



Departamento de Historia, Geografía y Arte
Grado en Historia y Patrimonio

EL CÓMIC DE “SUPERHÉROES”

¿ALTER EGO DE LA SOCIEDAD NORTEAMERICANA?

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Presentado por: Alejandro Huertas Gómez

Dirigido por: Imilcy Balboa Navarro

Castellón de la Plana, septiembre de 2019

ÍNDICE

Introducción	4
CAPÍTULO I	6
Antecedentes: La sociedad norteamericana de Las décadas de 1920 y 1930.	
Las revistas Pulp y las Comic Strips	6
1- La vuelta al conservadurismo y el crack del 29: su reflejo en la industria del cómic.	6
2- El <i>New Deal</i> y la década de 1930.	14
3- Revistas baratas y tiras cómicas.	18
CAPITULO II	22
La Edad Dorada del Cómic de superhéroes	22
1- Los héroes del periodo de entreguerras	23
a) Superman, el übermensch futurista.	23
b) Batman, heredero múltiple.	27
c) Capitán Marvel, la unión entre mito antiguo y mito moderno.	31
2- Superhéroes contra Nazis: la politización del cómic de la década de 1940.	34
d) Capitán América, un patriota voluble	37
CAPITULO III	40
Es un mundo de hombres: Las heroínas y villanas de la Edad Dorada	40
1- La gata que embaucó al murciélago	42
2- Ma Hunkel, combatiendo el crimen a sartenazos.	45
3- Wonder Woman: Barras y estrellas desde la antigua Grecia	48
EPILOGO. El final de la Edad Dorada del Cómic	53
Conclusiones	58
Bibliografía	60
Recursos en línea	62
Filmografía	62
Comics consultados	62

Resumen: El estudio del cómic de superhéroes como un reflejo de la sociedad de Estados Unidos durante la primera mitad del Siglo XX puede mostrar, mediante un análisis del mensaje transmitido a través de las historias dibujadas, la mentalidad y los cambios sociales por los que pasó la sociedad norteamericana.

Palabras claves: Estados Unidos, Historia Cómic, Superman, Batman, Wonder Woman, Feminismo, Mujer, Sociedad.

Resum: L'estudi dels còmics de superherois com a un reflex de la societat dels Estats Units durant la primera meitat del Segle XX pot mostrar, mediant un anàlisi del missatge transmes a través de les històries dibuixades, la mentalitat i els canvis socials per els que va passar la societat nord-americana.

Paraules clau: Estats Units, Història, Còmic, Superman, Batman, Wonder Woman, Feminisme, Dona, Societat.

Summary: The study of the superhero comics as a mirror of the United States society during the first half of the XX Century can show, by means of analyzing the message transmitted through the painted stories, the mentality and the social changes the nord-american society went through.

Clue words: United States, History, Comic, Superman, Batman, Wonder Woman, Feminism, Women, Society.

Agradecimientos

A Imilcy Balboa, por su paciencia y dedicación conmigo, pese a las innumerables dificultades que le he puesto.

A mi pareja, Andrea, por darme el empuje necesario en los momentos de flaqueza.

A mis amigos y familiares, (en especial a Pablo por dejarme su PC) por el apoyo recibido, no sólo a lo largo de mi trabajo, si no de toda la carrera. Una carrera en la que, por suerte, ya divisó la meta.

A José Joaquín Rodríguez, profesor de la Universidad de Cádiz, por facilitarme materiales y ayudarme con la temática de superhéroes.

Introducción

En los Estados Unidos de la década de 1930, empobrecidos tras la Gran Depresión de 1929, y con la posibilidad de otro conflicto bélico como la pasada “Gran Guerra,¹” gestándose en Europa, se dieron los factores necesarios para el auge de una industria de entretenimiento de masas; barata de producir, de adquirir y de fácil lectura: fue la “era dorada” de los cómics de “superhéroes”. Fue entonces cuando surgió el primer héroe de cómic, de la mano de Joe Shuster y Jerry Siegel, que además gozaba de capacidades sobrehumanas: *Superman*. Con el concepto del personaje, los autores abren un campo nuevo en la creación artística y literaria. Sin saberlo, fueron los precursores de una mitología nueva basada valores como: justicia, altruismo, sacrificio y voluntad, plasmados en unos seres con mallas coloridas (y apretadas).

Pero la sociedad fluctúa y, con ella, lo harán los “superhéroes”, evolucionando, adaptándose y convirtiéndose en un reflejo de la misma. El flujo de influencias era y es bidireccional: muchos de los valores heroicos más absolutos todavía perduran cambiando aspectos de la sociedad.

En los cómics de superhéroes veremos, entonces, y sin ser un reflejo exacto, más bien una imagen deseada, a la sociedad norteamericana que atravesó por varias etapas: de la era del jazz al discurso bélico y, pasando por el miedo al comunismo, a la era *hippie* de la década de 1960. Los valores heroicos cambian constantemente, al igual que cambiaron las manos y mentes que idearon las historietas de los Hércules, Ulises y Aquiles modernos.

Con una visibilidad menor para los sectores “marginados”: negros y mujeres. Así pues, la nula visibilidad de personajes afroamericanos (salvo en caso de villanos y compinches) de la década de 1930, que se transformó en la década de 1960, quizás emparentado con el auge de la lucha por los derechos civiles, a la creación de un héroe fuerte y “de color:” *Pantera Negra*. De igual manera ocurrió con la representación de las mujeres en los cómics como damiselas en apuros, ayudantes más bien poco útiles del

¹ Nombre dado, en su origen, a lo que contemporáneamente se llama “I Guerra Mundial”. Al no haber precedentes en 1919 de otra guerra de tal magnitud ni la expectativa de que se repitiera.

héroe, o las *femme fatale* de los inicios de la cultura del cómic que se convirtieron, paulatinamente, en superheroínas con sus propias series y aventuras en solitario como *Canario Negro* o *Wonder Woman*².

Es por ello que los cambios transcurridos en el multiverso³ de los cómics son consecuencia de las modas y luchas sociales norteamericanas, la capacidad artística e imaginativa de sus creadores y la posibilidad de mercado para dichos productos e historias ya que, salvo en los cómics *underground*,⁴ no dejaba de ser una industria y, como tal, estaba ligada al beneficio económico que pudieran extraer de la venta de sus productos, anulando series que no eran rentables y publicitando siempre ideas nuevas de las que sacar provecho.

Hasta hace unas décadas, pocos autores consideraban el cómic como un tema digno sobre el que disertar, al ser considerado cultura de masas y no cultura de élite. Autores como Umberto Eco o Edgar Morin comenzaron a dar visibilidad a éste tipo de cultura.⁵

Aunque, día de hoy, la libertad creativa de los autores de la industria del entretenimiento sea algo indispensable, no fue así en los inicios de la misma. Los equipos creativos cobraban por sus obras como si se tratasen de otros trabajadores, más de una cadena de montaje que, a la sazón, es lo que hacían una vez su “producto” (entendiéndolo como un superhéroe o personaje de éxito) hubiera salido ya a la luz y entrara un contrato con la editorial de turno. Las ideas plasmadas en los cómics tenían que ceñirse a los estándares de la línea editorial, ligada al beneficio de las ventas y a las modas del momento. Es por ello por lo que, justo en los primeros años o “Edad Dorada”, podemos hablar de los cómics como el reflejo de la mayoría (al menos de la mayoría que compraba cómics) en la sociedad estadounidense. Este criterio no podemos aplicarlo a los cómics de hoy en día, en los que podemos ver héroes, antihéroes, villanos

² Respectivamente: Infantino.1947. *Flash Comics* / Moulton. 1941, *All Star Comics*.

³ Al crearse tantas historias independientes de la línea editorial principal de cada personaje, las compañías recurrieron a la teoría de cuerdas y de universos paralelos para explicar por qué en un tomo podía morir un personaje y en el siguiente seguir vivo, entre otras.

⁴ *Underground*, cuya traducción literal es “subterráneo”, es un término que se utiliza para denominar un tipo de cultura, arte o movimiento que no sigue los patrones de la mayoría y se suele desvincular de lo políticamente correcto y del beneficio económico como motor creativo.

⁵ Umberto Eco, *Apocalípticos e Integrados*, Lumen, Madrid. 1968 / Edgar Morín, *El Espíritu del Tiempo*, Taurus, Madrid. 1966

que son protagonistas de su propia serie, o cómics “underground” más críticos, reflejo de cierta minoría más que una imagen social estandarizada.

CAPÍTULO I

Antecedentes: La sociedad norteamericana de las décadas de 1920 y 1930. Las revistas *Pulp* y las *Comic Strips*.

El fin de la I Guerra Mundial no supuso para Estados Unidos la misma catástrofe que para Europa. No dejó el país agotado o empobrecido. Sin embargo, generó un gran sentimiento de desilusión que influyó en muchos aspectos de la vida social, cultural y política. En lo que se ha llamado la etapa del “Prohibicionismo,” caracterizado por un rebrote de las huelgas, el racismo, y las tensiones raciales, pero sobre todo del conservadurismo. Fueron años de grandes cambios, y vaivenes a nivel social, el Prohibicionismo fue seguido, del culto a la prosperidad, los llamados “felices años 20”, con la expansión de nuevas industrias (química, textiles y plásticos sintéticos), el crecimiento de la aviación, la electricidad y la generalización de los electrodomésticos (radios, planchas, frigoríficos, ventiladores, tostadoras, etc). La sociedad se desvinculó de la realidad y el crack del 29 la devolvió a ella con un mazazo. El *New Deal* emprendido por el presidente Franklin Delano Roosevelt, con sus luces y sombras, sería un atisbo de esperanza, pero la nueva guerra en Europa y la demanda de material, fueron verdaderamente el motor de la industria y la reducción del desempleo.

El reflejo de esa sociedad en las revistas *pulp* y los comic *strips*, será tratado en las páginas que siguen.

1- La vuelta al conservadurismo y el *crack* del 29: su reflejo en la industria del cómic.

Los denominados “felices años veinte” fueron, en realidad, más agitados que felices. Tras la *I Guerra Mundial*, una ola de patriotismo conservador reemplazó al progresismo imperante, condicionada por varios factores externos: el triunfo en 1919 de la revolución Bolchevique en Rusia y la formación de la III Internacional, inspiraron la época del llamado “Terror Rojo”. Durante el período se recrudeció la lucha obrera: se crearon sindicatos de carácter comunista y anarquista como la *Industrial Workers of the World* (IWW); las huelgas y movilizaciones obreras se multiplicaron en varios estados

como Virginia Occidental o Massachussets. La acción de lucha anarquista llegaba a incluir el envío de correos bomba a dirigentes políticos e industriales.

Las reivindicaciones obreras, junto a las reivindicaciones de carácter racial -que vino formándose desde la guerra civil-, tuvieron una respuesta implacable por parte del gobierno y las autoridades hasta el punto de que, a principios de la década de 1920, el gobierno consiguió disolver el IWW, mientras Marcus G. Garvey, uno de los representantes principales de la comunidad negra, fue deportado en 1927. Frente a las ideas de líderes negros como W.E.B. Du Bois que defendían la integración Garvey abogaba por el retorno de los ex esclavos negros a África.⁶

Imagen nº 1

Marcus Garvey, fundador del United Negro Improvement Association (U.N.I.A.)



Fuente: *Getty Images*

⁶ Marcus Mosiah Garvey (17 de agosto de 1887 – 10 de junio de 1940) fue un editor, periodista y empresario jamaicano. En 1916 se trasladó a Estados Unidos fundó el periódico *Negro World* y también fue el promotor de la Asociación Universal para la Mejora del Hombre Negro (UNIA) creada en Jamaica, 1914. Ver por ejemplo Amy Jacques Garvey, *Marcus Garvey and The Vision of Africa*, Vintage Books, New York, 1974. James G Spady, *Marcus Garvey, Africa and the U.N.I.A.: A UMUM Perspective on Concentric Activity in the Pan African World*, Marcus Garvey Memorial Foundation Publishers, New York, 1985.

A lo que habría que sumar el resurgimiento y auge del Ku Klux Klan, que llegó a su punto máximo de influencia hacia 1925. El nuevo Klan fue refundado en Georgia, en 1915, por un predicador metodista y vendedor de seguros William J. Simmons. Pronto adquirió carácter nacional y se convirtió en el centro del “patriotismo militante” mientras ampliaba “su odio” de los negros a otras minorías como los católicos, judíos y extranjeros, que junto con la bebida, el baile y las faldas cortas, atacaban lo que ellos consideraban valores estadounidenses.⁷

Imagen 2
Desfile del KKK 9 de agosto de 1925, Washington DC



Fuente: BBC, en línea
(https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/12/151229_ku_klux_klan_150_aniversario_resurgimiento_trump_aw)

Los problemas laborales y raciales, aunque ya arraigados en la sociedad, se vieron incrementados por el retorno de los soldados norteamericanos tras la I Guerra

⁷ El Ku Klux Klan, que nació en Tennessee en 1866. En principio su objetivo objetivo se dirigió a aterrorizar a los antiguos esclavos para que no ejercieran el derecho al voto, mediante cruces en llamas pero cuando estos métodos resultaron ineficaces, pasaron a la violencia abierta –ahorcamientos, quemas, etc.- El Congreso aprobó una serie de medidas como Ley sobre Fuerza Legal y la Ley sobre el KKK que terminaron decretando prácticamente su extinción en 1871. Maldwyn A. Jones, *Historia de Estados Unidos*, 1607-1992, Cátedra, Madrid, 1995, pp.

Mundial, lo que provocó conflictos con los que habían ocupado los puestos en su ausencia. Revueltas raciales de gran magnitud ocurrieron en Chicago (1919) o Tulsa (1921) y tuvieron un carácter dual, entre el racismo, imperante en aquel momento, y el descontento laboral.⁸

Las consecuencias de la vuelta al conservadurismo fueron la represión y el “regreso a la normalidad” a la que aludía el presidente Warren G. Harding (1921-1923) en la campaña electoral de 1920, previa a su victoria. Era la reacción de una vieja estirpe reticente al cambio al que tenía que hacer frente y que, lejos de adaptarse, decidió dar marcha atrás:

“a muchos estadounidenses de vieja estirpe les rondaba el miedo de que se estaba minando su sociedad. Alarmados por los ataques a las creencias y costumbres establecidas, ansiaban retrasar el reloj. Por ello manifestaron un talante defensivo, moralista e intolerante en fenómenos aparentemente no relacionados como la restricción a la inmigración, el Ku Klux Klan, el fundamentalismo religioso y el experimento prohibicionista.”⁹

Fue, sin duda, un inicio de década dual y contradictoria. Por un lado, el desempleo se vio reducido a la mitad entre 1921 y 1927, aumentó el nivel salarial y el nivel adquisitivo en general. Del otro, también se produjo una mayor desigualdad económica debido a las políticas conservadoras sobre los impuestos que favorecían a las élites económicas.

En 1919 se aprobó la Decimoctava Enmienda, la denominada “Ley Seca”, abolió la producción, venta y consumo de alcohol en toda la federación, lo que paradójicamente causó un drástico aumento en el tráfico y contrabando. Durante los 13 años que estuvo en vigor, bandas criminales y mafias como las de Al Capone tuvieron su época dorada, además de una proliferación de bares ilegales o “*speakeasies*”¹⁰ donde

⁸ Carl Sandburg, "The Chicago Race Riots, July 1919, *The Electronic Encyclopedia of Chicago*. Chicago Historical Society, 2005, en línea: <http://www.encyclopedia.chicagohistory.org/pages/11045.html>. *Tulsa Race Riot. A Report by the Oklahoma Commission to Study the Tulsa Race Riot of 1921*, febrero de 2001, en línea: <https://www.okhistory.org/research/forms/freport.pdf>.

⁹ Maldwyn A. Jones, *Historia de Estados Unidos*, p. 403.

¹⁰ Del término “Speak Easy” (o hablar bajo) proveniente del “slang” (o jerga) hablado en bares previo a la prohibición. Uno de los más conocidos fue el *Cotton Club* de Nueva York.

se consumía de manera clandestina alcohol casero o de contrabando desde México o Canadá. Los motivos por los que se prohibió fueron una suma de la presión de los sectores conservadores y fundamentalistas del Sur y el Medio-Oeste, el intento –histórico- estatal de controlar los hábitos de la nación, y el odio al alemán derivado de la guerra, que puso a la población en contra de las empresas cerveceras de origen germano.¹¹

Imagen 3

Celebrando el fin de la prohibición



Fuente: Los «largos» años de la Ley Seca, *ABC*, en línea: <https://www.abc.es/fotos-archivo/20150116/largos-anos-seca-16292170033.html>

Tan solo un año después de la *Volstead-Act*, en 1920, se ratificó la Decimonovena Enmienda, que permitió votar a las mujeres, su contribución al esfuerzo bélico hacía imposible seguir negándoles ese derecho, pero no olvidemos que votar continuó siendo restrictivo para las clases trabajadoras y los más desfavorecidos. A nivel político, apenas se notó en ésta década manteniendo el perfil de votantes dentro de la misma clase social y, con ello, un pensamiento ideológico similar. No dejó de ser un gran avance en materia de derechos sociales e igualdad entre géneros, pero el hecho de votar no cambió que las universidades y puestos de trabajo de importancia siguieran

¹¹ Jack S. Blocker, David M Fahey and Ian R. Tyrrell (eds) *Alcohol and Temperance in Modern History. An International Encyclopedia*, ABC-CLIO, California, 2003, vol. I, A-L.

estando restringidos al ámbito masculino, con lo que la influencia de las mujeres en la vida política no sería un hecho hasta futuras décadas.¹²

Imagen nº 4

Manifestación de sufragistas, Nueva York, 1912



Fuente: <https://www.legendsofamerica.com/ah-womenssuffrage/>

Fueron unos años de auge económico e industrial: Henry Ford revolucionó el modelo de producción al mejorar el sistema de producción en cadena y abaratar los costes de adquisición de los automóviles al mismo tiempo que mejoró las condiciones laborales de sus trabajadores, marcando un estándar para la época. Todo ello vino acompañado del rechazo, incluso de forma violenta, a los sindicatos y el socialismo emergente en los Estados Unidos. Gracias a la floreciente industria del automóvil, el gobierno impulsó un gran proyecto de adaptación y creación de nuevas carreteras a nivel nacional; la industria agrícola vio incrementada su productividad al introducir maquinaria en los campos que facilitó el trabajo, por lo que se experimentó un éxodo del campo hacia las ciudades, que crecieron a un ritmo vertiginoso:

¹² Howard Zinn, *La otra historia de Estados Unidos*, p 337

“disminuyeron las horas laborales, los salarios reales aumentaron un 26%, el desempleo descendió de un 11,9% en 1921 a un 3,2% en 1929. Surgieron otros beneficios cuando los patrones, tratando de acabar con la inquietud laboral, recurrieron al ‘capitalismo benéfico’. Mejoraron las condiciones laborales, extendieron las actividades recreativas, (...) patrocinaron los ‘sindicatos de empresa.’”¹³

Además del ascenso de la mafia de la mano de la prohibición del alcohol, lo que el presidente Harding no previó en su mandato de “retorno a la normalidad,” fueron los incontables casos de corrupción de su administración que culminaron con el llamado *Teapot Dome*,¹⁴ el mayor escándalo de corrupción estatal (probado) de la historia de los Estados Unidos (junto al posterior caso *Watergate* de Richard Nixon).¹⁵ La opinión pública y la prensa pronto se hicieron eco de los sucesos, y la imagen del presidente se vio deteriorada. Aunque su implicación en los sucesos nunca fue del todo clara, si es cierto que su campaña fue financiada por las mismas petroleras, y el final de su mandato tuvo como colofón un viaje alrededor del globo patrocinado por Harry Sinclair, propietario de la *Mammoth Oil Company*, amigo de la infancia de Fall y beneficiario de las cesiones de *Teapot Dome*. El presidente Harding, sin embargo, no pudo disfrutar su viaje, ya que, en 1923, antes de comenzar, murió de un ataque al corazón.

En las elecciones presidenciales de 1928 obtuvo la victoria el republicano Herbert Hoover, que prometía y aseguraba que «*En América estamos hoy más cerca del triunfo final sobre la pobreza que nunca antes en la historia de cualquier tierra.*”¹⁶ Tan sólo un año después, el 29 de Octubre 1929, ocurrió el Martes Negro: una caída descomunal en la bolsa de valores que fue el preludio a la Gran Depresión. Entre las causas de la crisis podemos citar: la capacidad para adquirir bienes de la población era inferior a la masiva capacidad de producción industrial (*stock*) y, estrechamente

¹³ Maldwyn A. Jones, *Historia de Estados Unidos*, p. 410.

¹⁴ En 1922, el secretario del interior, Albert Fall, arrendó tierras estatales en Wyoming y California a empresas petroleras para su explotación a cambio de un sustancioso soborno, *Enciclopedia Universal*, 2012, (http://enciclopedia_universal.esacademic.com/154870/Teapot_Dome%2C_esc%C3%A1ndalo_del)

¹⁵ Ocurrido en 1970, implicó el robo de documentos de las oficinas de Washington D.C. del partido Demócrata. El escándalo fue tal que el presidente Nixon se vio obligado a dimitir de su cargo.

¹⁶ «*We in America today are nearer to the final triumph over poverty than ever before in the history of every land,*» Herbert Hoover, discurso en California, 11 de agosto de 1928. (H. Hoover, *Memoirs of Herbert Hoover*, Mcmillan Company, 1952, Nueva York)

relacionada, el desigual reparto de la riqueza tanto entre “clases” como de un estado a otro. A ello se suma el gran número de bancos privados existentes (se estima que más de 30.000 en 1921), frágiles ante cualquier contratiempo económico, que se vieron desbordados cuando los clientes de los mismos quisieron retirar, todos al mismo tiempo, el dinero depositado en ellos debido al colapso económico.¹⁷

Imagen n° 5

Reflejo en la prensa del *stock Market Crash*. 1929



Fuente: Brian O’Connell, “When Did the Stock Market Crash Throughout History?”, en línea: <https://www.thestreet.com/markets/history-of-stock-market-crashes-14702941>

Las políticas de Hoover, partidario del “individualismo fuerte” y la no-intervención del estado en la economía, probaron ser insuficientes para solventar la

¹⁷ Maldwyn A. Jones, *Historia de Estados Unidos*, p. 423

crisis, lo que le hizo perder las elecciones presidenciales de 1932 contra el candidato demócrata, Franklin Delano Roosevelt.

Una de las mayores consecuencias de la quiebra de Wall Street fue el aumento del desempleo: alcanzó los 4 millones en abril de 1930, casi 7 millones en octubre de 1931 y entre 12 y 15 millones en julio de 1932. No había subsidio de desempleo.¹⁸

La fotografía de Florence Thompson tomada por Dorothea Lange, cuando trabajaba para la *Farm Security Administration del New Deal*, recorriendo los campos para fotografiar los efectos de la Gran Depresión, refleja como nadie la pobreza en Estados Unidos durante la depresión:

Imagen n° 6

Madre emigrante, 1936



Fuente: Minneapolis Institute of Art, Google Arts & Culture en línea:
[https://www.google.com/search?q=Madre+emigrante%2C+1936+\(Florence+Thompson\)&rlz=1C1GGRV_enES751ES751&oq=Madre+emigrante%2C+1936+\(Florence+Thompson\)&aqs=chrome..69i57.1344j0j8&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=Madre+emigrante%2C+1936+(Florence+Thompson)&rlz=1C1GGRV_enES751ES751&oq=Madre+emigrante%2C+1936+(Florence+Thompson)&aqs=chrome..69i57.1344j0j8&sourceid=chrome&ie=UTF-8)

¹⁸ Maldwyn A. Jones, *Historia de Estados Unidos*, p. 427

2- El *New Deal* y la década de 1930.

El nuevo presidente, Franklin Delano Roosevelt, abogó por un plan de acción directo y fuerte para solventar la crisis económica que asolaba el país. Una de las medidas más efectivas consistió en regular la problemática bancaria: la gran multitud de bancos ahora tendrían, al menos por esta vez, que rendir cuentas al estado sobre su solvencia. Así pues, el 9 de Marzo se aprobó la *Emergency Banking Act*,¹⁹ una inspección bancaria por parte del estado que diría cuales podrían reabrirse y cuáles no. Solo sería una de las primeras medidas de la reforma bancaria que tenía pensado efectuar: añadiría la *Glass-Steagal Act*, ley de 1933 que pretendía eliminar la especulación incontrolada previa a la crisis, evitando que la inversión bancaria y la comercial se hicieran en conjunto, además de reducir a 5.000 USD los depósitos bancarios de cada cuenta.²⁰

En el período llamado los Cien Días, ocurrido inmediatamente tras la reforma bancaria, Roosevelt propuso una multitud de reformas (agrícolas, económicas, sociales, industriales, etc.) que conformaron el *corpus* de la primera parte de su Nuevo Trato. El congreso aprobó quince leyes en un lapso de tiempo muy corto, demostrando la necesidad y aceptación nacional de una reforma que terminaría con una crisis que ya se estaba alargando demasiado. Más que una planificación legislativa, se trató de un experimento de ensayo y error con el objetivo de salvar al capitalismo estadounidense de su desaparición como sistema. Para ello, aparte del ya citado plan bancario, se destacaron dos esfuerzos extraordinarios de reforma: la agricultura y la industria como base fundamental de recuperación nacional. No es de extrañar que se hiciera especial hincapié en dichos campos: Estados Unidos era una nación mayoritariamente agrícola hasta principios de siglo, y la industria le seguía de cerca en el marco de producción e importancia como sector laboral.

Imagen nº 7

¹⁹ Actuación Bancaria de Emergencia

²⁰ J. J. Hernández Alonso, *Los Estados Unidos de América*, p. 289.

Roosevelt y el *New Deal*



Fuente: elaboración propia

Entre los cambios más importantes de la primera etapa, habría que destacar la reforma al subsidio por desempleo -Ley sobre el Subsidio Federal de Emergencia-, la implantación del Organismo gestor del Valle del Tennessee,²¹ la Ley de Ajuste Agrícola (1933), que «*intentó elevar los precios agrícolas recortando la producción*» o la Ley Nacional de Recuperación Industrial (1933).²²

La inversión estatal fue colosal, lo que sumado a la intervención del Estado en la economía y a los pobres intentos de Roosevelt de reforma monetaria, le granjearon muchas críticas, sobre todo por parte de los sectores más conservadores de la nación, que veían el sistema capitalista de libertad empresarial amenazado por el propio gobierno. La oposición se volvió cada vez más radical, y es que el primer *Nuevo Trato*, aunque mejoró algo la economía, ni cumplió del todo con las expectativas de recuperación, ni contentó a ningún sector de la política estadounidense: tanto conservadores, como liberales o socialistas tenían algo que decir sobre alguna de las

²¹ Se trató de un proyecto monumental de recuperación de la cuenca del Tennessee, en la que se construyeron siete plantas hidroeléctricas y se invirtió en planes de contención de inundaciones, educación, reforestación, etc. Maldwyn, A. Jones, *Historia de Estados Unidos*, p. 423

²² Maldwyn, A. Jones, p. 423

reformas efectuadas. La oposición logró tal visibilidad que, en 1935, el Tribunal Supremo decidió suprimir algunas de las medidas aprobadas anteriormente. Por ello, Roosevelt intentó un giro y dar pie a una segunda fase del *New Deal*, que se centró más en la reforma social y económica y se radicalizó, en cierta medida, posicionándose hacia los más desfavorecidos en vez de colaborar con las empresas.

Se invirtió en obra pública como método de paliar el desempleo, cosa que revitalizó la economía: crear puestos de trabajo pone en funcionamiento la maquinaria del mercado, ya que la gente vuelve a tener solvencia económica y puede volver a consumir. Se trató de hacer una inversión inicial titánica para revitalizar la estática economía nacional, al mismo tiempo que se mejoraba la calidad de vida estadounidense y se impulsaba la creación artística con ayudas a artistas y escritores entre otros.

Quizás la ley más importante aprobada en éste segundo período fuera la Ley Nacional sobre las Relaciones Laborales (1935) que regulaba prácticas empresariales tales como las injustas “listas negras”,²³ e intercedió en las relaciones laborales entre empresa y empleados como defensa de los últimos.

Imagen nº 8

Campañas de la *Dirección de Proyectos Laborales* (Works Projects Administration, WPA)

²³ Los empresarios ponían en éste tipo de listas a empleados que, por motivos como estar afiliados a un sindicato o reivindicar algún derecho laboral, se les debía discriminar y controlar. Sobre el segundo New Deal ver Maldwyn A. Jones, p. 425



Fuente: elaboración propia

3- Revistas baratas y tiras cómicas.

A finales del siglo XIX surgen unas revistas baratas de producir y de adquirir, hechas de papel poco procesado y de mala calidad, que supieron tanto adaptarse a los nuevos tiempos como hacerse eco de la cultura popular, las llamadas: *Pulp Magazines*. Con temáticas de misterio, terror, ciencia-ficción e incluso eróticas, plasmaron en papel el cambio en la visión moral al que los conservadores, y las familias más tradicionales de la década de 1920, tanto temían. Son las herederas de los folletines o “*dime novel*”,²⁴ que ya ofrecían entretenimiento y tenían una vida útil igual de efímera.

Pese a su consideración como cultura popular y de poca carga intelectual, muchos autores de renombre como Howard P. Lovecraft, Samuel D. Hammet o Isaac Asimov²⁵ comenzaron sus carreras literarias o colaboraron en dichas revistas. Es cierto que les pagaban poco (Lovecraft cobraba centavo y medio por palabra) pero les

²⁴ En castellano: Novelas de diez centavos.

²⁵ Rodríguez Moreno, *Los cómics de la segunda Guerra Mundial*, p. 43.

proporcionaba una fuente fija de ingresos y una libertad creativa que no tenían en otros medios de difusión más elitistas y les impulsaba a ganarse un nombre antes de dar el paso a editoriales más grandes.

Fueron títulos como *Black Mask* (1920, género negro) y *Weird Tales* (1923, ciencia-ficción y horror) los que más éxito cosecharon, extendiendo sus publicaciones hasta las décadas de 1950 y 1960, contando con un declive más tardío que el resto de sus contemporáneas, las cuales a veces no duraban apenas tres o cuatro publicaciones. Fue un verdadero *boom* y, como tal, surgieron a centenares, generando un mercado idóneo para la sociedad en crisis de la época donde ir al cine o al teatro, aunque barato, no te daba la posibilidad que tenían las *pulp* de ser vendidas, almacenadas, prestadas o intercambiadas tras su adquisición. Por supuesto, la proliferación de las mismas creó una competencia abrumadora y, tal como ya hemos dicho, muchas no llegaban a imprimir la decena de números antes de su cancelación.

Imagen nº 9

Revista *Black Mask*, volumen 18, nº 6, Agosto de 1935



Fuente: Librería en línea *John W. Knott*:
<https://www.jwkbooks.com/pages/books/22073/1935-black-mask-august-no-6-joseph-t-shaw-volume-18/black-mask>

Por su parte las tiras cómicas, *Comic Strips*, fueron un tipo de narración secuencial publicadas en la prensa estadounidense desde finales del siglo XIX. El origen de éste tipo de narración es antiguo y extenso, contando desde los jeroglíficos egipcios, las columnas conmemorativas de la Roma antigua (como la de Trajano) o los tapices medievales (como el de Bayeux). La prensa adaptó la sencilla forma de narrar hechos por escenas conectadas a los tiempos modernos, algo fácil de leer y comprender hasta para la población menos letrada. En sus inicios, dichas tiras tuvieron un tono satírico o “cómico” y estaban destinadas al cabeza de familia, ya que se entendía que era el que tenía decisión a la hora de comprar un periódico u otro y, por ello, eran a quien tenían resultar atractivas. Tal y como se hacía en las novelas de folletín de Alejandro Dumas o Victor Hugo, eran historias cortas que narraban una sección de la historia global cada semana, como pequeños capítulos con un sempiterno “continuará” al final de cada tira.

En la década de 1930 tuvieron su auge las tiras de aventuras y detectivescas, con personajes como *Dick Tracy* (Chester Gould, 1931) *Flash Gordon* (Alex Raymond, 1934) o *Prince Valiant* (Harold Foster, 1937). La imaginación y el talento de los autores

para plasmar, en cuatro viñetas, un fragmento de historia que enganchara al lector hasta la siguiente, aumentaron las ventas de los periódicos en los que se publicaban. Pero el público quería más, no contento con cuatro viñetas de sus autores preferidos a la semana: el origen de los cómics de aventuras²⁶ como un todo, y no como suplemento, tendría lugar a finales de la misma década.

Imagen nº 10

Primera tira cómica de *Prince Valiant* (Harold Foster, 1937)



Fuente: Foster, H. *Príncipe Valiente* (colección). Planeta, Barcelona, 2011.

Podríamos considerar a ambas formas de entretenimiento como un preludio a la tormenta creativa que se originó a partir de 1938 con la creación de los cómics de superhéroes. La temática de las revistas baratas se unió con el dinamismo veloz de la narración por secuencias para lograr, casi por sorpresa, un producto con una repercusión social notable.

²⁶ Los libros de cómic ya llevaban publicándose desde mediados del S.XIX, aunque se trataba de algo excepcional y no tuvieron en absoluto ni una pequeña parte del tirón comercial del que gozaron los cómics de superhéroes en el siguiente siglo.

Las revistas y las tiras habían preparado al público para los cómics de superhéroes, un público que pedía semana tras semana el mismo periódico para leer sus aventuras preferidas. El hecho de no tener que esperar a la siguiente tirada periódica para leer una aventura completa se convirtió en un aliciente de compra en sí mismo.

CAPITULO II

La Edad Dorada del Cómic de superhéroes.

La producción de personajes en el seno de la industria del cómic, como podremos ver a lo largo del trabajo, fue inmensa y tremendamente imaginativa. Algunos resistieron el paso del tiempo como modas: a altibajos, mientras que otros simplemente desaparecieron, salvando las ocasiones en las que algún guionista nostálgico los rescata del olvido durante unos cuantos números. Pero en la tercera categoría encontramos a los héroes gracias a los que su popularidad o mensaje les convirtieron en arquetipos, símbolos de la cultura de masas.

En 1954, durante la Guerra Fría, la sociedad estadounidense experimentó una serie de cambios que los llevaron a una etapa de incertidumbre en diversos aspectos de su sociedad: la carrera armamentística nuclear, la “Caza de Brujas” del senador McCarthy, el Informe Kinsey, el libro “La Seducción de los Inocentes” de Wertham y otros fenómenos de los que trataremos más adelante. El pueblo, reacio al cambio por defecto, se sumió en una dinámica obsesiva buscando censurar aquello que no podía controlar o entender. La censura afectó a numerosos campos de creación artística como la literatura o el cine. Por supuesto, la industria del cómic no fue menos, y muchos héroes vieron terminadas sus carreras (ficticias) de lucha contra el crimen al aplicarse el “Código de los Cómic” (*Comic Code*) que supuso una reducción en las ventas de cómics y en la cancelación de series por el mismo motivo.

Aunque, como ya hemos dicho, de todo ello se hablará más adelante, es fundamental entender los ciclos históricos de la sociedad americana de mediados de siglo para comprender la selección de personajes a estudiar en los siguientes apartados. Se trata de los héroes que marcaron un antes y un después, y que ya sea a ciclos o de forma continua, nunca desaparecieron del todo del “campo de juego”. Son los héroes cuyos emblemas y mensaje han pasado de ser un símbolo ficticio a uno real.

1- Los héroes del periodo de entreguerras.

a) *Superman*, el *übermensch* futurista.

En el verano de 1938 veía la luz la revista *Action Comics* y, por primera vez, apareció en ella una historia de héroes musculados, súper poderosos y con los calzones por fuera²⁷ que luchaban contra la injusticia y los malhechores e incluso llegaron a tener archienemigos igual de coloridos: hablamos del *Superman* de Joe Shuster y Jerry Siegel, el héroe que abrió la puerta de *era dorada*.

Existe una confrontación entre guionistas, dibujantes y teóricos del cómic sobre cuál es el verdadero espíritu de *Superman* y cómo debe ser interpretado: los hay que dicen que fue creado como un héroe del pueblo frente a las injusticias y deshumanización del industrialismo (Grant Morrison, 2012) mientras que otros lo ven más como un *Boy Scout* subordinado a los intereses del gobierno y del sistema, tal y como lo retrató Frank Miller en su “Regreso del Caballero Oscuro” (1986), que toma esa actitud con tal de evitar males mayores o desobedecer las leyes de su país. Lo más acertado, ya que fue dicho por sus propios creadores, es pensar que *Superman* representaba un sueño imposible de cumplir, una fantasía, de poder y fuerza para enfrentarse a los abusos de la sociedad y del gobierno y, al final, “salvar el mundo y conseguir a la chica.” Una fantasía que, compartida por muchos jóvenes del país, le encumbró hasta el ideal que hoy día conocemos.

Por supuesto, no es oro todo lo que reluce, y el *Superman* de Shuster y Siegel tiene su propia dosis de controversia. Para poderlo publicar, los artífices de su nacimiento vendieron sus derechos sobre el personaje por 130 dólares a una revista de cómics tras varios intentos fallidos de presentarlo a editoras de tiras cómicas, que constituían su primera opción de publicación, de ahí además los condicionantes de su vestimenta: los tres colores primarios (Rojo, Azul y Amarillo), característico de dichas tiras.²⁸

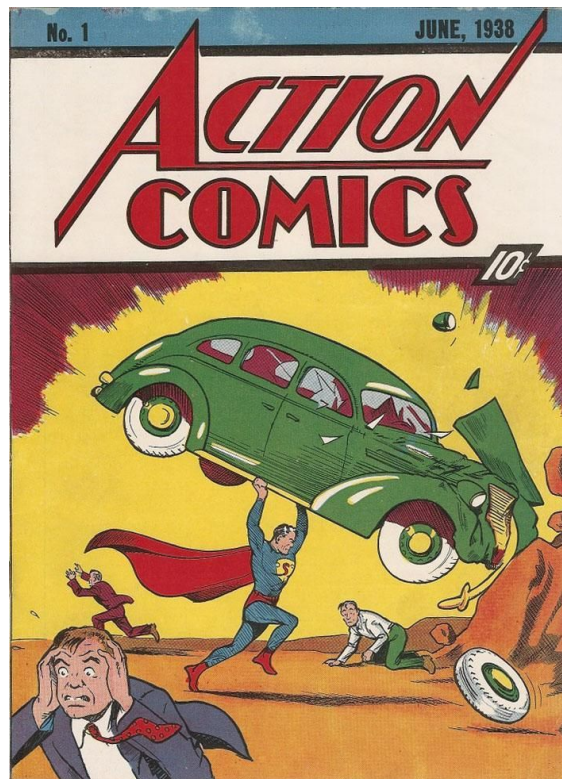
²⁷ El hecho de llevar los calzoncillos por fuera de las mallas, por muy ridículo que nos pueda parecer en pleno siglo XXI, tiene una razón de peso: en aquellos años, la imagen de hombre fuerte y musculoso tenía su ideal en los “forzudos” de las ferias, cuya vestimenta era, justamente, llevar sólo los calzones por fuera.

²⁸ BBC Four.1981. *Comic Strip Heroes*. (n.d.)

Al vender los derechos sobre su idea, perdieron también el derecho a que se les reconociera la autoría, y quedaron excluidos de las enormes ganancias que reportó a la editorial Detective Comics Inc. (más tarde conocida solo como DC) aparte de sus sueldos como guionista y dibujante dentro de la compañía. Más tarde emprendieron un gigantesco proceso legal para que, al menos, se le reconociera como los creadores, pero sobre ello volveremos más adelante.

Las primeras historias de *Superman* muestran a un hombre venido de un planeta lejano que aterrizó en la tierra siendo un bebé y fue criado en un orfanato. La historia cambiará y evolucionará ya que, al vender los derechos del personaje, los autores también perdieron la exclusividad creativa y surgieron seriales radiofónicos, películas e historias guionizadas por otras personas que le dieron sus propios matices. Gracias a ellos, su biografía literaria cambió por la que conocemos hoy en día: Clark Kent, alias “Jor-El”, mantuvo su origen extraterrestre, sólo que ahora ese planeta tiene nombre: Kryptón, y ya no fue criado en un orfanato sino en el seno de una familia rural de Kansas. El giro que dio su educación con los Kent lo convirtió en un personaje más humano, más cercano y... más americano.

Imagen n° 11
Portada del primer tomo de *Action Comics* (Junio de 1938)



Fuente: Artículo de Europa Press, en línea: <https://www.europapress.es/cultura/libros-00132/noticia-10-comics-mas-caros-historia-20160326102823.html>

En la portada destacan dos líneas diagonales de la estructura del dibujo: la del coche, siendo estrellado contra una roca por las manos de nuestro “metahumano”, y la de superman, avanzando hacia la perdición rocosa del auto. Las diagonales son un recurso básico de composición artística para mostrar dinamismo, recurso que fue utilizado con mucho acierto por los dibujantes, junto con algunos otros como las líneas de velocidad o difuminar los fondos, para sumergir al lector en la vorágine de velocidad en la que vive el superhéroe. Grant Morrison lo explica con más detalle:

“El estilo de edición rápido e innovador (...) dio un nuevo ritmo y una nueva vida al género: el espacio entre una finca del campo y un edificio de la ciudad podía esfumarse entre viñetas. Seguir al héroe a través de las escenas significaba experimentar un desplazamiento en el tiempo que sugería una percepción sobrehumana y una velocidad imposible.”²⁹

²⁹ Grant Morrison, *Supergods*. p. 128 (en la edición digital para dispositivo móvil).

Las historias iniciales tienen un componente básico de la sociedad norteamericana: el héroe individual que lucha contra las injusticias, pero en este caso sobretodo, contra las que vienen de parte del gobierno. Es un «héroe de los oprimidos» (*Action Comics* nº1) por un estado que, sin cuestionarse la necesidad, la bondad o la maldad de la institución en sí misma, está del lado de la “ley y el orden”, no de ningún *lobby* o idea política. No es casualidad que el lugar donde cayó el huérfano “kriptoniano” fuera Kansas, el estado que, tras el fallido intento político llamado *People’s Party*,³⁰ se convirtió en una de las zonas de mayor activismo obrero y sindical durante el primer tercio del siglo XX³¹. Tampoco fue casualidad que le encontraran y adoptaran los Kent, una familia humilde dedicada a la agricultura y con unos valores morales marcados, tales como el altruismo o la nobleza del trabajo duro.

Su primera aventura será evitar, irrumpiendo por la fuerza en la casa de un gobernador, que electrocuten en la silla eléctrica a una mujer inocente, trayendo pruebas de su inocencia y a la verdadera culpable. En la siguiente, detendrá y castigará a un grupo de matones que han secuestrado a la cita de su alter-ego, Lois Lane (de la cual hablaremos más adelante) destrozando el coche de los mismos, aventura que es portada de su número de debut. Lo más interesante es que, en la tercera, su alter ego Clark Kent, ejerciendo su profesión periodística, descubre una trama de corrupción en el gobierno relacionada con la venta de armas a dos ejércitos rivales de manera ilegal y, sin ningún tipo de reparo, rapta y castiga a un senador y a su ayudante, obligando al último a alistarse al ejército de un país en guerra (San Monte) para hacerle ver los horrores de la misma y redimirse, al tiempo que interviene en ella y la para en seco reuniendo a los cabezas de ambos ejércitos para hablar.

En la primera versión de *Superman* es donde más se revela el propósito de sus creadores y nos refleja una parte de la mentalidad estadounidense, descontenta con el gobierno que les impuso la “Ley Seca” hasta su derogación a principios de la década, que además les ha llevado a la crisis y, aun así, parece que sus miembros no se bajan del tren de opulencia en el que están subidos.

³⁰ Partido del Pueblo, también llamado a veces Partido Populista, fue un partido político de ideología agraria e industrial. Considerado de izquierdas, se originó a finales del siglo XIX, aunque gozó de una vida muy corta: de 1890 a 1896.

³¹ Sociedad Histórica de Kansas, recurso en línea: <https://www.kshs.org/>.

Aunque en los años de creación de *Superman* la crisis comenzaba a retraerse junto con las mafias, el concepto del mal dentro de la sociedad quedó plasmado en esos escritores que vivieron una época tumultuosa e incierta. Con la tercera aventura, podemos ver las reticencias sociales a alistarse en otra guerra ajena que se está fraguando allende el océano Atlántico y el papel intervencionista, aunque sea sólo en diplomacia y persuasión, que los Estados Unidos han llevado a cabo desde la primera Gran Guerra. Todo cambió tras el ataque japonés a la flota americana en 1941: los superhéroes debían de ser patriotas, sumisos al orden establecido y guerreros contra los enemigos de los Estados Unidos, que eran retratados como villanos. El gen socialista de Superman murió con la guerra, aunque en la actualidad se esté reivindicando, mediante guiones innovadores, el retorno a ese espíritu original que le quisieron dar sus creadores.

El éxito sin precedentes del concepto publicado dio origen a numerosas copias por parte de editoras como Fox Publications. Más que copias, constituían burdos plagios: personajes como *Wonder Man*³² de Will Eisner (1939) o *Master Man*³³ de Newt Alfred (1940) tenían los mismos superpoderes, y además su aspecto no difería mucho más que en la gama o distribución de los colores del traje, casi siempre primarios y fáciles de distinguir.

Para el guionista de cómic estadounidense Mark Waid, *Superman* ha sobrevivido al cauce de los tiempos por haberse convertido en un arquetipo en sí mismo, plasmado en el ideario colectivo, y gracias a las diferentes mentes de quienes han guionizado sus historias, modificando su origen y adaptando el personaje a los tiempos en que se publica. Cabe decir de él que quizás es quien mejor represente la influencia mutua entre superhéroes y sociedad. El altruismo genuino y la voluntad de sacrificio por un bien mayor serían dos ideas que anticiparon la campaña de reclutamiento para la II Guerra Mundial, una guerra que ya no era un conflicto de intereses si no, como diría Dalton Trumbo en el prólogo a la edición de *Johnny got his gun*:³⁴ “La II Guerra Mundial no fue una guerra romántica.”³⁵ La conjunción de poder

³² En castellano: Hombre Maravilla

³³ En castellano: Hombre Maestro

³⁴ En castellano: “Johnny cogió su fusil”. Libro antibelicista basado en la I Guerra Mundial desde el punto de vista de un soldado gravemente discapacitado tras luchar en las trincheras.

³⁵ Trumbo, D. *Johnny cogió su fusil*. Círculo de Lectores, Barcelona, 1989.

y responsabilidad es el paradigma de los Estados Unidos, cuya historia siempre ha estado marcada por las “Guerras de Paz” y la visión de los conflictos armados en los que ha participado como una batalla contra el mal y por la libertad y la democracia, desde la II Guerra Mundial hasta Vietnam, Siria o Irak.

Debido al férreo control que la editorial tenía sobre su gallina de los huevos de oro, tras ganar todos los pleitos por plagio ya comentados, el resto de compañías tuvieron que adaptarse si querían sumarse al temprano éxito de lo que se acabó convirtiendo en una moda por los superhéroes sin tener que rendir cuentas a *Action Comics* ni a su equipo de abogados. Cerrando la puerta al plagio, *Action Comics* había abierto, sin saberlo, la puerta a muchos jóvenes escritores y dibujantes para poder ser más creativos a la hora de diseñar nuevos personajes.

b) *Batman*, heredero múltiple.

En 1939, con la publicación de la primera aventura de *Batman* por la editorial National en su revista *Detective Comics*, se inauguró la otra gran forma de crear superhéroes. El personaje ideado por Bob Kane y Bill Finger, de manto negro y orejas picudas, se caracterizaba, y aún a día de hoy sigue haciéndolo, por recurrir más al ingenio, a la habilidad y a una serie de artilugios (a cada cual más extravagante) para cazar a los malhechores e impartir justicia. Era más un detective aumentado, un Dick Tracy con los calzones por fuera que un *Superman* o un Capitán *Marvel*. Por ello es un personaje único, ya que logró combinar el auge de los superhéroes con la popularidad de las historias policíacas al estilo de Sherlock Holmes o de las revistas de pulpa *noir*.

Imagen nº 12

Portada del primer número de *Detective Comics* (Mayo de 1939)



Fuente: Artículo de Europa Press, en línea:
<https://www.europapress.es/cultura/libros-00132/noticia-10-comics-mas-caros-historia-20160326102823.html>

Bob Kane «no era tan buen dibujante», tal como dice Grant Morrison en *Supergods*. Eso se puede apreciar si observamos las forzadas poses corporales en el dibujo de la portada, junto con un gran interrogante: ¿De dónde está colgado el cable que sostiene a *Batman* y a su víctima? El cable se pierde en el vacío del margen superior de la portada, como un recurso fácil para no dibujar más fondo del necesario. A pesar de todo, la composición no es mala: vuelven a predominar las diagonales, los colores fuertes y un fondo que pierde importancia ante las figuras humanas del dibujo. Se puede observar, además, la influencia de los inventos de Da Vinci (en materia de vuelo) en la forma de la capa de *Batman*.

Bruce Wayne es un hombre adinerado, hedonista, pasivo ante los problemas que le rodean y, además, todo un “Don Juan” al que, en muchas de sus aventuras, le acompañan mujeres atractivas, tanto enemigas como amigas, a las que suele acabar

seduciendo. Por la noche, el millonario *playboy* se enfunda de cuero negro y se dedica a combatir el crimen en venganza por la muerte de sus padres a manos de un pistolero en un callejón.³⁶

Superman y *Batman* al parecer nacen como héroes antagónicos: mientras que al primero le correspondía el mundo de la ciencia ficción, la acción y lo diurno como concepto, el segundo tiene una estética más cercana al romanticismo, el terror gótico y el crimen detectivesco. Clark Kent es retratado como un hombre tímido, con un trabajo normal y corriente y a quien la mujer que quiere, Lois Lane, rechaza una y otra vez, prefiriendo al apuesto héroe antes que al apocado periodista. Es totalmente contrario a la imagen que da Bruce Wayne por motivos similares: uno se acerca a la gente para no ser descubierto y otro se distancia tomando el papel de rico alienado, eso sí, disfrutando de esa vida y tomándose muy en serio su papel de seductor: desde *Catwoman* hasta Hiedra Venenosa³⁷ no parece haber muchos personajes femeninos, con o sin los mismos tintes psicóticos que el héroe masculino, que se hayan resistido a su personalidad sombría y misteriosa a lo largo de las publicaciones.

Aún podríamos nombrar más contrastes que los hacen ser el día y la noche del mundo del cómic; por un lado, la de *Batman* era, y es, la dimensión de lo misterioso, la noche y los rincones más oscuros de la mente humana. Del otro, a *Superman* siempre se le ha atribuido el mundo diurno, la ciencia ficción, los viajes espaciales y un optimismo que del que hizo su marca, y debido al cual, hoy en día, en una sociedad más cínica y posmoderna, ha decaído el interés que tenía del público en comparación a sus inicios. Mientras *Superman* era apolíneo, *Batman* se ocupó de ser dionisiaco.

Aunque debido a la mezcla de conceptos con la que fueron creados sus enemigos (y él mismo), *Batman* no era tan original e innovador como *Superman*, supo despertar el interés del público desde la primera historieta publicada en el número 27 de *Detective Comics*. Sus autores enfrentaron al personaje contra villanos de todo tipo: desde vampiros, como Monk (*Detective Comics*, nº 31) hasta lunáticos que utilizaban

³⁶ (N. del A.) La versión actualizada de los orígenes de Batman (Frank Miller. *Batman Year One*, 1988) cuenta que fue al salir del cine donde proyectaban una versión de “El Zorro”, dándole énfasis a que éste personaje es uno de los mayores contribuyentes al origen del superhéroe.

³⁷ Bob Kane, *Batman n°1*, 1940 y Robert Kanigher, *Batman n° 181*, 1966, respectivamente.

sustancias químicas como el Doctor Muerte (Detective Comics, nº 29) o el archiconocido *Joker* (Batman, nº 1). Su herencia ficticia (ya hemos dicho que Bruce Wayne es un huérfano adinerado) no supera a la herencia real que impregna toda su temática.

Ahondando en las múltiples influencias, Bob Kane modificó, con poco o ningún escrúpulo, personajes ya existentes para introducirlos en su universo. El “Joker” es una imitación más que evidente del personaje interpretado por Conrad Veidt en la adaptación al cine de la novela de Victor Hugo *The Man Who Laughs* y, junto el citado Monk, cuya influencia serían el *Drácula* de Bram Stoker (1897) y el film *Nosferatu* (1922) confirman el peso que tuvo el expresionismo alemán en su obra. Las ya citadas Pulp detectivescas se hacen más que obvias tan sólo con el título de la editorial que publicó sus aventuras. Es un cúmulo de personajes unificados en la misma figura: la temática del murciélago y la capa características de la temática “draculesca,” aprovechar la oscuridad para combatir el crimen como *The Shadow*, la épica de la venganza de Edmundo Dantés (El Conde de Montecristo) y el concepto general de El Zorro, además de ser ambos gente adinerada en su alter ego público, las habilidades detectivescas de Sherlock Holmes y Dick Tracy, e incluso el diseño y el nombre se lo debe a un personaje *pulp*: *Black Bat*, el cual ya comenzó a vestir de negro, llevar capa y luchar contra el crimen con la figura del murciélago como insignia a principios de década, años antes de la creación de *Batman*.³⁸

Podemos deducir que *Superman*, por su cercanía a la gente y la clase de aventuras que protagonizó (al menos con sus creadores como guionistas) era un personaje ideado con unas características que pretendían representarlo como socialista y, más que sobrehumano, era “súper humano”. Por contra, *Batman* llenó el hueco que dejó el primero al darle la vuelta al concepto: era un humano con ínfulas sobrehumanas y, más que nada, representaba a una idealización del personaje tipo capitalista desde una perspectiva favorable. Casi nunca intercedió en temas del gobierno o de carácter social

³⁸ Obras citadas: Victor Hugo, *El Hombre que ríe*, 1869. Paul Leni, *El Hombre que ríe*, 1922. Bram Stoker, *Drácula*, 1897. Friedrich W. Murnau, 1931. Alexandre Dumas (padre) *El conde de Montecristo*, 1844. Walter B. Gibson, *The Living Shadow*, 1931. Johnston McCulley, *El Zorro*, 1919. Murray Leinster, *Black Bat Detective Misteries*, 1933.

(al menos en sus orígenes) limitándose al mundo del subconsciente, la demencia, las drogas³⁹ o el misterio.

Superman era el día y *Batman* la noche, ciencia ficción y modernidad contra misterio y decadentismo, el “Dios Solar” contra el “Caballero Oscuro.”⁴⁰ ¿Qué vino después?, ¿qué espacios quedaban por cubrir de un manto heroico? Quizás esas mismas preguntas se formuló el creador de *Capitán Marvel*.

c) Capitán Marvel, la unión entre mito antiguo y mito moderno.

La sabiduría de Salomón, la fuerza de Hércules, la resistencia de Atlas, el poder de Zeus, el coraje de Aquiles y la velocidad de Mercurio⁴¹, fueron las habilidades conferidas al joven Billy Batson en el número 2 de *Whiz Comics* (1939) para convertirse, al grito de *SHAZAM!*, en el *Capitán Marvel*, el hombre más fuerte y poderoso del mundo, creado por Charles C. Beck.

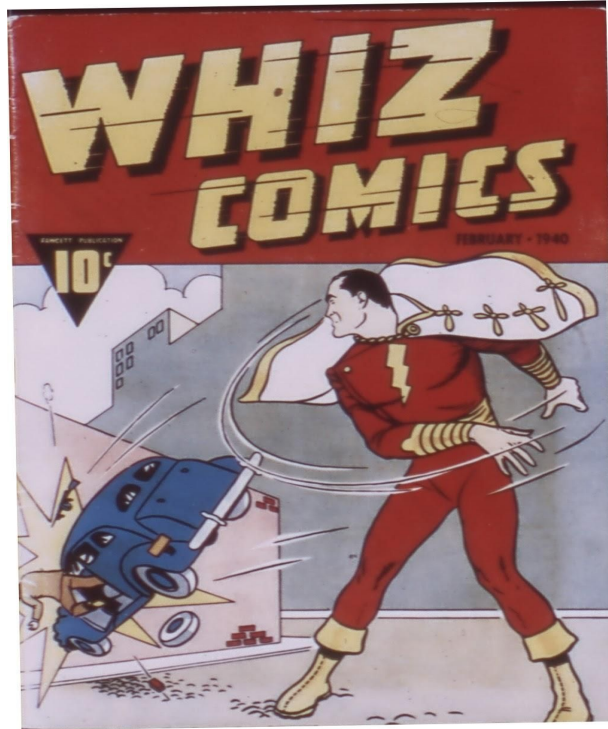
³⁹(N. del A.) Muchas de las aventuras y los villanos de *Batman* están relacionadas con el gas de la risa del “Jóker”, el gas del miedo del “Espantapájaros” o el veneno potenciador de “Bane”, por citar unos pocos.

⁴⁰ Título del capítulo homónimo del libro *Supergods* de Grant Morrison (o.c.)

⁴¹ Shazam era el acrónimo de los personajes de los que toma su fuerza, convertido en un grito que le confería su poder.

Imagen n° 13

Portada del segundo tomo de la revista WHIZ (Febrero de 1940)



Fuente: Famous First Edition, colección de 1974.

Se trataba de un punto de encuentro entre el *mythos* clásico y el contemporáneo, un nexo que confirmó el nacimiento del nuevo panteón de héroes, dioses y semidioses, basado en la capacidad de entretener y en el beneficio económico, en vez de explicar fenómenos naturales o enseñar lecciones morales.⁴² Las similitudes con *Superman*, sin llegar a ser plagio (aunque *Action Comics* les acusó) son notables: Billy es un huérfano reportero de radio, cuyo alter-ego se dedica a combatir el crimen. Ambos tienen un villano que destaca más por su genio que por su capacidad física, siendo Lex Luthor el de *Superman* y el Dr. Sivana el enemigo de *Marvel*. En el traje y sus colores se desmarca de la norma del momento: los ribetes de la capa, las poses y las expresiones faciales alejan al héroe del futurista *Superman* o del hierático *Batman*, además de no

⁴² (N. del A.) Es interesante observar cómo los cómics de superhéroes han terminado cumpliendo algunos de los preceptos de la mitología en torno a dar lecciones morales. Las aventuras de *Superman*, *Batman*, etcétera, tienen una moraleja o sus autores tratan de mostrarnos su propia ética a través de sus coloridas páginas.

llevar los calzones por fuera. La narración visual es impecable y denota la implicación en cada viñeta que dibujó Charles Beck.

La divinidad como fuente de sus poderes, obtenidos tras gritar un hechizo milenario (*Shazam!*) creaba una conexión con la psique humana fácil de entender: no tenía poder por ser un extraterrestre o por entrenarse hasta la extenuación, si no que había encontrado una palabra mágica que le convertía en una versión aumentada de sí mismo. La conexión (y en parte, su éxito) se crea a partir de la trascendencia mediante la magia y la posibilidad, por muy inverosímil que sea, de encontrar una palabra mágica como la suya que transforme al lector. Una fantasía que a los lectores mayoritarios, niños y adolescentes, les debió ser sumamente atractiva.⁴³

Lo más interesante del héroe, sin embargo, sería la capacidad de transmitir sus poderes a otras personas, mayormente niños huérfanos como él, abriendo paso a la primera familia de superhéroes, una familia poco convencional, además. No hablamos de un ayudante al estilo de *Batman* con *Robin*, si no, de toda una estructura familiar que compartía sus mismas capacidades sobrehumanas. El impacto fue tal que algunos de sus compañeros obtuvieron serie propia, como *Captain Marvel Jr.* (Herron y Raboy, 1941) e incluso comenzó a incluirse el rol femenino heroico con su compañera *Mary Marvel* (Binder y Swayze, 1942). El éxito de este movimiento comercial a modo de franquicia, impulsó que el propio *Batman* fuera ampliando su núcleo familiar hasta llegar a la catarsis en la década de 1960.⁴⁴

Fue precursor de títulos como *Thor* (1962) o *New Gods* (1971), ambos creados por Jack Kirby, cuyo desarrollo incluyó directamente en sus historias una mitología rica y variada, ya sea una adaptación de alguna existente o creada desde cero. Debido a la inminente guerra contra las potencias del Eje, la línea de aunar mitos clásicos e historias modernas quedó en suspenso: las historias de la década de 1940 tenían un tono más político que fantástico, sobre ellos volveremos más adelante en profundidad.

⁴³ Grant Morrison, *Supergods*, p 315 (edición digital para dispositivo móvil).

⁴⁴ En dicha década, *Batman* contaba con una extensa familia de vigilantes entre los que se incluía *Batgirl*, *Robin*, y *Bat-mito*, un pequeño marciano flotante que sólo podía ver y oír el propio Batman.

2- Superhéroes contra Nazis: la politización del cómic de la década de 1940.

La sociedad norteamericana llevaba teniendo un debate interno desde la invasión de Polonia por parte de la Alemania de Hitler: ¿Debían de entrar en otra guerra “ajena”? La respuesta para la ciudadanía previa a 1941 sería una rotunda negativa:

“La nación entera estaba decidida a hacer cuanto estuviera en su poder para evitar su participación en otra guerra. En tal sentido (...) el presidente Roosevelt aprobó , no sin reticencias, varias leyes de neutralidad (...) entre 1935 y 1937.”⁴⁵

La misma pregunta obtuvo una contestación totalmente contraria y contundente en diciembre de 1941, fecha en que la aviación japonesa atacó a la flota americana estacionada en Pearl Harbour. Fue un ataque directo a sus soldados, y la sociedad reaccionó conmocionada ante tanta muerte: la inevitabilidad de la entrada en otro conflicto bélico y la sorpresa de ver que los primeros vientos de guerra no llegarían a los Estados Unidos por el océano Atlántico, si no por el Pacífico, hizo que la opinión pública, polarizada entre intervencionistas y no-intervencionistas se unificara, en cierta manera, para tomar la revancha del ataque sufrido y entrar finalmente en guerra.

Se trató, sin embargo, de un acontecimiento previsible si tenemos en cuenta los hechos previos: desde el inicio de la guerra europea, en 1939, Estados Unidos se había mantenido neutral, pero se posicionó a favor de los aliados al venderles armas con la esperanza de que, con esa ayuda, Francia y Gran Bretaña pudieran ganar la guerra. Las sucesivas victorias de Hitler en el Norte de Europa como la ocupación de Noruega o la derrota inglesa en Dunkerque, y la toma de París, pusieron de manifiesto que, sin ayuda, los Aliados tenían las de perder. En junio del mismo año, la Italia de Mussolini se sumó a la guerra por la hegemonía europea junto a Alemania en una alianza llamada “El Eje”. Sólo con Gran Bretaña como muro de contención entre Alemania y Estados Unidos, la situación puso de manifiesto un hecho terrible para los americanos: si ganaba el fascismo en Europa, su siguiente objetivo sería América. Con el miedo de ver su país

⁴⁵ Hernández Alonso, 1996. 308

involucrado, quiera o no, en la guerra, Roosevelt cambió la dirección de sus políticas militares y comenzó a fortalecer militarmente el país:

“En junio de 1940 estableció (Roosevelt) el Comité de Defensa Nacional para coordinar el trabajo sobre nuevas armas. En Septiembre (...) pidió al Congreso una Ley sobre Servicio Militar en Instrucción Obligatoria. Su aprobación significó que, por primera vez, los Estados Unidos tuvieran reclutamiento obligatorio en tiempos de paz.”⁴⁶

Japón, por otra parte, veía sus intereses expansionistas más favorecidos con una alianza con el Eje, también con ideas de conquista y hegemonía imperialista. El error de Japón fue expandirse a territorios de influencia aliada dentro de Oriente, como la Indochina francesa, que provocó que el bloqueo comercial de Estados Unidos al imperio del sol naciente con el fin de frenar su avance. Las tensiones aumentaron entre ambos países hasta la catarsis del ataque japonés, que fue realizado una vez se agotaron las vías diplomáticas y sin una declaración de guerra previa.

La propaganda militar tuvo un exponente en los cómics de la II Guerra Mundial: autores tan patrióticos como *The Shield* (Harry Shorten, 1940), *Uncle Sam* (Will Eisner, 1940) o Capitán América (Jack Kirby, 1941) parecieron ser un método para preparar a la sociedad americana hacia el conflicto que se aproximaba.

De hecho, el primer superhéroe cuya temática comenzó a incluir esvásticas nazis y enfrentamientos con Hitler fue el cabeza de la lista anterior, cuyo origen tuvo lugar antes del ataque a Pearl Harbor. Los propios dibujantes de la editorial (M.L.J. Publications)⁴⁷ recibieron cartas de protesta por parte de lectores simpatizantes del nacionalsocialismo por ridiculizar al líder germano. El ambiente en la nación era tenso: la sociedad se estaba polarizando todavía más que lo que lo hizo por la anterior guerra y, aunque el gobierno ya había establecido un comité específico, no tomó medidas drásticas contra dichos simpatizantes hasta el ataque japonés.

En segundo lugar, el gobierno de los EEUU y el Comité de Actividades Antiamericanas regularon una censura en los medios de comunicación y publicaciones

⁴⁶Maldwyn A. Jones, *Historia de Estados Unidos*, p. 452.

⁴⁷ Incluir cita al libro de Timely de Rodriguez

informativas y de ocio como cordón sanitario contra cualquier posible intento de propaganda nazi o fascista, tanto producida en el interior de la nación como importada. El miedo a un ataque desde dentro dio pie a medidas como encerrar en campos de concentración a millares de *nisei*⁴⁸ y japoneses nacionalizados, mayormente en la costa Oeste (debido a su cercanía con Japón) o a investigar a políticos, ciudadanos y personalidades públicas, con especial hincapié a los sindicatos. En menor manera, también se investigó al Ku Klux Klan, aunque con poco entusiasmo.

El mundo del cómic se contagió de la politización del momento y, poco a poco, no solo *The Shield* boxeo contra Hitler, si no que se le sumaron a la liza héroes tan emblemáticos como *Superman*, *Namor* (Everett, 1939) o *Wonder Woman* (Marston y Peter, 1941). Tampoco se centró la atención en Alemania: Japón había subido el escalón de odio popular para ponerse al mismo nivel que el pueblo germano, siguiéndoles muy de cerca italianos y soviéticos. Las historias que se publicaron en aquel entonces se vieron muy distintas a su cómo se trataban previamente: dependiendo del superhéroe, algunos lucharon en el frente, como el Capitán América, mientras otros defendieron ferozmente su ciudad ante ataques internos, como *Batman*.

Imagen n°14

Superman y Batman contra Hitler



⁴⁸ Japoneses nacidos en Estados Unidos.

Fuente: <https://www.cbr.com/punch-a-nazi-15-times-superheroes-fought-fascism/>

En la imagen se lee «Fulmina al Eje con bonos y sellos». En la época, muchas revistas cómicas vendían bonos de guerra para contribuir al gasto militar que supuso la II Guerra Mundial. La venta de dichos bonos venía acompañada con propaganda como la imagen de arriba, en la que se puede observar a héroes como *Superman* o *Batman* lanzando pelotas a líderes del Eje como si de un juego de feria se tratase, con la intención de ridiculizar a los mismos, amén de otras imágenes en las que, directamente, aparecen pegando a Hitler. El maestro de la propaganda, sin embargo, fue un héroe con el patriotismo impreso en su traje. Que entre el Capitán América.

d) Capitán América, un patriota voluble.

En 1941, Jack Kirby y Joe Simon, empleados en *Timely Comics* (actualmente *Marvel*) crearon al súper patriota definitivo para una época en la que el pueblo americano demandaba símbolos de coraje y poder. El Capitán América, cuyo *alter-ego* era Steve Rogers, no fue una gran idea en términos de innovación ya que, como hemos comentado antes, ya existían superhéroes que, de una manera u otra, llevaban la bandera (o los colores de la misma) en su traje. Pero el genio de Kirby y de Simon lograron que su creación despuntara entre las demás. Kirby, considerado el “Rey” del cómic creció en el barrio del Bronx de Nueva York e incluso estuvo en una banda callejera en su adolescencia. Sirvió en el ejército durante la II Guerra Mundial, estando presente en el desembarco de Omaha. Su juventud agitada y violenta le ayudó en gran medida a conseguir el éxito en su personaje estrella: dibujaba las peleas como nadie, conseguía que el lector se viera envuelto en las palizas monumentales que propinaba Steve Rogers a nazis, japoneses y comunistas por igual.

En parte, el éxito del Capitán se debía, de igual manera que Superman o Batman, a llenar con la imaginación un vacío desiderativo del colectivo americano. El de Superman era el deseo adolescente de poder, empleado para defender la justicia;

Batman era un adinerado *playboy* con capacidades físicas extraordinarias y unas notables dotes de seducción, etc. El de nuestro héroe era más simple, y quizás por ello tuvo más éxito: Steve Rogers sólo quería “partirle los dientes” a Hitler, encontrarse con ese “enano flacucho” cara a cara y propinarle una buena paliza. E igual que Steve, ese era el deseo colectivo de gran parte de la nación.

Imagen n° 15

Portada del primer número de *Captain America Comics* (1941)



Fuente: *Captain America Comics* n°1, 1941

La portada de su primer número fue lo más directa que podía ser, queriendo atraer la atención del posible comprador: en primer plano, nuestro héroe asestando un demoledor puñetazo a Hitler, que lo empuja hacia atrás con violencia. En segundo plano, soldados alemanes disparando, sin mucho éxito, al agresivo intruso y un operario nazi supervisando en una pantalla una operación para destruir una fábrica de armas estadounidense. Teniendo en cuenta que el número se publicó en Marzo de 1941 y el

ataque Japonés ocurrió en Diciembre de ese mismo año, es digno de anotar todas las referencias dentro de la portada a la posible amenaza directa de los nazis sobre Estados Unidos: Aparte de la mencionada pantalla, observamos un papel que, descaradamente, tiene anotada la frase *Sabotage Plans for U.S.*⁴⁹ situado en una mesa donde también aparece un mapa de los Estados Unidos. Igual de directo que la portada fue el interior de dicho cómic: en apenas 4 páginas nos ha explicado, sin muchos rodeos, el origen del personaje, su drama, la trama a seguir y cómo consigue a su joven ayudante Bucky: El civil llamado Steve Rogers se somete a un experimento militar para lograr una casta de “supersoldados” mediante un suero que mejora las capacidades físicas y mentales. El científico Reinstein, inventor del mismo, muere a manos de un espía alemán, haciendo imposible la reproducción de dicho suero. Tras ello, Steve Rogers adopta la identidad del Capitán América como su *alter ego* a la vez que su “yo” normal se alista en las fuerzas armadas estadounidenses. A partir de entonces, sus historias girarán en torno al desarme de células quintacolumnistas nazis, fascistas y soviéticas hasta su publicación número 13, en la que se enfrenta directamente a sectarios japoneses de “la liga del unicornio” que, para sumar absurdo, portan cascos con un cuerno frontal como arma principal. En la misma portada aparece un emblema que reza “Recordad Pearl Harbor”.

El odio generalizado de la nación se había tornado hacia los asiáticos. Sin embargo, tampoco es nada nuevo: desde la década de 1930 ya existía el denominado “peligro amarillo”:

“El asiático se convierte en el otro, con una indumentaria, religión y filosofía vital diferentes a las del occidental. Incluso se inventa un color, el amarillo, que en el ideario colectivo llega a convertirse en rasgo distintivo (aunque ficticio) del asiático.”⁵⁰

Se repiten otro patrón evidente: la inclusión de un ayudante joven que sigue al héroe adulto. La industria, dedicada, sobretodo, a niños y adolescentes, lo solía usar como recurso para atraer a más lectores al poder sentirse identificados con un personaje de su edad. No es raro que, conforme crecía la industria, los ayudantes ganaran popularidad hasta lograr publicaciones propias, tales como la banda interracial de

⁴⁹ Traducción: Planes de Sabotaje para los Estados Unidos.

⁵⁰ Rodríguez Moreno: 2010, p 142

ayudantes *Sentinels of Liberty* que despuntaron con su publicación *Young Allies* (Simon y Kirby, 1941), cuyo líder era Bucky. El universo ficticio creció igual que lo hicieron sus lectores: en número y en madurez. Aunque dicha madurez se convirtió en un instrumento político en diferentes etapas, tuvo una influencia todavía más grande si cabe que la que tiene actualmente incluso con las innumerables adaptaciones cinematográficas y convenciones de comics (o *Comic-Con 's*)

La publicidad en revistas, periódicos y cómics fue un fenómeno a estudiar en sí mismo. Se podía encontrar desde juguetes para niños hasta aspiradoras o tónicos faciales para los más adultos. Pero en la época de los años 40, la guerra fue el tema principal de dichos anuncios: en las páginas finales del primer número del Capitán América ya encontramos un mensaje, dirigido en mayor manera a los niños, para contribuir a la causa del Capitán contra los espías y quintacolumnistas comprando la insignia de su héroe y alistándose a los “Centinelas de la Libertad”. La compra de vales de guerra y contribuciones a la causa armada también fueron publicitadas en los cómics, donde añadían incluso lo que se podía comprar con cada contribución, desde raciones hasta rifles.

Con el paso de la guerra, igual que muchos otros personajes, el Capitán América fue perdiendo filón al perder también su principal enemigo. El discurso se volvió anti-soviético, las historias eran cada vez más previsibles y ceñidas a la censura de la época y hubo un parón en la publicación de sus historias entre 1954 (final de la “Edad Dorada”) y 1964 (inicio de la “Edad de Plata”).

Coincidiendo con las protestas en la década de 1960 de la sociedad civil por la guerra de Vietnam y el conflicto racial, el Capitán América volvió, en 1964, como un patriota otra vez, pero desde una perspectiva diferente: sería un defensor del pueblo estadounidense contra los abusos del gobierno, todo ello sin terminar de romper con el *status quo* nacional.

CAPITULO III

Es un mundo de hombres:

Las heroínas y villanas de la Edad Dorada

La frase del célebre (y difunto) cantante de *soul* James Brown ya nos lo dice: *It's a man's world, but it would be nothing without a woman or a girl.*⁵¹ La sociedad estadounidense ha avanzado mucho en el último siglo en materia de derechos civiles, libertades e igualdad entre géneros y etnias, y aunque todavía queda mucho camino por recorrer, de vez en cuando viene bien echar un vistazo a lo que fue y, por suerte, ya no es. El papel de las mujeres en la primera mitad del siglo pasado es algo que ya hemos comentado, pero dentro del mundo del cómic existió un antes y un después de tres personajes: *Ma Hunkel*, *Wonder Woman* y *Catwoman*, de las que hablaremos en las próximas páginas. Su repercusión se basa en el mensaje, oculto tras la cortina espesa de lo evidente, que transmitieron tres mujeres ficticias, cada una con un espíritu distinto.

El papel de las mujeres, aunque participó del dinamismo de principios de siglo, se vio ahogado por un mundo masculino con tendencia a seguir siéndolo. Si bien es cierto que se realizaron avances importantes, como el derecho a voto femenino y la posibilidad de cursar estudios superiores, se trataron de derechos peleados con uñas y dientes por parte de sociedades como las “Sufragistas”⁵².

Existe una escisión importante, un punto de inflexión, entre la situación de la mujer antes y después de la guerra. El papel femenino antes de 1941 se reducía, tradicionalmente, al hogar y labores domésticas, al margen de algunos trabajos considerados “femeninos” tales como la música o la costura, y aun así no eran valoradas de la misma manera que los hombres que ejercían la misma labor. Sin embargo, el

⁵¹En el título quisimo hacer un homenaje a James Brown, artista de soul de mediados de siglo, con la canción “It is a Man's World”, incluida en su disco *One Night Only* (1966)

⁵² Fue el nombre que le dieron a las mujeres partícipes del movimiento para lograr el voto femenino, entre otros derechos. Podríamos hablar de un primer feminismo, formado en 1848 con la primera convención de derechos de la mujer efectuada en Seneca Falls, que derivó en la formación del movimiento en 1903.

traslado de miles de jóvenes y adultos estadounidenses hacia Europa para luchar en la II Guerra Mundial dejó un vacío laboral que era necesario llenar para mantener al país en marcha. Ese vacío fue llenado con hombres de color y mujeres, que pasaron a trabajar tanto en la gran maquinaria industrial, necesaria para el abastecimiento bélico, como en otros sectores, incluyendo la industria del cómic. Como algo extraordinario, las mujeres pudieron, por primera vez en los Estados Unidos, alistarse al ejército. Eso sí, no como combatientes o altos cargos, sino en puestos de apoyo como enfermería o telecomunicaciones. La discriminación a la mujer y el sistema masculino no pudieron parar un pensamiento que fue inundando la sociedad colectiva: la mujer puede ser independiente, fuerte y puede realizar el mismo trabajo que realizaría cualquier hombre. El avance social fue, desde ese punto, lento pero inexorable: las mujeres se iban abriendo camino en un mundo de hombres, con la pesada obligación de tener que probar su valía a cada paso ante la sociedad masculinizada.

Los individuos pueden aceptar los cambios de forma más inmediata o más despacio, pero sí es cierto que la sociedad en conjunto tiene unos mecanismos más progresivos. Cambiar la mentalidad de un colectivo, sobretodo, en los sectores más conservadores y anclados a la tradición fue, sin duda, complicado. Gracias a los cómics podemos hacernos una idea, no solo de cómo la sociedad en general veía a la mujer, también de cómo los medios populares y de entretenimiento retrataban a las mujeres de acuerdo a los estándares de la época.

Aunque inferiores en número a sus contrapartidas masculinas, hubo dibujantes, guionistas y editoriales que decidieron arriesgarse a publicar historias con mujeres como protagonistas, de las cuales, por su singularidad, repercusión o mensaje, hemos seleccionado tres como las más emblemáticas en el tema a tratar.

1- La gata que embaucó al murciélago

Catwoman tuvo su debut como villana de *Batman* en el primer número de la serie propia del mismo en 1940. En una historia bastante simple, se trataba de una mujer que se disfrazaba, no de gata, si no de anciana para robar unas joyas a un grupo de

millonarios que daban una fiesta en un yate. Tampoco se llamaba *Catwoman*, solamente *Cat*. El interés del primer número no se basa en la trama, bastante típica para cualquier *pulp* policíaco, si no en el final: *Batman*, tras capturar y esposar a la villana, la sube a su lancha motora para entregarla a las autoridades. *Cat* escapa, y ante el intento de *Robin* de recuperarla, *Batman* se interpone de manera cómica tropezando “accidentalmente” con su ayudante, dando a entender en la secuencia final la atracción que siente el protagonista por la criminal. Puede parecer algo banal, pero fue la historia que marcó la dinámica entre los dos personajes, que tras casi ochenta años de publicaciones todavía se mantiene.

Imagen nº16

Viñetas del número 15 de *Batman* (1941)



Fuente: *Batman* nº 15, Febrero de 1941

La historia que contiene la viñeta de arriba fue la que consolidó el rol de ambos personajes en la trama de crimen, justicia, romance y drama en la que, como una telenovela latinoamericana, se ven envueltos y entrelazados entre sí. En su segundo número, Elva Barr como mujer (para distinguirla cuando se disfraza) confiesa a *Batman* que se ha enamorado de un hombre decente, de Bruce Wayne. La sorpresa del héroe es genuina, ya que un *alter ego* se confiesa a otro, pero en dos transformaciones distintas. El juego dual es irónico, y marca esa característica tan atractiva del personaje de combinar lo “bueno” con lo “malo” y de jugar a transgredir los límites legales y morales, y en ello, arrastrar al héroe al juego. *Catwoman* intenta reformarse, con la ayuda del “amor” y del compromiso con Bruce Wayne, que a su vez ya está comprometido con su amante, Linda, a la que deja de lado por Elva Barr. Sin embargo, todo es un plan de *Batman* para reformar a *Catwoman* y, tras ello, dejarla y volver con su amante anterior. La villana, disfrazada de Linda, se entera del complot y vuelve a delinquir, sólo para ser atrapada de nuevo, y ésta vez sin escapatoria, por su enemigo. La trama es compleja, rebuscada, y se perpetúa hasta la fecha.⁵³

Era representada como una *femme fatale* y un juguete roto a la vez. Se combinan en su persona el estereotipo de mujer fuerte (pero fría y cruel) con el de la tradicional *crazy cat lady*⁵⁴ inglesa: necesitada de alguien a quien dar su afecto, decide suplir la falta con animales domésticos como gatos. Asimismo, también representa, como si de un espíritu animal se tratase, la personalidad felina según el ideario colectivo: independiente, caprichosa, fría, voluble y sinuosa. Su obsesión por las joyas, los objetos brillantes y el lujo fueron el motor de sus actividades criminales, a diferencia de villanos como *Joker* o el Pingüino, cuyas ambiciones iban más allá de lo meramente superficial: a los hombres les movía la dominación, el provecho económico o fines megalómanos.

Otra diferencia con el mundo masculino del crimen al no ejercer asesinatos u homicidios, aunque a veces sus secuaces (masculinos) podían llegar a hacerlo. En el caso de fracasar sus planes, se ponía en evidencia su género: mientras que los secuaces

⁵³ Tom King y Mikel Janín, *Batman n°81*, DC Comics, 2018.

⁵⁴ El estereotipo de “loca de los gatos” es algo comúnmente aceptado y difundido actualmente en varios medios como *The Simpsons* o *Friends*.

de otros villanos como *Monk* o Dos Caras se mantenían fieles a su líder (o al menos a su objetivo) hasta las últimas consecuencias, los de *Catwoman* sufrían una tendencia a cuestionar a la líder criminal al primer contratiempo, enfrentándose directamente a ella acusándola de seducción y manipulación. El enfrentamiento era tal que existen publicaciones en las que el propio *Batman* debe salvarla de sus mismos compinches, volviendo al papel sumergido de damisela en apuros. Era una criminal diseñada para poder acercarse y seducir al héroe con un rechazo moral moderado, pero fuera de las historietas, hacía lo mismo con sus lectores: su atractivo de dudosa moral, el peligro que conlleva caer en sus brazos y el juego (perdón por el chiste) del gato y el murciélago hacían de ella un personaje irresistible que podía convertir una historia mediocre en interesante.

Gracias a las películas de *Batman Returns*,⁵⁵ *Catwoman*,⁵⁶ o *The Dark Knight Rises*,⁵⁷ el personaje resurgió en la época moderna como una villana de culto. También nos aclara que su *alter ego* es Shelina Kyle (que suena, curiosamente, como “felina”), pero en la primera versión no era ese su nombre. Se trataba de Elva Barr, una mujer que trabajaba en un salón de belleza y llevaba una vida totalmente normal, hasta que se vestía de gato y se lanzaba al mundo del crimen para conseguir sus objetos más preciados: joyas.

Llegada la década de 1950, con la introducción del *Comic Code* y la censura, le llegó el declive como a tantos otros personajes de la Edad Dorada. *Catwoman* no se contentaba con transgredir alguna norma moral (según los estándares de su época) si no que atravesaba como una lanza casi todas las prerrogativas de la censura. Por supuesto, existió un vago intento de reformarla y adaptarla al nuevo código.

⁵⁵ Tim Burton, 1992.

⁵⁶ Pitof, 2004.

⁵⁷ Christopher Nolan, 2012.

2- Ma Hunkel, combatiendo el crimen a sartenazos.

Abigail Hunkel nos es presentada en el número 20 de *All American Comics* (1939) por su creador, Sheldon Mayers, en una revista en la que se publicaban las hazañas de *Green Lantern*⁵⁸ un héroe que, aunque no ha sido tratado en éste trabajo, no fue mucho menos importante de lo que fueron otros como *The Flash*⁵⁹ o *The Spectre*⁶⁰. Creada en el *boom* inicial de héroes enmallados, nació como una parodia de los mismos que podía ser leída a una página de distancia de aquellos a los que parodiaba. Por desgracia, no fue un personaje que sobrevivió a la Edad Dorada, quizás por la idiosincrasia que la caracterizaba, de la que hablaremos en adelante. Por ello, nos referiremos a ella a partir de los escasos artículos y referencias encontradas y, sobretodo, mediante la lectura directa de sus historias.

La primera viñeta nos muestra a una señora en una comisaría, junto a una familia, muy enojada con el jefe de policía local a raíz del rapto de dos menores, su hijo el amigo del mismo, a manos de una banda callejera. El jefe de policía es representado como algo inepto y bastante mediocre (rasgos impensables en un oficial de la ley tras la censura de 1954), lo cual acrecienta la ira de lo que vemos es una ama de casa regordeta y fortachona. La historia sigue, y a raíz de una conversación entre dos niños de su círculo familiar sobre el héroe mencionado antes (*Green Lantern*) aludiendo a cómo, si estuviera allí, se encargaría del rescate y les daría su merecido a los matones. La conversación despierta la imaginación de Abigail Hunkel que desaparece, ensimismada, fuera de viñeta.

La historia sigue y, justo al final de la misma, aparece un superhéroe con un atuendo bastante casero, vistiendo unas mallas coloridas y tapándose la cabeza con una cacerola de metal con dos prácticos orificios en la parte de los ojos. Habría que esperar al siguiente número para saber cómo acaba la historia, pero ya conocemos el carácter cómico que tiene, sobretodo gracias a los niños secuestrados que, como si fuera una versión primitiva de *Home Alone*⁶¹, se las apañan bastante bien en dejar noqueados a

⁵⁸ Finger, *All American Comics* n° 15, 1940.

⁵⁹ Fox y Lampert, *Flash Comics* n° 1, 1939.

⁶⁰ Siegel, *More Fun Comics* n° 51, 1940.

⁶¹ Película de Chris Columbus, 1990, con un joven Macaulay Culkin como protagonista.

varios *gángsters* y atrincherarse en el bar con botellas como munición y un tirachinas gigante como arma.

En el siguiente número prosigue la parodia, y *Ma Hunkel*⁶² se enfrenta a los matones de una manera muy cómica: haciendo una demostración de fuerza, agarra a uno de ellos por el talón y lo usa indiscriminadamente como arma contra su compañeros, que no pueden hacer si no caer, aturdidos, tras semejante porrazo.

⁶² Ma Hunkel no era su nombre de superhéroe, sino una abreviación de Mother Hunkel al estilo vulgar. Si nombre de encapuchado fue Tornado Rojo (*Red Tornado*) que adoptaría números más tarde en 1940.

Imagen n°15

Extracto de viñeta de número 21 de *All American Comics* (1940)



Fuente: *All American Comics* n°21, Diciembre de 1940

En la viñeta de arriba, Ma Hunkel llama al mismo jefe de policía con el que, tan sólo un número antes, se estaba peleando para decirle (más bien ordenarle) que mande patrullas al lugar del secuestro y se ocupe de la banda de gángster que acaba de dejar inconsciente. A pocos superhéroes de la Edad de Oro les confunden el nombre cuando se presentan, y mucho menos son presentados por teléfono al jefe de policía. Aquí, a *Red Tornado* (nombre del *alter ego* de Ma Hunkel) le confunden con *Red Tomato* (tomate rojo), un juego de palabras simple pero que logra el efecto deseado: desdramatizar y quitarle hierro a la presentación de un nuevo héroe, un hecho que, de normal, conlleva una épica propia, con la capa (si lleva) del mismo ondeando al viento o marchándose misteriosamente entre las sombras tras lograr vencer, de una manera u otra, a alguna injusticia.

Red Tornado ganó popularidad desde un inicio, aunque no la suficiente como para tener su serie propia. Partía del concepto clásico de cómic, que era parodiar y hacer reír, a la vez que lo aunaba con el despertar de la industria de superhéroes. Poder reírse a la vez que contemplaba como una señora mayor, en calzas y con una olla en la cabeza vencía a villanos de la calle tan odiados como *gángsters* y ladrones, debió agrandar al público lector sin duda. Lo sabemos debido a que, gracias a guionistas y editores nostálgicos, en la actualidad el personaje ha sido rescatado (y actualizado) como una señora mayor, retirada del mundo de la lucha contra el crimen, pero recordada con cariño y visitada a menudo por los héroes de la Liga de la Justicia de América, a los que dedicaremos un breve apartado. Además, su nieta Maxine Hunkel, continúa la tradición familiar de vestirse de forma extravagante y tomarse la justicia por su mano. Se le recuerda por la repercusión que tuvo en toda una generación de jóvenes lectores y por ser la primera heroína de cómic que, sin poderes ni grandes aspiraciones, peleaba por los más necesitados a nivel local contra mafias que abusaban de su poder en su propio barrio.

Más adelante, con la obra de *Kick Ass* de Mark Millar y John Romita Jr en 2008, contemplamos la influencia del personaje en la historia que trata el cómic. El concepto de la fiebre del heroísmo de barrio y de formar parte del mundo que sólo puede ser observado a través de viñetas es lo que nos traslada a la casa de Dave Lizewski, un adolescente obsesionado con *Batman* o *Spiderman* que, tras comprarse un mono de cuerpo entero de color verde y amarillo y dos palos de defensa personal decide lanzarse a las calles a buscar problemas con delincuentes de su barrio. El cómic es tratado de forma distinta, y aunque mantiene el espíritu paródico de su predecesora femenina, se vuelve más dramático y *gore* de lo que siquiera se podría haber permitido ser *Red Tornado*.

3-*Wonder Woman*: Barras y estrellas desde la antigua Grecia.

La princesa Diana, amazona, guerrera por la paz y símbolo de la fuerza femenina a mediados del siglo pasado fue un personaje de cómic que, si bien ya destaca

por el personaje en sí mismo, la historia de sus creadores no se queda atrás en lo más mínimo. Creada en 1941 por Charles Moulton, alias del profesor universitario William Moulton Marston, fue un personaje sorprendente y del que unas pocas páginas no hacen justicia a toda la complejidad argumental con la que fue creada.

“En un mundo dividido por las guerras y el odio de los hombres, aparece una mujer a la cual los problemas y logros de los hombres son un mero juego de niños”.⁶³ Solo un página después, el cómic nos muestra un incidente en el cual un piloto de aviación americano se estrella en “Isla Paraíso”, hogar de las amazonas. Allí es donde, gracias a la protección de Afrodita y la sabiduría de Atenas, han construido un (obviamente) paraíso femenino libre de la opresión masculina y mucho más avanzado tecnológicamente: “No sólo somos más fuertes y sabias, si no que nuestras armas son mejores y nuestras máquinas de volar están más avanzadas”.⁶⁴

Todo el concepto sirve a unos propósitos claros: el empoderamiento de la mujer mediante el cómic y la reivindicación de igualdad frente a los hombres. Es cierto que el mensaje que transmitió fue, al menos para la época, un tanto radical: al entender los males del mundo como algo masculino y un paraíso construido gracias al aislamiento de una casta de mujeres fuertes e independiente. Pero la originalidad del concepto, junto al saber hacer de Moulton y el atractivo de una superheroína diferente y transgresora lograron crear un producto que se salió de la norma. No es casualidad que, pese a todos los baches sufridos y controversias a lo largo de la historia en torno a ella, *Wonder Woman* sea, actualmente, uno de los pocos personajes creados durante la Edad Dorada que ha sobrevivido al cauce de los tiempos, con una popularidad que la sitúa al mismo nivel que los grandes encapuchados como Superman o Batman.

El accidente de aviación sirve como detonante de la historia en la que se verá envuelta la heroína tan sólo unas páginas después. El piloto Steve Trevor se ve forzado a huir en un avión robado tras investigar, con quizás demasiado éxito, una red de espionaje nazi en un hangar americano. Herido y desorientado, cae en Isla Paraíso, donde la princesa Diana lo encuentra y rescata, levantando en vilo a un señor, ya

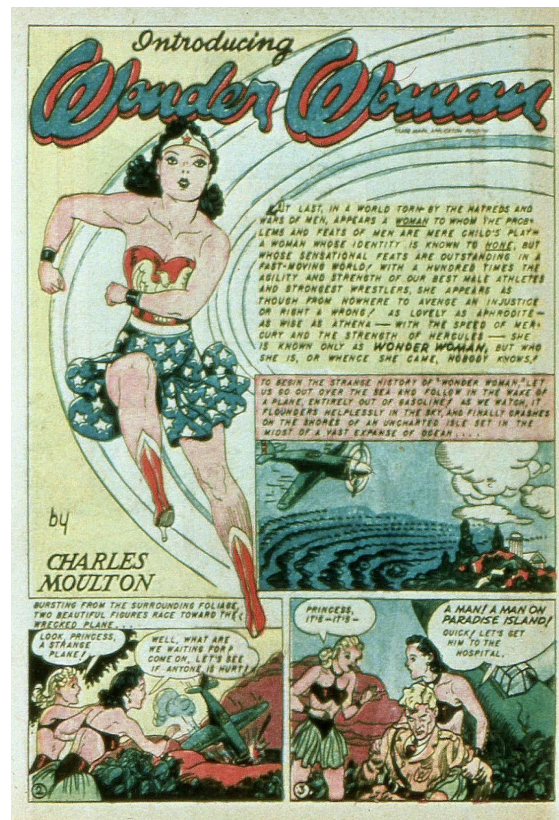
⁶³ Extraído de la primera página de *All Star Comics #8* (Diciembre de 1941) donde se presenta, por primera vez, a Wonder Woman.

⁶⁴ Extraído del mismo número arriba citado.

crecidity, como si de un niño se tratase, haciendo una demostración de poder físico hacia el lector y, quizás (y siendo la humilde opinión del autor de éste trabajo) de poder femenino, cambiando el papel de damisela en apuros, interpretado ésta vez por Steve Trevor, por el de valiente rescatadora.

Imagen nº 17

Primera página de *All Star Comics #8 (1941)*



Fuente: Varios, *All Star Comics #8*, Publicación de Diciembre de 1941.
Copia del original.

Una breve viñeta nos muestra, más tarde, a la reina de la isla y madre de Diana, Hipólita, conversando con Afrodita y Atenea, sus diosas protectoras. Las deidades, dibujadas al estilo clásico, explican a la reina su deseo de volver a involucrar a las Amazonas con el mundo de los hombres para proteger a América, tierra de oportunidades y de libertad, “última fortaleza de libertad e igualdad de derechos para las

mujeres⁶⁵, frente al mal que les amenaza: las potencias del Eje. Para ello, la reina deberá crear un torneo para decidir quién de ellas es la más fuerte y valiente y mandarla a América junto a Trevor y luchar por la democracia. El resultado, como ya sabemos, es la victoria de Diana y el origen de *Wonder Woman* en América, que cambia la toga y la tiara por un traje con los colores y estrellas de la bandera americana. Traje que, a su vez, reforzó el carácter sexual del personaje, algo totalmente intencionado y que marcaría el atractivo de compra para un público mayormente joven y masculino. Por supuesto, la intención era más incluir a lectoras femeninas que crear un personaje sexualizado, pero era parte del proceso, y las siguientes historietas nos confirman un contenido erótico subyacente, limitado a la interpretación del lector y muy importante a la hora de configurar el personaje. Quizás tan importante que, cuando en 1954 se creó la *Comic Code Authority*, *Wonder Woman*, su “lesbianismo” y prácticas cercanas al BDSM⁶⁶ fueron uno de los objetivos principales de censura, tras la cual el personaje perdió gran parte de su personalidad y atractivo narrativo.

Diana Prince, como ya hemos dicho, era el *alter ego* humano de *Wonder Woman*. En su tiempo libre ejercía de enfermera, una clara referencia a *War Nurse* (Pat Parker, 1940), aunque de manera invertida, una superheroína que recorría campos de batalla disfrazada con un antifaz y un uniforme de enfermera (también algo sexualizado) salvando heridos e inocentes a su paso.⁶⁷ La inclusión del trabajo en sanidad de Diana fue una clara referencia a las mujeres que, sin poder militar de forma activa, se alistaron al ejército para aportar en la lucha contra las potencias del Eje durante la II Guerra Mundial.

En 1942, tras aparecer en algunos números de la revista *All Star Comics*, ya fuera en solitario o acompañada de la “Sociedad de la Justicia de América” (JSA), *Wonder Woman* ganó tener su propia serie de cómics,⁶⁸ lo cual nos confirma el éxito de

⁶⁵ Traducido directamente del cómic, *All Star Comics* #8.

⁶⁶ Siglas de *Bondage, Domination and Sado-Masochism*. Se usa para indicar una serie de prácticas sexuales o para-filias con componentes de dominación y castigo.

⁶⁷ Aunque también fue un personaje digno de apartado propio, en este trabajo nos hemos querido centrar en creaciones que, bien hayan sobrevivido a la época actual, o tuvieron una influencia mayor. Por desgracia, *War Nurse* quedó en el olvido del final de la Edad Dorada y hoy día son pocos los que recuerdan su historia.

⁶⁸ Muchas publicaciones como las citadas *All Star* o *Action Comics* eran compendios de historias cortas de varios personajes.

ventas del personaje. No todos los superhéroes de la Edad Dorada lograron su serie propia. Como era norma en el momento, los derechos del personaje correspondían a la editorial que publicaba las revistas, con lo que, aunque se reconoció la autoría de Charles Moulton, el trasfondo fue ampliándose con cada nuevo guionista. En el primer número, se nos remite a la Grecia clásica de Homero y Hesíodo, adaptada a su manera, para transmitir un mensaje algo distinto⁶⁹ sobre la historia de las amazonas de Isla Paraíso: Ares quiso dominar el mundo por la fuerza de las armas, y Afrodita con la del amor. Con las mujeres siendo esclavizadas por los hombres como botín de guerra, Afrodita crea desde barro a las amazonas, una casta de guerreras más fuerte que los soldados de Ares, que son derrotados fácilmente. A Hipólita, reina de todas ellas, le es entregado un cinturón con el que se afirma la unión con su diosa e impide, por poder divino, que nunca más fueran sometidas. Como ya sabemos, uno de los trabajos de Hércules se trataba de robar ese mismo cinturón, el cual logra tras seducir a Hipólita. Tras la traición del campeón de Ares, son de nuevo sometidas, tan sólo para ser liberadas un par de viñetas más tarde, al rogar a Afrodita su ayuda. La diosa accede, a cambio de llevar siempre unas muñequeras metálicas como recuerdo de no tener que ser sometidas de nuevo por los hombres. Vencen a sus captores y la diosa les guía a Isla Paraíso, donde viven en un refugio femenino.

La historia, las publicaciones y el trasfondo creado, como ya hemos dicho, podría ser suficiente para un trabajo entero en sí mismo, y nos limitaremos a exponer el argumento principal e interpretarlo, de la manera más objetiva posible, en las conclusiones.

William Moulton Marston fue un hombre adelantado a su tiempo. Inventor del polígrafo, feminista en una era predominantemente masculina y con una peculiaridad afectiva: su relación de pareja tenía forma triangular. Su mujer, Elizabeth Holloway, y él mantuvieron una relación a tres bandas con una alumna de la universidad Tufts (Sommerville, Massachusetts) en la que impartía clase: Olive Byrne. Olive fue, además, la inspiración artística para modelar el cuerpo de *Wonder Woman*, de belleza clásica y

⁶⁹ Moulton creía en el poder de los símbolos y la mitología para transmitir ideas y enseñar conceptos abstractos, una creencia que sería compartida por otros cómicos como Charles C. Beck o Jack Kirby, por la manera que tienen de tratar sus obras e historias súper-heroicas.

pin-up, que en una misma historia usaba artes marciales y hacía piruetas como una *majorette*.⁷⁰

⁷⁰ Artículo de “El Periódico”, periódico en línea, última actualización del 07/07/2017. <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20170622/wonder-woman-comic-william-moulton-marston-poligrafo-bondage-6119630>

EPILOGO

El final de la Edad Dorada del Cómic

El país vivió, durante la década de 1950, una de las épocas más inciertas de su historia. De igual manera que cada era tiene su espíritu, se podría decir que la década se caracterizó por el miedo. Tras la pesadilla de la guerra, la calma que vino más tarde no fue mucho más alentadora: los bombardeos de Hiroshima y Nagasaki en 1945 cerraron el período de la II Guerra Mundial, sólo para abrir otro distinto: el terror nuclear.

Tras la guerra, cambió el equilibrio de poderes a nivel mundial: por un lado, las antiguas potencias (Francia e Inglaterra) habían salido exhaustas y desgastadas del conflicto internacional. Del otro, se alzaron dos gigantes que marcarían el camino de la política, economía y sociedad internacional el resto de siglo: Estados Unidos y la URSS. Si bien es cierto que la destrucción del territorio soviético y el gasto militar había dejado a la nación eslava en la ruina, una intensiva planificación económica por parte del Estado y la fuerte industrialización del territorio consiguieron recuperar el país y llevarlo a cuotas de desarrollo nunca vistas anteriormente.

“Desaparecidas las potencias del Eje y minadas en el interior y en el exterior las potencias aliadas, los EE.UU. y la Unión Soviética se alzan, en 1945, como únicas potencias mundiales que controlan, con influencia y signo distintos, la historia de la humanidad. El viejo orden prebélico había desaparecido forzando otro, basado en el equilibrio de poder, como garantía de orden mundial.”⁷¹

Con los dos gigantes en juego, comenzó la etapa histórica conocida como “Guerra Fría”.⁷² América promovió, en 1945, una alianza con países europeos para garantizar la paz y evitar otro conflicto similar. Se creó la Organización de las Naciones Unidas (ONU), heredera de la Sociedad de Naciones, que englobó a cincuenta países

⁷¹ Hernández Alonso, p 318.

⁷² N. del A. Término utilizado popularmente para denominar la etapa de tensión nuclear vivida en la segunda mitad del siglo pasado. Es una referencia indirecta al efecto que una catástrofe nuclear podría causar en el planeta: sumirlo en un largo “invierno nuclear”.

diferentes, entre ellos Francia y Gran Bretaña. A su vez, también se creó un organismo de control sobre la producción de armas atómicas, la *Atomic Energy Commission*, que además pretendía, bajo el control estadounidense, realizar inspecciones sobre instalaciones atómicas globales e impedir la producción de armas nucleares. La Unión Soviética no aceptó dicho compromiso y en 1949 puso a prueba su propia arma atómica. El equilibrio se cimentó sobre el terror y el poder armamentístico entre los dos bloques principales. Tanto la URSS de Stalin como Estados Unidos emprendieron una verdadera carrera tecnológica por ver quién podía más. La rivalidad, todo sea dicho, fue un aliciente para grandes logros del siglo pasado como el lanzamiento de la sonda rusa *Sputnik* en 1957 o la llegada del hombre a la Luna, de mano de los americanos, en 1969. De la misma manera también creó grandes conflictos y sumergió al mundo en el terror. El carácter dual del ser humano se vio, más que nunca, reflejado en el espíritu de la época de la Guerra Fría.

Con esa misma dualidad, el pueblo americano, temeroso de Dios y de un “pepino nuclear” que podría caer en su pueblo en cualquier momento, se volvió paranoico y emprendió su propia carrera por el control y la vuelta a las “buenas costumbres”. Es entonces cuando comienza la pugna por censurar y castrar uno de los exponentes más propios de Estados Unidos, a la misma altura que el Jazz o la tarta de manzanas: los cómics de superhéroes.

Fredric Wertheimer (Munich 1895 - Nueva York 1981) fue un psiquiatra alemán que fue ganándose un nombre dentro de los círculos de psicología de Estados Unidos desde 1922. En 1927, obtiene la nacionalidad estadounidense y cambia su apellido a Wertham, nombre con el que publica, en 1954, un libro llamado *Seduction of the Innocent* (la Seducción de los Inocentes) donde explica que, mediante los supuestos mensajes de violencia, sexo y desviaciones morales mostrados en los cómics, se estaba contribuyendo a la delincuencia juvenil y a la corrupción de toda una generación lectora de dicha literatura. En el libro, establece una correlación entre los cómics y la violencia, basada en entrevistas a pacientes suyos y una investigación que, como Carol Tiley demostró hace tan sólo unos pocos años, estaba adecuada a su objetivo previo a ella, manipulando los datos para que cuadrara con su hipótesis, y no al contrario⁷³. Se

⁷³ Carol Tiley, 2012.

demonstró con varios motivos, entre ellos, que nunca mencionó a los miembros de su equipo de investigación, manteniendo un anonimato que puede ser interpretado como inexistencia, y la cohesión de estilo y dicción mostrada en muchas entrevistas a delincuentes tratados en su clínica, de lo que se puede establecer que muchas de ellas han sido inventadas. Además, la correlación causal que defiende es insostenible una vez leído el libro, ya que la causa común a toda delincuencia estudiada sería, según Wertham, los cómics, haciendo menos hincapié en el entorno social y familiar de cada uno de los entrevistados, un estudio global de la sociedad en la que se encuentran o causas económicas particulares.

Pero la publicación *pseudo*-científica de Wertham tuvo éxito por ser la guinda del pastel en una sociedad que ya estaba preocupada por el mensaje y la influencia de los cómics en la sociedad. Tras la II Guerra Mundial, en la que muchos superhéroes lucharon (de forma ficticia) contra el fascismo, la oleada de popularidad de los cómics había comenzado a bajar en una sociedad americana más preocupada por el átomo y la moral que por la ciencia ficción y la fantasía. Para atraer a lectores adultos, a los niños que crecieron con los cómics, las editoriales comenzaron a publicar historias más adultas con géneros como de terror, crimen o selváticos (a la manera de Tarzan). Las historias se hicieron más duras, más crudas, y la sociedad se hizo eco de eso mismo. Una sociedad que estaba volviendo a una nueva ola de conservadurismo con el miedo al comunismo de Stalin y a la izquierda, quería volver a la moral puritana. Ya hay indicios de ello con la censura del cine en la década de 1930, sólo que dos décadas después, el medio principal de entretenimiento eran los cómics, y ésta vez les tocaba a ellos la censura.

Imagen 18

Sello de la *Comic Code Authority*



Fuente: <http://cblbf.org/comics-code-history-the-seal-of-approval/>

El libro trataba personajes de cómic de una forma retorcida y libre a interpretación personal, de manera que buscaba horrorizar a una generación con datos que, hoy en día, serían más una curiosidad que un escándalo. Entre otras, Wertham argumentaba la relación de Batman, Robin y Alfred como un deseo homosexual de convivencia masculina al margen de las normas sociales

El impacto que tuvo el libro de Wertham se hizo visible con la Audiencia por la Delincuencia Juvenil efectuada en 1954 en la que se estableció una necesidad de crear un código moral para las publicaciones de viñetas. No se podían publicar cómics que no siguieran los preceptos del *Comic Code*: ello implicaba el ostracismo social de los implicados, entre ellos el intermediario que los vendía, y la imposibilidad de ventas. Aunque, igual que toda censura, hubo casos en los que, de manera clandestina, se imprimían y publicaban revistas totalmente al margen de los preceptos censores: había nacido el cómic *underground*.

Toda publicación debía pasar por las oficinas de la CCA (*Comic Code Authority*) y, si era aprobada, recibía el sello de *Aproved by the Comic Code Authority*, que se hizo algo fundamental para que una revista pudiera seguir siendo vendida en librerías y puestos de cómics. Entre las reglas principales del código podríamos incluir las siguientes:

1. El crimen no debe ser representado jamás de manera que se pueda sentir simpatía por el criminal, que menoscabe las fuerzas de la ley y justicia o para inspirar a otros con un deseo de imitar a dichos criminales.
2. Si el crimen es representado, debe ser como una actividad sórdida e indeseable.
3. En todo momento, el bien debe triunfar sobre el mal y el criminal debe ser castigado por sus fechorías.
4. No serán representado métodos únicos o inusuales de esconder armas.
5. Ninguna revista de cómics debe tener la palabra “horror” o “terror” en su título.
6. Escenas que tengan que ver, o instrumentos asociados a muertos vivientes, tortura, vampiros y vampirismo, ghouls, canibalismo y licantropía están prohibidos
7. Aunque jerga y coloquialismos son aceptables, se desanima a que se use de forma excesiva y, siempre que sea posible, se debe emplear una buena gramática.
8. La desnudez en cualquier forma está prohibida, igual que una postura indecente o desadecuada.

La lista prosigue hasta más de 40 reglas, incluyendo apartados concretos sobre crimen, sexo, matrimonio y drogas. La censura acabó, de un plumazo, con el atractivo de personajes tan contrarios a ella como *Catwoman*, *Wonder Woman* o *The Spectre*. Se terminó la Edad Dorada, y aunque muchos héroes se adaptaron al código para sobrevivir, no volverían a tener una repercusión similar hasta una década después, con el movimiento *hippie* y la desobediencia civil de la década de 1960.

Conclusiones

Hablar de superhéroes es hablar de sus creadores, al mismo tiempo que se tiene en cuenta el contexto en el que vieron la luz y, por *ende*, en el que nacieron sus demiurgos. La historia de la cultura popular es la historia de la mayoría, una democratización de lo académico para acercarse al espíritu de la época que se quiere estudiar. Sin duda, para comprender la mentalidad de un pueblo, un concepto tan abstracto y que puede cambiar tan sólo trasladándose de un barrio a otro, se deben entender los rasgos comunes que unen a personas tan diferentes como un político de Washington o un ama de casa de Nevada. Los superhéroes actuaron, y aún a día de hoy siguen haciéndolo, como un espía doble: a la vez que representaban dichos rasgos comunes con los que poder sentirse identificados, acercaban al pueblo los ideales más positivos de la convivencia social, pudiendo ser llamados de manera maniqueísta y simple como “buenos”.

Con Clark Kent, fue el deseo de tener la fuerza para solucionar los problemas nacionales y hacer un mundo mejor día tras día. Para Bruce Wayne, se trataba de justicia y hacer pagar el crimen con la dureza que se merecía. Para Diana Prince, era tomar el estandarte de la igualdad de género y la reivindicación de la posición de la mujer en el mundo como un igual y merecedora de respeto y aceptación, todo ello mientras luchaba contra el crimen codo con codo con grandes héroes masculinos sin quedarse atrás en lo más mínimo: toda una demostración de intenciones. Es la historia de los ideales humanos más hermosos, es un sentimiento desiderativo e inocente de tener poder y usarlo para el bien. Aunque en tiempos actuales, la Edad Dorada puede parecer ingenua y demasiado bienintencionada, era el pensamiento de una mayoría lectora que devoraba, semana tras semana y mes tras mes, números de sus personajes preferidos. Un día luchaban contra la corrupción en el gobierno y otro estaban en una luna de Plutón, venciendo a una amenaza interestelar.

La capacidad de los guionistas y dibujantes para sumergir al lector en el mundo de fantasía, terror, misterio y crimen de los cómics logró que, no sólo una generación, si

no que varias de ellas aprendieran valores altruistas y deseables a nivel social mediante los cómics.

Aunque psicólogos retorcidos y asociaciones asustadas intentaron ver el lado más negativo y distorsionado de los superhéroes, su historia real supera a la ficticia: sobrevivieron a la II Guerra Mundial, a la censura, a la Guerra Fría, a el Muro de Berlín y a el atentado del 11-S, y eso sólo fue posible gracias a que la sociedad seguía viendo el valor que tenían como entretenimiento y aprendizaje.

El carácter moralizador de los cómics se ha disipado, al menos de la manera en la que lo hacían en su inicio, toda historia tiene conocimiento subyacente, ya que toda historia es el deseo de contar y expresar una idea, un concepto o una moraleja mediante secuencias y acontecimientos ficticios. Incluso en su vertiente más comercial del mundo del cine, se puede ver el mensaje que, intencionadamente o no, es transmitido.

Por ello se habla de mitología moderna, del poder del mensaje transmitido mediante el entretenimiento, los símbolos y las historias. Son los ideales de fortaleza y desafío de Herakles, representados en *Hulk*, la furia y determinación de las Amazonas plasmadas en *Wonder Woman*, el idealismo cristiano de sacrificio y salvación representados por una “S” enorme bordada en el pecho de *Superman*, y un sinfín más de ejemplos, que se expanden con cada héroe, dios o semidios que nace de un tintero y una hoja de papel.

Bibliografía

- Blanshard, Paul. 1955. *The Right to Read*. Boston. The Beacon Press.
- C. Harvey, Robert. 1996. *The art of the comic book: an aesthetic history*. Mississippi. University Press of Mississippi.
- Eco, Umberto. 1984. *Apocalípticos e Integrados*. Madrid. Lumen.
- Frattoni, Eric y Oscar Palmer. 1999. *Guía básica del cómic*. Madrid. Nuer.
- Greenberger, Robert. 2018. *DC Comics Super Heroines: 100 Greatest Moments*. New York. Chartwell Books.
- Hernández Alonso, Juan José. 1996. *Los Estados Unidos de América: historia y cultura*. Salamanca. Ediciones Colegio de España.
- Hoover, Herbert. 1952. *The memoirs of Herbert Hoover*. New York. The McMillan Company.
- Jones, Maldwyn. 1983. *Historia de Estados Unidos. 1607-1992*. Madrid. Cátedra.
- Morin, Edgar 1962. *El Espíritu del Tiempo*. Madrid. Taurus.
- Morris, Tom y Mat Morris, et al (Eds). 2010. *Los superhéroes y la filosofía*. Barcelona. Blackie Books S.L.U.
- Morrison, Grant. 2012. *Supergods*. Edición digital. Nubico.
- Rodríguez Moreno, José Joaquín. 2010. *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial, producción y mensaje en la Editorial Timely (1939-1945)*. Cádiz. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz.
- Pintor Iranzo, Iván. 2017. *Figuras del Cómic. Forma, tiempo y narración secuencial*. Barcelona. Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona.
- Román, G. y Gasca, L. 1988. *El Discurso del Cómic*. Madrid. Cátedra.
- Vélez, Anabel. *Superheroínas: Lo que no sabías sobre las Mujeres más poderosas del Cómic*. Barcelona. Redbook.

Willi Paul, A. 1977. *Los Estados Unidos de América*. Madrid. Siglo XXI de España Editores S.A.

Zinn, Howard (n.d.) *La otra historia de los Estados Unidos*. 2ª Edición. Colección Las Otras Voces. Hondarribia. HIRU.

Recursos en línea

Actas digitalizadas de la audiencia por la delincuencia juvenil realizada en 1954 en el Congreso de los Estados Unidos de América.

<https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20170622/wonder-woman-comic-william-moulton-marston-poligrafo-bondage-6119630>

Artículo en la página web del museo MOB sobre los *speakeasies*.

<http://prohibition.themobmuseum.org/the-history/the-prohibition-underworld/the-speakeasies-of-the-1920s/>

Armitage, Hugh. “Wonder Woman: The Many Faces of DC Comics’ Princess Diana.” *Digital Spy*. 11 de Diciembre, 2013.

<https://www.digitalspy.com/comics/news/a537570/wonder-woman-the-many-faces-of-dc-comics-princess-diana.html>.

Canal de Historia. 12 de Septiembre de 2017.

<https://www.history.com/topics/roaring-twenties/teapot-dome-scandal>

Comic Book Legal Defense Fund <http://cbldf.org/>

García, Julián. 2017. *Sexo, Mentiras y Wonder Woman*. Publicado en El Periódico.

<https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20170622/wonder-woman-comic-william-moulton-marston-poligrafo-bondage-6119630>

Página web oficial de la editorial *Marvel*.

<https://www.marvel.com/>

Tilley, Carol L. 2012. *Seducing the Innocent: Fredric Wertham and the Falsifications That Helped Condemn Comics*. *Information & Culture: A Journal of History* 47 (4), 383- 413. Disponible de forma electrónica via Project Muse
<https://muse.jhu.edu/issue/26358>

Filmografía

BBC Four “Arena”.1981. *The Comic Strip Hero*. N.D.

Comics consultados:

All American Comics. 1939, n°s 20, 21, 22.

Action Comics. 1938, n°s 1-40.

All Star Comics. 1940, n°s 8-11.

Batman. 1940, n°s 1-15.

Captain America Comics. 1941, n°s 1,15, 46.

Detective Comics. 1937, n°s 27-35.

WHIZ Comics. 1940, n°s 1-19.

Wonder Woman. 1942, n°s 1-16.