódico underground, comenzó a publicar las primeras historietas de *The Fabulous Furry Freak Brothers*. Este periódico clandestino vislumbró el nacimiento de los Freak Brothers. Gracias al Underground Press Syndicate, una red de periódicos y revistas contraculturales, los Freak Brothers se publicaron en periódicos y cómics underground de todo el mundo. También *Millar Publishing Company* comenzó a publicar el *Superserdo*, y en 1968 publicó dos números trimestrales con una tirada de 140.000 ejemplares por álbum, pero las distribuidoras no los admitieron, así que sólo se vendieron unos 40.000 ejemplares de cada uno.

En 1968, Gilbert Shelton se mudó a San Francisco tras haber trabajado anteriormente diseñando carteles psicodélicos para un local de rock en Austin, Texas; comenzó a publicar historietas de *The Fabulous Furry Freak Brothers* y de *Wonder Wart-Hog* en las páginas de su revista *Feds 'n' Heads*, auto publicada por el propio Gilbert Shelton con una tirada de 5.000 copias dobladas y grapadas en su garaje de Austin. Posteriormente *Feds 'n' Heads* fue adquirida por Print Mint, que siguió publicando las historietas de los Freak Brothers.

Los fabulosos Freak Brothers se convertirían en el símbolo de la rebelión juvenil y los hippies. Son tres amigos o “hermanos” cuya única preocupación es conseguir la felicidad a través del consumo de marihuana viviendo al margen de las convenciones sociales. Toda su vida gira en torno a la marihuana y al consumo de drogas: quieren conseguir trabajo para gastárselo en drogas y, cuando ya no tienen dinero, buscan de nuevo un trabajo para obtener dinero y así gastárselo en drogas. Un círculo vicioso y un bucle sin fin. El enemigo de los Freak Brothers es un policía de estupefacientes o como lo llaman ellos en su jerga, un *estupa*. Este ejemplo también sirve para diferenciar el cómic underground del cómic alternativo, cuando Shelton se auto publicaba desde el garaje de su casa, se podría considerar auténtico cómic underground: imprimía su propia tirada de cómics en una copistería, y el propio Shelton se encargaba de grapar cada ejemplar, distribuirlo y venderlo. Sin embargo, el cómic alternativo requiere de una editorial con imprenta propia, o bien recurre a una imprenta externa. Esta editorial

también se encarga de la distribución de la tirada de cómics recurriendo a una distribuidora, o también siendo su propia distribuidora.

En 1969, Gilbert Shelton funda junto a unos socios su propia editorial: Rip Off Press (2025). Sus socios son: Jack Jackson, dibujante (firmaba con seudónimo *Jaxon*), el extécnico informático Fred Todd, y el maniático residente Fred Moriaty. Los cuatro socios se autodenominan hippies. Rip Off (estafa, traducido al castellano) alude a cómo se sentían los autores de cómics al trabajar para una editorial convencional del circuito comercial tradicional, y como forma de protesta a las condiciones laborales de las mismas.

El dibujante de cómics que trabajaba para una editorial, cobraba una cantidad fija por página terminada independientemente del tiempo que tardara en acabarla, trabajaba como autónomo o freelance, cualquier personaje que creara no le pertenecía, pertenecía a la editorial por lo que no tenía los derechos de propiedad intelectual sobre ese personaje, y las páginas originales se las quedaba la editorial, imposibilitando que el autor obtuviese ganancias vendiéndolas por su cuenta. Las editoriales alternativas o underground tenían otra filosofía bien distinta: los que trabajaban en ellas se veían como socios, así que las relaciones eran más horizontales y no tan verticales como en otras editoriales del medio, los autores seguían teniendo los derechos de propiedad intelectual de sus propios personajes, y seguían poseyendo sus páginas originales. Sin embargo, los autores underground seguían siendo autónomos y, en algunos casos sólo cobraban un 10% del precio de portada por cada copia vendida y, en otros casos -según la editorial-, cobraban un fijo por página más el 10% del precio de portada por copia vendida.

La revista underground que causó mayor impacto y que supuso el origen de la impresión de grandes tiradas de ejemplares fue *Zap Comix* de Robert Crumb, cuyo primer número fue publicado en noviembre de 1967. Los cómics underground adoptarían la “x” final para diferenciarse de los cómics convencionales con héroes y superhéroes, haciendo alarde de su rebeldía y radicalidad tratando temas tabúes e impensables de ver en los cómics dirigidos a todos los públicos.

Los cuatro socios de Rip Off Press, adquirieron una imprenta offset Davidson, y montaron su tienda en Mowry’s Opera House (San Francisco), compartiendo espacio con la editorial Apex Novelties, editorial de Don Donahue, que publicaba *Zap Comix* de Robert Crumb (1967, 1969). Las primeras publicaciones de Rip Off Press fueron *Hydrogen Bomb Funnies*, de Shelton, y reimpresiones de *Comix & Stories*, de abril de 1964, de Robert Crumb.

En 1971, se publicó la primera colección que recopilaba las historietas de los Fabulosos Freak Brothers de Gilbert Shelton. Para entonces, las instalaciones de la compañía fueron destruidas por un incendio,

y se habían trasladado al número 1250 de la calle 17 al sur de Market, al pie de Potrero Hill. Durante la década de los sesenta, la compañía creció y se expandió, hasta que en 1972 quebró. El personal de impresión fue despedido, la rotativa fue embargada por los acreedores, y Rip Off Press se convirtió en una corporación, con Fred Todd como presidente, y la publicación como principal fuente de ingresos. La situación comenzó a mejorar de inmediato, y en 1979 se alcanzó el punto álgido cuando Universal Studios pagó 250.000 dólares por los derechos de una película de acción real de los Freak Brothers, que lamentablemente nunca se rodó. Desde entonces, los derechos se han negociado con varias partes, y varias de ellas los han poseído durante un tiempo. Hasta la fecha no se ha realizado ninguna película. Sin embargo, sí existe una serie de animación *The Freak Brothers* (Shelton, 2020).

Jaxon (fallecido en 2006) y Moriaty regresaron pronto a Texas, y en 1979 Gilbert Shelton (quizás sobrecargado por las intensas negociaciones previas al acuerdo cinematográfico), inició lo que sería el primero de varios años sabáticos en Europa. Concretamente, se mudó a Barcelona, al barrio hippie La Floresta, junto a sus compañeros de profesión: Nazario, Mariscal, Josep María Berenguer, etc. Sus historietas se publicaron en la revista *El Víbora*. Mención especial para la historieta que le dedicó al golpe de Estado del 23 de febrero de 1983 en el número especial de *El Víbora* dedicado al golpe de Estado, *El Golpe* (1981).

En 1984, fue entrevistado por TVE para el programa *La historieta* (Rtve Play), donde declaraba que:

Las historietas de superhéroes han sido siempre un poco tontas con la excepción quizás del Capitán Marvel -*nota del autor: supongo que se refiere a La muerte del Capitán Marvel* (1982)-. *Furry Freak Brothers* proceden de historias a veces narradas por mis amigos, otras veces son invenciones mías. *Freddy's Cat* originalmente era un gato real que vivía en California. *Superserdo* procede de ideas provocadas por Ronald Reagan.

En 1984, Gilbert Shelton estaba más interesado en el trabajo de su editorial Rip Off Press, que en la búsqueda de nuevos dibujantes sin que, por ello, hubiera abandonado la creación de nuevas historietas de sus personajes (ver Figura 4); afirmaba en la citada entrevista: "Ahora todavía estoy haciendo *Furry Freak Brothers* y *Fat Freddy's Cat*. La próxima historieta de *Fat Freddy's Cat* es *La guerra de las cucarachas*." En el mismo programa, Carlos Giménez, dibujante de cómics español y colaborador del programa, daría su opinión sobre Gilbert Shelton:

Gilbert Shelton es un dibujante americano, es un dibujante underground, vive en España desde hace bastante tiempo. Él escribe sus guiones y naturalmente se los dibuja. Como guionista es un hombre de ideas, es un hombre que puede sacar una idea partiendo de cualquier situación urbana. Es un hombre con mucho talento, con unas grandes dosis de humor y que sabe sacarle

punta a cualquier situación que se plantee desde el mundo este de los colgaos (sic) en busca del porro diario. Es un hombre de muchas ideas y mucho talento. Como dibujante, su trabajo se encuadra un poco en la línea de los underground de los años 60, un poco en el estilo de Crumb. La pluma, un poco de puntillismo. Empezó... cuando empezaba a dibujar al principio, siendo un dibujante torpe, siendo un dibujante con trazo duro, con trazo no muy hábil y ha tenido una excelente evolución en estos años hasta convertirse en un excelente dibujante. Ejemplo de lo que digo, podría ser la historieta que se titula "Golpe de Estado en España" que es una historieta donde se ve que Shelton dibuja muy bien y que ya no es el hombre que empezaba al principio. Su material de trabajo es (sic) muy simple: son un lápiz, una pluma y mucha cantidad, tremendas cantidades de talento y de sentido del humor.

Figura 4.

Tejero en una de las viñetas de la historieta de Gilbert Shelton sobre el 23-F.



Nota. ©Fuente: El Víbora. Número #2. Especial Toda La Verdad Sobre El Golpe. P. 48, Viñeta 3 (1981).

Sin embargo, a diferencia de lo que opina Carlos Giménez -que Robert Crumb influyó a Shelton-, según la web *Lambiek Comiclopedia* (2025):

Recibió una fuerte influencia de Harvey Kurtzman y Willy Murphy.” Gilbert Shelton fue una influencia en Ralph Bakshi, Larry Gonick, Krystine Kryttre, Frank Stack y Arthur Suydam. También encontró seguidores en Bélgica (Willy Linthout), Francia (Garf, Pixel Vengeur), Alemania (Gerhard Seyfried), Países Bajos (Jos Beekman, Flip Fermin, Frans Hasselaar, Yiri T. Kohl, Oscar De Wit) y el Reino Unido (Alan Moore, Stewart Kenneth Moore).

Gilbert Shelton se instaló definitivamente en Francia en 1985, unos meses antes de que la Rip Off Press tuviera que ser trasladada a unas instalaciones más pequeñas, con el stock de cómics, y el equipo excedente, en un espacio económico de un gran almacén en el distrito de Bayview; en abril de 1986, se incendió por completo por una explosión provocada por una fábrica clandestina de fuegos artificiales, lo que provocó la pérdida de una acumulación de diecisiete años de bienes materiales de Rip Off Press.

Más adelante, los intentos de Marvel Comics por mejorar sus resultados a costa de la industria del cómic en su conjunto resultaron, a mediados y finales de la década de 1990, en el colapso total del sistema de distribución de cómics existente. Una vez más, esta fue la segunda vez en treinta años que todos los distribuidores quebraron por deudas con Rip Off Press, lo que obligó a Todd a buscar trabajos fijos y reconfigurar su negocio de cómics. La compañía había operado desde la antigua cochera de Todd desde 1999. Los catálogos de pedidos por correo programados regularmente continuaron enviándose hasta finales de 2001, cuando el aumento de los costos y la caída de las ventas obligaron a su cancelación. Desde entonces, las personas sin ordenador aún pueden obtener una versión impresa del catálogo (descripciones y precios, pero sin imágenes), que se actualiza mensualmente.

Rip Off Press lanzó su primera página web en 1996, y a mediados de 1997 lanzó su primer sitio de comercio seguro online. El catálogo en línea ha experimentado numerosos cambios a lo largo de los años, mejorando constantemente. En 2009, la corporación se disolvió, y los derechos de publicación de los Freak Brothers volvieron a Gilbert Shelton, mientras que el nombre, el sitio web y las acciones de Rip Off Press, pasaron a manos de Todd.

El estilo de los cómix

En los cómix, las limitaciones impuestas por las normas de la censura fueron quebrantadas. El código del cómic prohibía la lujuria, la blasfemia, la obscenidad, la vulgaridad, y todas las escenas de terror, derramamiento de sangre excesivo, el sadismo y el masoquismo. Los cómix exhibían la depravación

en todas sus formas. Si el código del cómic exigía que, donde fuese posible, se empleara una buena gramática (Gasca y Gubern, 1991), el cómic se centró en el lenguaje callejero coloquial y la jerga, incluidas las palabrotas (Barbieri, 1993). La radicalidad de los cómic era evidente en sus títulos -de los que prefiero omitir su traducción al castellano-: *Big Ass Comics*, *Abortion Eve* (Lyvely y Sutton, 1973), *Amazing Dope Tales* (Shaw, 1967), *Bizarre Sex*, *Mean Bitch Thrills*, *Tits 'n' Clits Comix*, *Slow Death Funnies*, and *Young Lust* (Arffman, 2019).

Los cómic no sólo eran radicales en la falta de inhibición, estos se distanciaron de la aventura ligera y del humor de los cómics comerciales tirando por otros derroteros, la sátira, la parodia y el humor negro macabro. Existían versiones underground que se burlaban de los héroes, y de la perspectiva inocente de los cómics convencionales. Los superhéroes y los simpáticos animales antropomorfos, tenían su parodia con mala baba en el cómic, como por ejemplo el Superserdo de Shelton, o el gato Fritz de Crumb. En algunos casos y con bastante frecuencia, utilizarían personajes conocidos existentes a los que le daban una vuelta de tuerca llevándolos al terreno del underground. Gilbert Shelton, por poner un par de ejemplos, convirtió a *Little Orphan Annie* y a *Dick Tracy* en *Little Orphan Amphetamine* (La pequeña huérfana Anfetamina), y *Tricky Prickears* (una traducción figurada, como *el tramposo de orejas picadas*, es un personaje que es un policía sordo ciego) (Arffman, 2019).

En general, la liberación que supuso el cómic underground respecto al control de los editores comerciales y el código del cómic, dio lugar a una gran diversidad tanto en el tratamiento de temas como de expresiones artísticas. Los estilos de dibujo se movían en la amplia horquilla del aficionado al profesional; los géneros desde el realismo hasta la ciencia ficción y la fantasía; el humor podía ser de retrete y/o sexo picante a pasar a críticas serias de la sociedad, o a una profunda autocrítica. Al contrario que los cómics comerciales que solían ser a todo color, los cómic eran en blanco y negro, debido al ahorro de costes respecto a editarlos a todo color (Arffman, 2019).

Respecto a los contenidos de los mismos cómic y su temática radical, iban en consonancia y armonía con la rebelión de los años sesenta. Tenían completa libertad de expresión para atacar la cultura dominante en todos sus ámbitos. Los cómic representaban la protesta de varios movimientos contraculturales. Movimientos antiautoritarios que se oponían a los papas, a los agentes de policía y a los presidentes, movimientos en contra de los valores tradicionales, movimientos contestatarios pacifistas en contra de las guerras, movimientos contra la amenaza de las bombas atómicas y movimientos a favor de la ecología. Expresaron libremente las ideas claves de la contracultura: la cultura de las drogas, la política radical, el movimiento hippie, la nueva izquierda, la liberación sexual, el feminismo, el ocultismo, el ambientalismo y los movimientos pacifistas (Arffman, 2019).

A pesar de todo su radicalismo, las protestas de los cómix se basaron en el humor satírico y la parodia. La mayoría de las veces sin compromisos políticos o ideológicos específicos. Los artistas exigían un cambio social que, lejos de hacer propaganda, empleaba el humor para derrocar a la ideología dominante (Arffman, 2019).

Producción y distribución de los cómix

Hay diversidad de opiniones sobre qué cómix apareció primero. En líneas generales, suelen mencionarse tres: *The adventures of Jesus (Las aventuras de Jesús)*, dibujado por Frank Stack bajo el seudónimo de Foolbert Sturgeon (*nota*: traducción figurada de Tontoberto Esturión, incluso algunos seudónimos del cómix tenían propósito cómico). Coinciden las iniciales F. S. (Frank Stack y Foolbert Sturgeon). Este cómix fue perseguido por blasfemo, de ahí el motivo del uso de seudónimo (Texas es uno de los estados del cinturón bíblico), y publicado en 1962 por Gilbert Shelton (Alchetron, 2024); *God Nose (Nariz de Dios)*, realizada y publicada por Jack Jackson (con seudónimo Jaxon) en 1964 (Fox, 2013); y *Lenny of Laredo* -basado en el polémico monologuista Lenny Bruce que hacía humor del Ku Klux Klan o del aborto- de Joel Beck, publicado por Sunbury Productions en 1965. A principios y mediados de los años sesenta se publicaron pocos cómix. Respecto a los tres cómix mencionados, todos tuvieron el denominador común de que se publicaron y distribuyeron en campus universitarios como fanzines o revistas universitarias.

Los cómix o cómics underground se solían autopublicar a pequeña escala, bien por el propio autor, como el ejemplo que mencioné anteriormente de *Feds 'n' Heads* de Gilbert Shelton, en el garaje de su casa, o bien por una pequeña editorial independiente pequeña y flexible fuera de lo convencional. A diferencia de las grandes editoriales con su gestión autoritaria y una relación vertical jefe-subordinado, los autores underground gozaban de una total libertad de expresión y se consideraban cosocios, muchos de ellos eran fundadores o cofundadores de la editorial. Otra gran diferencia abismal entre las editoriales del circuito comercial y las pequeñas editoriales underground es que, en este último caso, los autores conservaban los derechos de autor y los originales. Este cambio suponía una mayor apreciación del artista en las editoriales underground. Además, en los cómics comerciales los grupos de trabajo implicaban a un mayor número de personas: dibujantes, escritores, entintadores, coloristas y rotuladores, mientras que en los cómix underground los autores trabajaban bien en solitario o por parejas, dibujante y escritor (Arffman, 2019).

Otra diferencia entre los cómics y los cómix radica en que, en el primer caso, las series podían ser producidas por diferentes artistas de un número a otro, y en el caso del cómix, los autores underground continuaron con los personajes que habían creado. Por lo tanto, los cómix eran creaciones más personales tanto en estilo, en la nueva actitud hacia los derechos de autor, y en la libertad artística.

La publicación de cómic fue una actividad apasionada, muchas veces discontinuada y de corta duración. Según *The Official Underground and Newave Comix Price Guide* de Jay Kennedy (1982), hubo alrededor de trescientos editores de cómics underground y alternativos entre 1962 y 1974, pero menos de una docena lograron superar el hito de los diez números. Más de dos tercios de los editores lanzaron sólo un cómic, aunque a menudo incluían con optimismo “Número 1” en su título. En total, durante este período se publicaron unos ochocientos cómics clandestinos.

Cabe destacar cinco editoriales underground sobre todas las demás: Print Mint, Rip Off Press, San Francisco Comic Book Company, Kitchen Sink Press/Krupp Comic Works y Last Gasp. La más importante fue Print Mint en Berkeley, fundada por Don Schenker. Originalmente fue una tienda de carteles, Print Mint publicó su primer cómic, una reimpresión de *Lenny of Laredo* de Joel Beck, en 1966. La actividad editorial a mayor escala comenzó en 1968 con el periódico satírico *Yellow Dog*. Ese mismo año, Print Mint comenzó a publicar la serie Zap Comix junto con la editorial Apex Novelties de Don Donahue. A finales de 1974, había publicado alrededor de un centenar de títulos y números diferentes, mientras que el número de publicaciones de las otras cuatro editoriales oscilaba entre cuarenta y sesenta. Tal fue el éxito alcanzado con la publicación de cómic, que pasó a ser el núcleo principal de la empresa Print Mint (Arffman, 2019).

Entre 1968 y 1969, los cómic alcanzaron su auge. En 1969 se creó Rip Off Press (cofundada por Jack Jackson -Jaxon-, Gilbert Shelton, Fred Todd y Dave Moriaty en San Francisco). Rip Off Press también producía artículos de merchandising, además de cómic, como carteles y camisetas. Esta fuente de ingresos extra le ayudó a financiar la producción de cómic (Arffman, 2019).

Aunque se publicaban cómic en todo Estados Unidos, la mayor actividad se concentró en las grandes ciudades, especialmente Berkeley y San Francisco. Casi la mitad de todas las cabeceras y ejemplares de cómic se publicaron en esas dos ciudades. Otras ciudades con mucha presencia de cómic fueron Chicago, Austin, Nueva York y Milwaukee. Tanto Nueva York como Milwaukee fueron los sitios editoriales más importantes, después de California (Arffman, 2019).

Algunas editoriales de cómic tenían sus propias tiendas, como el caso de Print Mint, San Francisco Comic Book Company y Krupp Comic Works...

Sin embargo, los canales de distribución más importantes del cómic underground eran las llamadas head shops, que se especializaban en todo tipo de parafernalia hippie: flautas, bongós, carteles psicodélicos, material de ocultismo, revistas underground, etc. Muchos cómics clandestinos también se podían pedir por correo y, a veces, se vendían en la calle. También se publicaron cómics clandestinos en las páginas de periódicos y revistas clandestinas, como *East*

Village Other en Nueva York y *Berkeley Barb* y *Los Ángeles Free Press* en California. Durante la década de los setenta, comenzaron a aparecer cada vez más tiendas especializadas en cómics que ofrecían un nuevo canal de distribución también para los cómics clandestinos. (Arffman, 2019).

Aún teniendo una gran distribución, los cómix no perdieron su carácter contracultural. Los editores de cómix no eran muchos, por lo que a los cómix nunca se les llegó a considerar, ni llegó a convertirse, en un producto del mercado de masas. Las publicaciones se concentraron en universidades y ciudades universitarias, que sirvieron como epicentro de la revuelta de los años sesenta, y los cómix se distribuyeron principalmente a través de canales contraculturales específicos. Así, artistas y editores encontraron sus audiencias y canales en sus propios entornos contraculturales, y pudieron ignorar a las empresas de publicidad y sus políticas, incluido el control de los artistas, mantener los derechos de autor, y evitar el Código del Cómic (Arffman, 2019).

El surgimiento del cómic underground experimental e independiente difuminó las fronteras entre el arte y la cultura popular en ese momento, influyendo a otros medios como la música, con nuevas fórmulas experimentales de rock 'n' roll, como el rock psicodélico y progresivo, y el folk rock; la industria cinematográfica comenzó a experimentar con nuevos enfoques de sátira, realismo y crítica; la televisión comenzó a tener sitcoms que rompían con lo convencional. También en la televisión trataron temas controvertidos en aquella época: el aborto, la homosexualidad, el feminismo, el racismo, los derechos civiles y la política radical. Se estaba desarrollando una era posmoderna nueva y pluralista, y los grandes "ismos" e ideologías fueron sustituidos por el eclecticismo, la ironía, la parodia, el pop, el camp, el gonzo y el kitsch. La frontera entre arte y cultura popular se estaba volviendo menos relevante. Como dice el caricaturista clandestino Jaxon: "Para mí los cómics son sólo un aspecto del arte. Eliges el medio que mejor exprese lo que tienes que decir, ¿verdad?" (Arffman, 2019, p. 183).

Economía de las editoriales de cómix

De 1969 a 1972, el número anual de cómics clandestinos aumentó bastante, y comenzaron a despertar cierto nivel de interés incluso entre los principales editores. En 1968, Viking publicó un álbum llamado *R. Crumb's Head Comix*, y en 1974-75 Marvel publicó una serie llamada *Comix Book*... Con la película de animación *El gato Fritz*, producida por Warner Brothers en 1972, el cómic underground llegó a la pantalla (Arffman, 2019).

A pesar de estos hechos, el cómix nunca llegó a convertirse en un producto del mercado de masas. No obstante, refleja la rápida expansión de la contracultura hasta convertirse en una tendencia de moda. Diferentes sectores económicos vieron a la contracultura como una vía para abrir nuevos mercados

dirigidos al público juvenil. La música rock rebelde se adaptó para complacer al gran público, la ropa hippie entró en las boutiques de moda y los vendedores ambulantes comerciaban con artículos hippies como camisetas psicodélicas, chapas de paz y amor y pulseras (Arffman, 2019).

Entre los dibujantes underground, causó preocupación la transformación de la contracultura en una moda pasajera. Todos hablaban de no venderse. A Zap Comix se le ofreció la distribución nacional, pero rechazó la propuesta. En manos de empresarios ajenos al underground, los artistas se enfrentaban a problemas con la censura y los derechos de autor. Por ejemplo, en 1970 se publicó sin permiso un álbum titulado *GungHo* en los Países Bajos con más de doscientas páginas de autores underground sin su permiso. Viking Press censuró algunas palabras de los cómics de Crumb, y cubrió desnudos con barras negras. La obra de Crumb fue víctima de la explotación comercial a gran escala, fue objeto de piratería en artículos de merchandising: camisetas, postales, chapas, tazas, etc (Arffman, 2019).

La película de *El gato Fritz* y su secuela de 1974, disgustaron mucho a Robert Crumb. Tanto que exigió que retiraran su nombre de los créditos de la primera película. Crumb realizó un cómic de el gato Fritz en Hollywood, en la que se vuelve vanidoso y sacrifica su idealismo en favor del comercialismo. Así que Crumb mató al personaje en esta historieta (Arffman, 2019).

Por temor a la explotación comercial, los caricaturistas underground comenzaron a proteger sus derechos de autor con más cuidado e incluso sospecharon que sus propios editores underground buscaban ganancias. Los desacuerdos entre editores y artistas dieron lugar a una situación en la que varios caricaturistas comenzaron a fundar sus propias editoriales, como Kitchen Sink Press y Rip Off Press, “para estafar más ganancias a los artistas”, como explicó Gilbert Shelton (Arffman, 2019, p. 185).

Los artistas llegaron a crear sus propios sindicatos para defender sus derechos de autor, como, por ejemplo: *Cartoon Workers of the World* y *United Cartoon Workers of America*. Sin embargo, estos fueron ineficaces y de corta duración, debido al carácter desorganizado de los círculos underground.

La mayoría de los artistas underground trabajaban como autónomos y se les pagaba royalties, en condiciones normales el diez por ciento del precio de portada. En ocasiones, los artistas recibían un pago básico fijo por página terminada.

Ante la constante escasez de dinero entre los artistas underground, lo habitual era que se pluriemplearan en trabajos alimenticios ajenos a la producción artística. En el caso de Jay Lynch, por ejemplo, tuvo que trabajar como artista comercial, en la hostelería y como dependiente en una zapatería.

Conclusiones

El auge de los cómix se retrasó en el tiempo respecto a la tendencia contracultural general. El año más álgido de producción de cómix fue 1972, con más de doscientos títulos. En la década de los sesenta, los rebeldes tuvieron problemas con las autoridades: redadas, arrestos y la violencia policial extendieron una atmósfera de miedo, hostilidad y cinismo entre la “generación del amor”. La cultura desenfrenada de las drogas agravó los problemas por la adicción, la delincuencia, los problemas mentales, y las muertes relacionadas con las drogas. La gravedad de los problemas resquebrajó la solidaridad y el optimismo de la contracultura de convertir el mundo en un mundo mejor. Todo ello desembocó en una división de grupos discordantes (Arffman, 2019).

La contracultura comenzó a perder su carácter radical, la protesta se fue diluyendo por su asimilación gradual a la cultura dominante. La tendencia masiva del *flower power*, desafió la protesta contra la sociedad de consumo de la contracultura rebelde. A raíz de este giro, de lo rebelde a la tendencia masiva y, sumado a las crisis de los setenta (la derrota en la guerra de Vietnam, el escándalo Watergate y la crisis económica energética), incluso la sociedad no rebelde, la sociedad en general, se opuso a las políticas del gobierno (Arffman, 2019).

El cómix underground respondió atacando tanto a los valores y las instituciones de la sociedad predominante como a la propia contracultura. Atacaron satíricamente tanto al belicismo del gobierno que bombardeaba Vietnam como a los idealistas con su “paz y amor,” sumados a la tendencia del *flower power*. (Arffman, 2019).

La desaparición paulatina de la contracultura contribuyó a la pérdida de público consumidor de cómix underground, haciendo peligrar su sostenimiento financiero. La sobreproducción de cómix y el aumento de los costes debido al aumento del precio del papel, sumado a la censura promulgada en 1973, empeoraron las cosas. Las revistas *Playboy* y *Playgirl* fueron prohibidas en varios estados. La película *El último tango en París* fue prohibida en Salt Lake City. Y en el mundo del cómix, Crumb fue condenado por su historieta *Joe Blow*, por contener viñetas con escenas de incesto, en Nueva York en 1973 (esta historieta fue publicada en *Zap Comix* número 4 en 1969) (Arffman, 2019).

El colapso provocado tanto por el golpe psicológico de la censura como por la crisis económica provocó el descenso de publicaciones poco después de 1972. Se pasó, de más de doscientos títulos publicados, a ciento cincuenta en 1973. La cifra descendió a cien títulos en 1974. El cómix trascendió a su propio círculo llegando a influir a los cómics convencionales. Los temas que trataron en los cómics convencionales fueron muy diversos: la defensa del medioambiente, la liberación de la mujer, el movimiento de derechos civiles o la guerra de Vietnam (Arffman, 2019).

El cómic underground fue el punto de inflexión en el que los cómics perdieron su inocencia naif. Fue la transición del cómic para niños y para todos los públicos al cómic para adultos y, como rezaban en algunas de sus portadas, “Cómic para adultos intelectuales”. El cómic introdujo nuevos temas orientados a un público adulto, y fue tanto una vía para expresar opiniones de disconformidad personales de los propios autores, como una vía para experimentar nuevas formas de narrar no sujetas a los clichés de los cómics convencionales. Se enfrentaron a la censura, a los valores imperantes, a la forma de trabajar, y a los abusos de las grandes editoriales, supieron defender sus derechos de autor y crear una industria propia.

En el caso particular de Gilbert Shelton (Rtve, 2013), su impronta queda patente en cada una de sus historietas. Se pronunció contra el fascismo, el autoritarismo, las multinacionales, el control policial, las guerras, las armas nucleares, el poder político, Nixon, Reagan, el golpe de estado de Tejero ¿acaso no es eso una verdadera educación crítica y para un mundo mejor?... y a favor del libre uso de las drogas, el movimiento hippie, el movimiento pacifista, el ecologismo, el amor libre... siempre empleando el humor como herramienta con la que ejerce su juicio crítico.

Bibliografía

- Alchetron. (19 de septiembre de 2024). Frank Stack. *Alchetron*. <https://alchetron.com/Frank-Stack>
- Arffman, P. (2019). Comics from the Underground: Publishing Revolutionary Comic Books in the 1960s and Early 1970s. *The Journal of Popular Culture*, 52(1), 169-198. <https://doi.org/10.1111/jpcu.12763>
- Arizmendi, M. (1975). *El cómic*. Editorial Planeta.
- Barbieri, D. (1993). *Los lenguajes del cómic*. Ed. Paidós.
- Barea, F. (2017). Déjalo Beat. *Cuaderno de la BN*, (4), 12-15. https://www.bn.gov.ar/micrositios/admin_assets/issues/files/c21d0c7d3826a9843731eb622093dbde.pdf
- Beck, J. (1965). *Lenny of Laredo*. Sunbury Productions.
- Big Ass Comics. (1969). *Big Ass Comics #1*. Rip Off Press. <https://comixjoint.com/bigasscomics1-1st.html>
- Bizarro, D. (2 de abril de 2025). Mantener fuera del alcance de los niños: el irreverente mundo de las Biblias de Tijuana. *Agente Provocador*. <https://www.agenteprovocador.es/publicaciones/las-biblias-de-tijuana-9twrt>
- Bramlett, F., Cook, R. T. and Meskin, A. (2017). *The Routledge companion to comics*. Routledge.
- Burroughs, W. S. (1959). *Naked Lunch*. Grove Press, Inc.
- Cepriá, F. y López, F. (2016). *Gilbert Shelton. Historietista / autor / dibujante / portadista / guionista*. https://www.tebeosfera.com/autores/shelton_gilbert.html

- Coma, J. (1978). *Los cómics*. Ediciones Guadarrama.
- Crumb, R. (1967). *Zap Comix #1*. Apex Novelties.
- Crumb, R. (1969). *Joe Blow. Zap Comix, no. 4*. Print Mint.
- Crumb, R. (1969). *Zap Comix #4*. Print Mint for Apex Novelties.
- Echarri, M. (29 de mayo de 2022). "Hedonista, radical y golfo": Gilbert Shelton, el 'hippie' que recaló en Barcelona y hoy triunfa en televisión. *El País*. <https://elpais.com/icon/2022-05-29/la-leyenda-hippie-que-paso-de-vietnam-termino-en-barcelona-y-triunfa-en-la-animacion-de-las-plataformas.html>
- El Víbora. (1981). *El Víbora. Especial #2. Especial toda la verdad sobre el golpe*. Ediciones La Cúpula.
- Fernández, M. A. (17 de marzo de 2024). EEUU: los guardianes de la moral y los perniciosos cómics. *LoQueSomos*. <https://loquesomos.org/eeuu-los-guardianes-de-la-moral-y-los-perniciosos-comics/?cn-reloaded=1>
- Fox, M. S. (2013). *God Nose*. <https://comixjoint.com/godnose-2nd.html>
- Gasca, L. y Gubern, R. (1991). *El discurso del cómic*. Segunda edición. Cátedra. Signo e imagen.
- Ginsberg, A. (1956). *Howl and other poems*. The City Lights Pocket Bookshop.
- Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Ediciones Península. Barcelona.
- Jiménez, J. (6 de mayo de 2010). Gilbert Shelton: "Me tiemblan las manos, estoy pensando en la retirada". *Rtve*. <https://www.rtve.es/noticias/20100506/gilbert-shelton-tiemblan-manos-estoy-pensando-retirada/330391.shtml>
- Jiménez, J. (22 de mayo de 2017). *Gilbert Shelton*: "Preparo nuevas páginas de los Freak Brothers para su 50 aniversario". *Rtve*. <https://www.rtve.es/noticias/20170522/gilbert-shelton-preparo-nuevas-paginas-freak-brothers-para-su-50-aniversario/1550823.shtml>
- Jorge, A., De La Maya, R. y Cortés, A. (coords.) (2006). *Las dimensiones social y política del cómic*. Centro de Ediciones de la Diputación de Málaga.
- Kennedy, J. (1982). *Introduction-Comics, Not Comics. The Official Underground and Newave Comix Price Guide No 1: Listing Alternative Comix in the U.S. & Canada from 1962 to the Present*. Boatner Norton.
- Kerouac, J. (1957). *On the road*. The Viking Press.
- Lambiek Comiclopedia. (2025). *Gilbert Shelton (b. 31 May 1940, USA)*. <https://www.lambiek.net/artists/s/shelton.htm>
- Lyvely, C. y Sutton, J. (1973). *Abortion Eve*. Nanny Goat Production. University Park.
- McCloud, S. (2001). *La revolución de los cómics*. Norma.
- Millos, N. (19 de abril de 2025). El Código Hays: Censura y rebeldía en la era dorada de Hollywood. *ChoheCine*. <https://chohecine.com/el-codigo-hays-censura-y-rebeldia-en-la-era-dorada-de-hollywood/>

- Polli, C. (2021). Isotopy as a Tool for the Analysis of Comics in Translation: The Italian “Rip-Off” of Gilbert Shelton’s *Freak Brothers*. *Punctum., International Journal of Semiotics*, 7(2), 17-43. <https://doi.org/10.18680/hss.2021.0016>
- Rip Off Press. (2025). *About Rip Off Press*. <https://ripoffpress.com/node/1026>.
- Rtve. (14 de abril de 2013). Gilbert Shelton, maestro del “underground”: Me levanto pensando en música no en cómics. *Rtve*. <https://www.rtve.es/noticias/20130414/gilbert-shelton-maestro-del-underground-levanto-pensando-musica-no-comics/639361.shtml>
- Rtve Play. (19 de septiembre de 1984). La historieta – Cap. 11. ‘Los aventureros’. *Rtve Play*. <https://www.rtve.es/play/videos/la-historieta/historieta-cap-11-aventureros/2679193/>
- Shaw, G. (1967). *Amazing Dope Tales*. The Book Publishing Company.
- Shelton, G. (1988). *Wonder Wart-Hog and the nurds of November*. Rip Off Press.
- Shelton, G. (1989). *Los fabulosos Freak Brothers. Obras completas Shelton 1*. Ediciones La Cúpula.
- Shelton, G. (2010). *Las mejores historias de: Wonder Wart-Hog. El Superserdo (1978-1999)*. Ediciones La Cúpula.
- Shelton, G. (2020). *The Freak Brothers. The Freakin’ History*. <https://thefreakbrothers.com/pages/history>
- Wertham, F. (1954). *Seduction of the Innocent. The influence of “horror comics” on today’s youth*. Rinehart & Company.