

46  
20



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES

**ALGO EN QUE CREER:  
LA HISTORIA DE NORTEAMERICA A TRAVES  
DE SUS HISTORIETAS.**

**T E S I S**  
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE  
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION  
**P R E S E N T A**  
**ESCARCEGA PEREZ JOSE LUIS**

ASESOR: FRANCISCA ROBLES



MEXICO, D. F.

FEBRERO DE 1997

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# INDICE

	Pag.
Introducción	1
<b>Capítulo 1</b>	
<b>¿Cómo Surge el Comic?</b>	7
1.1) El Despertar de la sociedad Norteamericana a un nuevo medio de Comunicación.	11
1.2) Su Uso Como Portador de Ideologías.	17
1.3) La Censura en el Comic y el Comic Underground.	28
1.4) Las Edades del Comic.	37
1.5) El Comic y los Medios.	41
<b>Capítulo 2</b>	
<b>Sus Géneros más Importantes y la Llegada de los Héroes.</b>	50
2.1) Tiras de Niños (Kid Strips).	54
2.2) Tiras de Familia (Family Strips).	56
2.3) Vaqueros.	59
2.4) Aventuras.	61
2.4.1) Los Aventureros y la Guerra.	68
2.5) Los Superhéroes.	71
2.5.1) <b>Superman.</b>	72
2.5.2) <b>Batman.</b>	79
2.5.3) <b>El Capitán América.</b>	85
2.5.4) <b>El Hombre Araña.</b>	90
2.5.5) <b>Los Cuatro Fantásticos.</b>	95
2.5.6) <b>Héroes del Black Power.</b>	99
2.5.7) <b>Hipismo.</b>	104
2.5.8) <b>La Redención del Oriente.</b>	107
2.5.9) <b>La Mujer Maravilla.</b>	110
<b>Capítulo 3</b>	
<b>Los Héroes y Villanos de la Histori(et)a Norteamericana.</b>	117
3.1) Los Villanos de <b>Superman.</b>	120

3.2) Los Villanos de <b>Batman</b> .	123
3.3) Los Villanos del <b>Hombre Araña</b> .	126
3.4) Los Héroes y los Problemas Sociales.	131
3.5) La Fuente de la Juventud y <b>Las Crisis en los Mundos Infinitos</b> .	138
3.5.1) <b>Onslaught</b> , El Ataque Violento de <b>Marvel</b> .	141
3.5.2) La Muerte de <b>Superman</b> .	144
3.5.3) La Caída del <b>Murciélago</b> .	149
3.5.4) El Robo de la Vida del <b>Hombre Araña</b> .	155
3.5.5) El Negocio de la Muerte.	160
<b>Capítulo 4</b>	
<b>Los Héroes y los Principales Movimientos Sociales.</b>	164
4.1) Los 30's y <b>Superman</b> .	167
4.2) Los 40's y <b>Batman</b> .	171
4.3) Los Jóvenes de los 60's y 70's (La Producción <b>Marvel</b> ).	174
4.3.1) El <b>Hombre Araña</b> .	179
4.4) El Black Power y <b>Luke Cage</b> .	183
4.5) El Movimiento Hippie y el <b>Dr. Centella</b> .	189
4.6) La Redención del Oriente y Kung Fu.	193
4.7) La Liberación Femenina y la <b>Mujer Maravilla</b> .	195
<b>Conclusiones</b>	200
<b>Anexos</b>	205
<b>Bibliografía</b>	212

## Introducción:

**"En la búsqueda del pasado y el futuro, los comics son una fantasía sobre la realidad.**

**Por medio de los comics, se pueden satanizar y criticar a los verdugos de la sociedad y a los que ostentan algún poder."**

**Eufracio Reyes A.**

**Algo en que creer**, siento que esta frase describe de una manera concreta el sentido de este trabajo, esto se debe a que la sociedad americana, máximo exponente de la historieta mundial y se ha apoyado varias veces en sus personajes, para explicar la realidad en la que viven y por que no, hasta se han justificado con ellos, como dijo Marshal Juan en su libro: **La Crisis de la Sociología Norteamericana**, el problema de ésta es que ha perdido credibilidad entre ellos mismos y por eso han creado párametros fuera de su realidad para justificar la falta de una sociología verdadera y muchas veces han tenido que recurrir a estos personajes para mantener vivo su **american way of life**.

El nombre de este trabajo lo sugirió una canción -del mismo nombre- de la banda norteamericana **Bon Jovi** que en su estribillo dice:

Si no creo en Jesús,  
 Como voy a creer en el Papa  
 Si no creo en la heroína  
 Como voy a creer en la droga  
 Si no hay nada más que la supervivencia  
 Como voy a creer en el pecado  
 De un mundo que no te ofrece nada  
 Necesitamos algo en que creer.

Se hablará de la sociología norteamericana, de sus valores que se niegan a morir, de como las historietas al igual que éstos han muerto y regresado más de una vez, de la importancia que tienen los "monitos" que han sido muchas veces portadores de ideologías y de mensajes en contra de sus enemigos -ficticios y reales-.

Algo a lo que siempre se enfrentan este tipo de trabajos es a la crítica de alguién que dice: "-Son enajenantes y nos llenan la cabeza de ideologías

ajenas a la nuestra." En ese punto estoy de acuerdo con la crítica, pero es normal, si fueron concebidos en los Estados Unidos es natural que defiendan la ideología de ese país, si fueran hechos en México, sería la ideología mexicana la que predominaría en sus historias, o italiana o de cualquier otro país, pero como México siempre ha sido consumidor de estos productos, es obvio que a través de ellos se conozca el modo de vida de otro país.

Los personajes de la historieta han surgido en momentos histórico determinados del devenir de Estados Unidos, por supuesto hay otros personajes de otras nacionalidades que también aparecieron así pero por una razón ajena a los escritores y los dibujantes han desaparecido, cosa que no ha pasado con los héroes americanos.

En el caso de México, si hay una crisis, por que el mejor recurso para sobrelevarla es la crítica humorística, en el caso de los gringos es diferente, ellos en vez de burlarse de la situación, crearon personajes que les recordaron a sus habitantes que tienen un compromiso con su nación y que deben de estar con el modo de vida americano de una u otra manera.

Pienso que las historietas se merecen un trabajo a conciencia que analice estos personajes que han estado dentro de la cultura popular de muchos pueblos durante muchos años, es más, los personajes que pertenecen al género de las aventuras -con o sin poderes- han llegado o están por cumplir los 60 años de vida y han traspasado las fronteras del lenguaje, por que han sido publicados y traducidos en árabe, ruso alemán, español y otros idiomas.

Para terminar, ¿que se imaginan cuando escuchan el prefijo **super**? La "S" de **Superman** ¿no es cierto? el género de la historieta se ha ganado a pulso el nombre del 9º arte, y los personajes de éste, se han ganado un trabajo que les de su lugar en una sociedad en la que de una u otra manera han estado siempre presentes.

En 1996 se cumplieron cien años de historieta en el mundo. 1896 fue la primera aparición de Foucault **The Yellow Kid** (El Niño amarillo), el nombre de este personaje marcó un nuevo estilo de periódico, el llamada amarillista pero esto no por que desde sus inicios fuera así, sino por el color de la imprenta que siempre era amarillo, de ahí el nombre.

Los personajes de la historieta han jugado un papel muy importante en la sociedad norteamericana, tanto que no solo han estado en la sociedad



en que fueron concebidos, sino que han llegado hasta la luna, tal es el caso de **Snoopy**, personaje creado por Charles M. Schulz que fue la mascota de una de las muchas misiones **Apollo**.

Un año muy importante para este medio, fue el de 1935, aunque a principios de siglo muchos países europeos y americanos lo adoptaron para diferentes funciones, como regalo en los periódicos y para jalar más público que en este caso fue el infantil, las primeras historietas conocidas fueron en realidad reimpressiones de las tiras cómicas que aparecían en los periódicos, de ahí también salió su nombre: **comics** -por cómicos- pero desde 1924 con **Tarzan** y otros personajes que vivían aventuras en exóticos parajes o peleaban contra las fuerzas del mal que en esa época empezaban a engrandarse con los conflictos mundiales.

Eduardo del Río (Rius) en su libro: *La Vida de Cuadritos* (p.54), dice: "la decadencia del comic norteamericano empezó con los **Supermanes**." En cierto modo así fue, pero esto le valió a los Estados Unidos levantar el modo de vida norteamericano que se estaba perdiendo debido a los problemas que tuvo que enfrentar a principios de siglo, como la **Gran Depresión** en los 20's y la entrada a la **II Guerra Mundial**. Pero por otro lado fue un gran negocio, y cumplió su cometido, puso en alto a través de sus héroes de papel los valores que se estaban perdiendo, por ejemplo **Superman**, un extraterrestre era más patriota que un terrícola y en muchas de sus aventuras marcó fuertemente estos valores. Como se dijo anteriormente, los personajes de historieta defienden los valores de la sociedad en que nacen y es por eso que todos los malos son los que piensan diferente a ellos -un toque fascista- pero les ayudó para colocarse como primera potencia mundial después del conflicto. Y al ver el éxito que tenían las historietas se convirtieron en los primeros y más grandes países productores de este medio.

Es por eso que los superhéroes son el hilo conductor de este trabajo, por que de alguna manera, han mantenido vivo al niño de muchos adultos que los han seguido por más sesenta años -que lleva este género-, pero como sus lectores, los héroes han crecido y junto con ellos, las aventuras de los personajes, ya no es como antes que los malos querían apoderarse del mundo sin razón aparente, ahora lo quieren hacer con una razón y con medios más adoc a los tiempos en los que viven.

Estos personajes son famosos -en su país- no porque representen solo los sueños de los niños que los leen, sino por que marcan el camino, los deseos que todos los hombres llevan dentro sin importar su edad, estos



deseos son sueños, y es así como **Clark Kent** es un hombre tímido pero con los poderes de un semidiós y puede hacer cosas que el hombre común no puede.

Por otro lado **Batman** es inmensamente rico, tanto que puede darse el lujo de perseguir criminales, para poder sobreponerse al trauma que sufrió de niño al ver asesinados a sus padres frente de él. O el **Hombre Araña**, cuya única razón de ser superhéroe es evitar que los hombre normales sufran por que no utilizó sus poderes extraordinarios para salvarlo. Estos son los tres personajes más importantes de este trabajo, por que han estado presentes en problemas sociales y han cruzado la línea que nadie ha cruzado, la de la muerte. Además los tres son huérfanos, no tuvieron una familia, el primero por que su planeta explotó, el otro por que los mató un ladrón y el tercero por que eran espías norteamericanos y los asesinó **Cara Roja** -agente de Hitler-.

Las historietas norteamericanas le han dado a su sociedad héroes, algo en que creer, sueños e historias que através de dibujos eran como películas -recuerden que aparecen poco después de cine y antes de la televisión. Un ejemplo de esto eran las historias de **Crime does not pay** (El Crimen no Paga), publicado en 1942, estas historietas eran basadas en hechos verdaderos y tenían muchas balas y sangre en sus páginas, este título tuvo su mejor momento en la época posterior a la guerra, tanto muchos quisieron imitar su estilo, pero por otro lado recibió muchas críticas que decían que su contenido corrompía la mente de la juventud que los consumía. Quien diría que en 1954, alguien se atreviera as publicar críticas que golpearon muy fuerte este medio y logró censurarla, al grado de casi hacerla desaparecer, esto fue la creación de **Comics Code Authority** que se explicará ampliamente en el capítulo uno.

Es por eso que el presente trabajo abarcará todos los momentos importantes de la historia del comic y de la historia de Estados Unidos, por que como ya se planteó muchos de los supeseres son creados en momentos claves de la historia.

Después se hablará de como los personajes de historieta viven o mueren a capricho de los lectores y como también eso se ha convertido en un buen negocio para las casas editoriales, ya que eso las ayuda a "refrescar" -por decirlo así- a sus personajes.

Por último, se rematará hablando de como los héroes han influido en la sociedad norteamericana -y por que no decirlo-, en la escena mundial con

historietas dedicadas a presentar problemas sociales como el abuso de menores, enfermedades como el SIDA, o la hambruna en Africa por citar algunos ejemplos.

Este trabajo analizará desde otro punto de vista el impacto que ha tenido la historieta en Estados Unidos -principalmente- y por que ésta ha sido consumida en otros países y algunas veces se han convertido en parte la cultura mundial. Las historietas son prosa, son un medio, y pueden ser usadas por la ficción, en historias comunes y se les puede dar muchos usos más. El hecho es que han sido utilizadas en un modo cerrado y loco, como una especie de aberración histórica, con este trabajo se intentará que los que lo lean se den cuenta que la historieta es tan versátil como cualquier otro medio. Lo que se necesita para que las historietas tengan mayor audiencia es eso, y en cuanto más gente lo haga y se dé cuenta de esto se hará un mejor producto, tanto en Estados Unidos como en México y cualquier otro país que tenga la fé suficiente en él. Por que nada atrae a más público a algo que un buen trabajo. Si la gente sigue juzgándola este buen trabajo -me refiero a la historieta-lo rebatirá.

José Luis Escárcega Pérez.  
26/Nov./96

**"La historieta es el medio de comunicación masiva de mayor potencial educativo que, hasta la fecha, no ha sido aprovechado."**

**Jorge Pérez Váldes.**

## Capítulo 1: ¿Cómo surge el Comic?

En realidad, el origen del Comic es europeo, pero fue hábilmente recuperado a principios de siglo por los estadounidenses. (Rius, *La Vida de Cuadritos*.)

Los primitivos cómics estadounidenses al estar vehiculados a través de los diarios, tenían como primer consumidor al lector del periódico, es decir, el público adulto. No obstante, a comienzos de siglo eran ya en su totalidad de carácter festivo y de ahí derivó su nombre de **COMICS** -por que eran cómicos-. Con frecuencia, eran protagonizados por personajes infantiles (Kids Strips) lo cual hizo que a su masa de lectores se añadieran los hijos de los compradores de periódicos. De este modo, desde su origen los **COMICS** tuvieron en su público lector a una vastísima y heterogénea masa sin parámetro.

A estas narraciones se les denominó **Comics** porque durante veinticinco años, fueron esencialmente *cómicos*. Fue hasta 1929 que apareció el primer comic realista: **Tarzan**.

Pronto se produjeron diversificaciones y decantaciones en las preferencias de ese público así, los **COMICS** épicos de aventuras gozaron de mayor aceptación entre el público masculino que entre el femenino, al contrario de lo que sucedía con la mayoría de las *Girl Strips* -tiras de y para mujeres como **Brenda Starr**, **Barbarella** etc.- y del mismo modo, que las fotonovelas sádico-eróticas de ahora que se dirigen a un público lector predominantemente masculino y netamente diferenciado.

Umberto Eco (Apocalípticos e Integrados, p. 230, 1988) dice: "Es un hecho que los cómics son leídos en los Estados Unidos, por más personas adultas que por muchachos y de 1 millón 83 mil personas, el 79% son mujeres. También es un hecho comprobado; que de esos comic books muchos aparezcan como tiras cómicas en los periódicos y eso aumenta sus ventas a un total de 2 500 000 000 de ejemplares cada domingo."

El interés social de la literatura de la imagen procede entre otras causas de la creación de una exuberante mitología de vasta aceptación popular, en el caso de los **Comics**, a diferencia del cine -por su libertad creacional no supeditada al naturalismo fotográfico ni al físico de los actores condicionados además por sus aptitudes y envejecimiento propio- se ha asistido a la creación de una familia de héroes y superhéroes de dimensiones tan fantásticas que parecen impropios de la moderna era científica. Sólo admiten como parámetro las viejas mitologías orientales y grecolatinas -**Shazam** o **Puño de Hierro**. Inicialmente se inspiraron en las fuentes de la literatura popular y del cine para desarrollar unos géneros homólogos a los ya existentes. Así desde 1929 aparecen en Estados Unidos las aventuras exóticas (**Tarzan**, **Jungle Jim**) la fantástico-científica (**Buck Rogers**,

**Flash Gordon**), la policiaca (**Dick Tracy, Secret Agent X-9**) la aérea (**Ace Drummond**) y la medieval (**Prince Valiant**).

En el seno de estas narraciones, al igual que en las novelas populares y filmes existentes que fueron sus modelos; los comics propusieron a su público lector unas aventuras estimulantes situadas en parajes exóticos como África o la India, en el caso de **Tarzan**, alejadas de nuestros tiempos y fronteras, **Prince Valiant**, en el futuro de **Buck Rogers** o profesiones muy excitantes y rutinarias como las cómicas **Mutt y Jeff**.

A modo de sueños impresos sobre papel, los **COMICS** abrieron las puertas de la fantasía a su público lector con desplazamientos a continentes lejanos, selvas tropicales, aventuras aéreas y proezas que en el plano de la fantasía que realizaban los personajes de estas historietas todo lo que pudiera desear un ciudadano frustrado en su mediocre, sedentaria y poco estimulante vida privada. En este sentido, los personajes adquieren la condición de **mitos** ejemplaristas aceptados y apreciados colectivamente por grandes capas de público de diversas edades y países. No obstante, a diferencia de los grandes mitos amenazados por las viejas religiones de culturas primitivas el público lector sabe perfectamente que sus admirados personajes son ficticios, producto de la tinta china sobre el papel y no reales como los atenienses. Se podría pensar en **Hércules**, pero esta condición fabulosa no impidió la adhesión solidaria e incluso la veneración ferviente del público hacia su héroe favorito. Este fenómeno psicológico que lleva a atribuir una entidad casi real a un personaje dibujado a sabiendas de su condición ficticia reviste un enorme interés social y se basa en los mecanismos de la identificación y de la proyección del **YO** del lector sobre los personajes del relato.

Umberto Eco en su libro *Apocalípticos e Integrados* (p. 232, 1988) nos habla de este fenómeno:

"Los personajes de las historietas llegan a tener tal arraigo en la gente que los consume que si algún personaje de estos llega a morir, el público puede llegar a pedirte cuentas al historietista, tal es el caso de Chester Gould autor del personaje **Dick Tracy** se enfrentó al público cuando mató a **Flatop**, ya que había polarizado morbosamente la admiración del público y comunidades ciudadanas enteras vistieron del luto, mientras millares de telegramas atacaban al autor y le exigían explicaciones por su decisión. En éste como en otros casos, no se trata solamente del desencanto del lector al comprobar que desaparece un personaje que representa para él una fuente de diversión y excitación. En el caso de las historietas, se trata de una reacción mucho más masiva, de una comunidad de fieles que no pueden soportar la idea de que desaparezca de repente, un símbolo que hasta entonces había representado una serie de aspiraciones. Si desaparece la imagen, con ella desaparece también la finalidad que esta simboliza. La comunidad de fieles entra en crisis y la crisis no es solamente religiosa, sino psicológica, por que la imagen revestía una función demasiado importante para el equilibrio psíquico de los individuos."

Hasta tal punto, son importantes estos mecanismos que sin ellos carecería de interés la lectura de estas aventuras y sería imposible una aceptación de la ficción propuestas y la adhesión emotiva hacia su héroe.

La narrativa épica y los personajes heroicos no han monopolizado el área expresiva de los **Comics**, género en el que han cabido otras modalidades o subgéneros. Entre las derivaciones de mayor interés sociológico y más amplia aceptación popular han figurado en aquellas que huyendo de los acontecimientos extraordinarios y de los ambientes insólitos propios del género épico y han concentrado sus narraciones en personajes y acontecimientos de la vida cotidiana, preferentemente urbana, pero en ocasiones también rural, pionera y modelo arquetípico de esta tendencia fue la "sátira familiar", prolongación de una vertiente de la "Comedia de costumbres" y que en una forma de narración dibujada tuvo por fundador al dibujante francés George Colomb autor de la célebre **FAMILIE FENOUILARD** de 1889. (Rius)

Pero tal vez el tipo más característico de la **Family Strip** esté representado por **Blondie (Lorenzo y Pepita)** de 1930 creada por Chic Young, aquí el hombre también asume la condición de víctima aunque era hijo de un millonario. Las **family strips**, espejo aunque deformante de las relaciones familiares de la servidumbre de la vida doméstica y de la lucha por la supervivencia cotidiana ha constituido un ciclo que testimonia elocuentemente la dificultad de vivir en la pequeña burguesía urbana y sobre las ideas dominantes respecto a las relaciones conyugales. (Rius, p.32)

El **Comic** tiene muchos recursos, y ya que su comprensión es sencilla llega a muchos estratos de la sociedad. Se ha dicho que el comic es arte, y muchas veces ha sido parte del mismo, esto se dio por las onomatopeyas que en los años sesenta fueron parte del movimiento artístico pop. Las onomatopeyas aparecieron muy temprano en los comics, en los Estados Unidos como en Europa y resulta difícil fijar de modo inequívoco su paternidad fundacional. Luis Gasca en su libro **El discurso del Comic** (1980, p.578) dice: "La discutible hegemonía de los comics norteamericanos en el mercado internacional conduciría a la universalización de las onomatopeyas, incluso en los comics producidos en áreas lingüísticas ajenas al idioma inglés. De este modo se generalizaron verbos ingleses tan expresivos como **ring, bang, smash, knock, slam click**, etc." estos verbos significan sonar, golpear, tocar etc.

Hay veces que las palabras se han convertido en verbos como **iced** -hielo- que quiere decir congelar pero la verdadera forma de decirlo o expresarlo es **freeze**. Esto se debe a que este idioma es monosilábico y tiene que ayudarse de otras cosas para darle más fuerza a sus historietas.

Este capítulo se aborda desde el nacimiento de la historieta y pretende dar un imagen más global de todo lo que será el trabajo, aquí también se mencionará

como puede convertirse en portador de ideología, el siguiente apartado: El despertar de la sociedad norteamericana a un nuevo medio de comunicación habla de la fuerza que cobró este medio durante sus primeros treinta años de existencia -tomando en cuenta que nació en 1896-, después en la década de los 50's se mostrará el impacto que tuvo la censura en este medio.

Otro apartado importante y al que no se le ha puesto atención son las edades por las que ha pasado la historieta que son la de Oro, de los 30's a los 50's, la de Plata de los 60's a 70's y la Contemporánea que arranca desde 1985. Por último se mostrará la relación que existe entre la historieta y los demás medios -radio, prensa, televisión y cine- ya que ha sido tan fuerte que ha traspasado las fronteras bidimensionales con la que surgió.



### 1.1) El despertar de la sociedad americana a un nuevo medio de comunicación.

El Comic ha adquirido importancia como vehículo de penetración cultural tanto del imperialismo americano, como de la ideología burguesa. Ya que los aparentemente "inocentes" comics del imperio son portadores de toda ideología contraria a otro tipo de cultura, hay ideología en la presentación diaria del **AMERICAN WAY OF LIFE** (modo de vida americano) ya que presenta al negro, al amarillo, al latino como seres malignos e inferiores, hay ideología al presentar a los héroes como seres dotados de superpoderes negando la posibilidad al humano de cambiar el estado de las cosas sin poderes esto es una ideología fascista, racista e imperialista disfrazada de entretenimiento.

Pero todo esto se debe a un factor, cuando surgen los personajes con superpoderes es por que el **AMERICAN DREAM** está por los suelos, recuerden que la recesión de los Estados Unidos fue en la década de los treinta, y aparte, estaban en una guerra que no les pertenecía y al salir mal parados de ésta es que sus personajes (los que pondrán en alto el Sueño Americano) le declaran la guerra a cualquier otro tipo de ideología y raza que no sea la de ellos.

La depresión económica y la guerra generaron un pesimismo que provocó la búsqueda del refugio individual y la última fuente de vida social fue para los sociólogos norteamericanos -por ejemplo- la naturaleza psicológica del hombre. De ahí que el interaccionismo psicosocial sea una creación típicamente norteamericana que pasa de una a otra generación.

Los sociólogos **Veblen** y **Mills** en *Radical Sociology*, (p. 43) sostienen: "No solamente los valores deben ser explicados, sino que hay que tomar una posición moral y política." Esto es lo que se ha venido manejando desde el principio del trabajo que la sociedad norteamericana cuando su ideología está por los suelos, buscan aferrarse a algo para mantenerse vivos -esto no quiere decir que los autores de los héroes piensan eso al crearlos- sino que buscan como el personaje puede ayudar a la sociedad en que fue creado.

A partir de los propios productos comunicativos no se puede determinar durante cuanto tiempo, ni en cuál, éstos van a tener un uso social que influya en la comunidad. Por lo tanto, el investigador que utiliza sólo relatos no puede abordar la comunicación de masas como una práctica social del intercambio mediante productos comunicativos, sucedida en un tiempo histórico preciso. En cambio a partir de los relatos se debe estudiar la comunicación de masas como un repertorio de propuestas de integración que se le ofrece a una comunidad, señalando para sus miembros la pertenencia a un tiempo histórico preciso.

"Los usuarios de la comunicación, tanto como el **emisor** como el **receptor** encuentran un anclaje en la narración. El relato le permite establecer a uno y

YOU LIKE  
**CAPTAIN AMERICA**  
 YOU WON'T MIND  
 CAPTAIN AMERICA'S  
 COMPANION  
**COMIC BOOK**

**MR. LIBERTY**  
 THE USA MAGAZINE  
 LONDON'S GUARDIAN  
 OF AMERICA!

**SKY DEVIL**  
 YOUNG RECKLESS  
 BARON OF  
 THE AIR!

**ALSO**  
**YOUNG ALLIES**

**HEADLINE HUNTER**  
 FOREIGN CORRESPONDENT

**USA**  
**COMICS**  
*...featuring...*  
 SMASHING ACTION  
 STORIES OF  
 NEW... GREAT  
**HEROES**  
 OF  
**AMERICA**



disponer al **otro**, de un punto de referencia respecto al cual organizar todas las series de tiempos; el tiempo referencial de lo que acontece (tiempo de sucesos de referencia), el tiempo existencial de quienes son acontecidos (tiempo de los sujetos concernidos por el conocimiento de los sucesos), el tiempo categorial de la representación de lo que acontece (tiempo implicado en todo producto cognitivo), tiempo evaluativo de la interacción comunicativa (tiempo ocupado por el proceso del intercambio comunicativo)." (Manuel Martín Serrano, La Producción Social de Comunicación, p. 179).

Los superhéroes de los comics son ese anclaje, veámoslo por partes y con un ejemplo: **Namor** (el Submarinero) surge en 1939 (tiempo de suceso: Estados Unidos salía malparado de la **II Guerra Mundial**) Tiempo existencial: Estados Unidos crea este personaje para levantar el **Sueño Americano**. Tiempo evaluativo, se da cuando se juntan las dos premisas anteriores el tiempo de la postguerra y el personaje de la historieta.

El relato histórico dicen algunos autores que lo han querido ver en las narraciones de los **Medios de Comunicación Masiva** como una nueva forma de hacer historia. Un ejemplo pueden ser las historias de la televisión, las cuales contienen una ficción que tiene que ver con el delito, los negocios, la salud, la familia, entre otras muchas que están examinadas en el presente de una manera más sistemática aún de las que se ocupan del ámbito sociopolítico.

En este caso son las historietas y sus personajes que se aprovechan del presente de las crisis por las cuales ha pasado Estados Unidos para levantar el modo de vida. El presentismo en los **Medios de Comunicación Masiva** no es la mera reproducción del tiempo en el que emergen la mayor parte de los acontecimientos que afectan a la sociedad; sino que constituye además el resultado de una selección en el tiempo de historia que realiza el mediador. El fundamento de esta selección está en establecer las diferencias entre las historias a nivel de los referentes principales y no a nivel de los referentes del acontecer.

En los **Medios de Comunicación Masiva** para desempeñar cada tipo de rol -en este caso los superhéroes- se selecciona a aquellos actores que reúnen determinadas características expresivas. El **personaje** de historieta -lo que se está analizando-, el equipo creativo buscará darle ciertas cualidades que harán que se identifique con su público y matará dos pájaros de un tiro, se venderá un título más de comics y se incursionarán valores sin que el lector se de cuenta. Manuel Martín Serrano en su libro La producción social de Comunicación (p.313) dice: "La presentación del héroe como **personaje** del relato está condicionado por los roles que le marca el papel. Por eso la analogía que se establece comumente entre la representación teatral y los relatos aparece bien fundada: El **Relator** puede y debe mencionar los intereses, emociones y sentimientos del **Actor**, pero no debe construir al **Personaje** con unos rasgos tan singulares que resulten irreconocibles atributos de los roles que están marcados en el libreto."

La historieta moderna surgió como el recurso bajo destinado a ganar lectores al competidor- en los periódicos-, básicamente, el nivel artístico social de la historieta ha sido coartado por hechos socioeconómicos que se expresan en restricciones de orden ideológico. La mencionada aparición de la historieta moderna en diarios sensacionalistas primero, y series, después, que las usaban como elemento de promoción comercial, marcó el posterior aspecto material del género.

Este carácter entontecido de muchas historietas provino de la necesidad de utilizarlas, simplemente como el **buenos días** de los diarios, que consideraban útil intercalar una pausa amable en las noticias o halagar directamente los gustos más superficiales del lector. Sin pensar que en tiempos de crisis se convertirían en los soportes de la ideología norteamericana.

"Las historietas reconvierten todas las actitudes y todos los discursos conforme al código de la modernidad. Para la cultura industrial de masas -a quien pertenecen las historietas-, el presente histórico es la medida de todas las cosas, y no se detendrá ante la adaptación libre, el anacronismo, el trasplante del pasado al presente y el reciclaje de lo antiguo en términos modernos." (Steinberg, Oscar, p.19) Aunque a últimas fechas, se ha utilizado el recurso de los **años maravillosos**, -esto es- regresar al pasado, a su mejor época en donde sus héroes en **historias No Contadas**, viven en escenarios semejantes a los de los 50's cuando Estados Unidos gozaba de una estabilidad en todos los aspectos

La cultura americana -de masas- ha sido una cultura hecha para existir en el presente vivo. Como los sueños o la palabra ingeniosa, la cultura de masas repercute esencialmente en el aquí y el ahora; su temporalidad dominante es la que rige la moda.

La cultura de masas de la cual salen las historietas lleva a un individualismo desposeído de sí mismo por las figuras encantadoras de lo imaginario. Esa es una de las razones por la cual los héroes de historieta usan un disfraz para luchar contra el crimen es para salirse de la sociedad a la que pertenecen. Ese individualismo que muestran en sus aventuras -ya que rara vez luchan en equipo- para reforzar así su "superioridad" ante los seres humanos normales. Giles Lipovetsky en su libro: **El Imperio de los Efémero**, 1990, (p. 253) dice: "Los estandares individualistas son en buena parte un engaño, no hacen más que prolongar de otro modo los consuelos del opio del pueblo. Al mismo tiempo de ha ocultado la obra real de la cultura de masas que corresponde a larga duración de las democracias y su contribución paradójica, aunque efectiva, al desarrollo de la autonomía subjetiva. Al sesgo de la mitología de la felicidad, del amor, del ocio, la cultura ha permitido generalizar los deseos de autoafirmación e independencia individual."

La cultura de los medios no se ha limitado a difundir los valores del mundo pequeño-burgués, ha sido también la fuerza de la revolución democrática individualista. No hay más remedio que insistir: lo superficial no se reduce a sus efectos manifiestos; hay una positividad histórica de los artificios, la moda plena libera a los individuos de normas sociales homogéneas y constrictivas antes que sujetarlos a su orden eufórico.

Joseph Witek en su libro: **Comic Books as History** (1989, p. 31) dice "Las historietas de **Classica Illustrated** fueron encaminadas a niños que fueran a la escuela y su función de quasi-libros de texto quería mantener los valores sociales, pero haciendo esto, fue rechazado como vulgar por la sociedad. Estas historietas no tenían enemigos y manejando la historia de la Guerra Civil Norteamericana su narrativa glorificó a los héroes en el conflicto nacional pero no satanizaron a ningún enemigo. El sufrimiento de los espectadores, sus rostros escondidos de los nuestros en pena quizás no amenazaban la fábrica nacional histórica del pasado y su conocimiento del momento de crisis implicaba una conciencia ética similar como parte de su herencia de día presente."

La cultura masiva es maniqueísta, definiendo al mundo en dos sentidos, con un barato simplismo: **los malos** y **los buenos**. No hay un intento serio de análisis psicológico, social, económico y político en el tratamiento de temas y personajes donde campea siempre el esquema repetitivo. La literatura iterativa que se emplea en los comics jamás se preocupa por otro tipo de problemas. Más aún, siguiendo el simplismo hace coincidir la fealdad con la maldad y la belleza con la bondad, convirtiendo la realidad social en un cuento de hadas.

Si el título de este apartado fue : El despertar de la sociedad Americana a un nuevo medio de comunicación es por que el **COMIC** lo es, por que como medio tiene una función y ésta la explica Miguel Angel Gallo en su libro **Los Comics: Un Enfoque Sociológico** (Mex. 1988, p.45):

- "a) En una sociedad dividida en clases, las superestructuras tienen la función de perpetuar las estructuras económicas y sociales.
- b) Dentro de las superestructuras, la ideología es de importancia especial debido a que cumple la función de justificadora, de legitimadora del orden existente.
- c) En el capitalismo moderno, el medio más importante en la difusión de ideologías es la comunicación masiva. **-mass-media-**.
- d) Estos medios masivos de comunicación aunque generalmente están en manos privadas y pueden encontrarse también en manos del estado, más el estar inmersos en una sociedad capitalista cumplen sustancialmente las mismas funciones."

Shortly after midnight on the morning of April 12, a boat bearing a white flag approached Fort Sumter.

Corporal of the guard A boat heads the wharf!



Aboard were Confederate Army officers. They carried a letter from General Pierre Beauregard to Major Robert Anderson, Fort Sumter's commander.

I know General Beauregard! He was a student of mine at West Point. I will discuss his surrender terms with my staff.



Two hours later, Anderson gave his answer.

We will evacuate the fort at noon, April 15.



One of the Confederate officers shoot his head.

We know Lincoln has sent reinforcements. By the fifteenth, they will be here. If you don't leave Sumter in exactly one hour, sir, General Beauregard will open fire.



## 1.2) Su uso como portador de Ideologías.

Al generalizarse la publicación de Historietas y revistas, se levantaron algunas restricciones: menos necesitadas de erigirse en "Conductores de Opinión pública" las historietas sortearon ciertas restricciones de tono moralista como el **Comic Code Authority**. "Después de la década de 1940, durante un período acompañaron el ascenso y el éxito de la historieta en su conjunto especialmente al imponerse las tiras de guerra y aventuras; después sirvieron de vehículo para las versiones más clínicas a mitad del camino entre la narración policiaca y la sátira que caracterizaron a la nueva historieta de horror, y aseguraron la supervivencia, a través de muchas publicaciones de aparición regular, de los héroes, superhéroes y personajes infantiles más famosos". (Steimberg Oscar, p. 34.)

Por la entrada de los Estados Unidos a la Segunda Guerra Mundial, la mayoría de los escritores y dibujantes de las historietas norteamericanas estuvieron en el ejército. "Pero antes de dejar el campo de batalla, se hicieron de varias historias que serían usadas para cuando regresaran. Después de la guerra artistas como Joe Simon y Jack Kirby -creadores del Capitán América- regresaron con una gran cantidad de material para trabajar en DC Comics con títulos que tenían en sus páginas lecciones para el en ese momento pesimista pueblo norteamericano como: **Adventure and Spangled Comics** (Cuentos de Aventuras Brillantes)" (Christensen William, Siefert Mark, revista Wizard, n° 36, p. 92) lo de brillante es por las estrellas de la bandera.

Otros títulos de este par fueron los **Jóvenes Aliados**; "La primera pandilla de chicos que publicó la DC fue La Legión de Periodiqueros quienes hicieron su debut en **Spangled Comics** n° 7 en abril de 1942. Este grupo de paladines justicieros adolescentes eran ayudados por un héroe llamado el Guardián quien en realidad era un policía llamado Jim Harper (Christensen Mark, p. 91) Con estos chicos Simon y Kirby perfeccionaron el concepto que dejaron años atrás en la otra editorial, **-Marvel Comics-**. ¿Por qué de repente el mundo de las historietas cambia tan rápido cuando apenas tenían cuatro años los títulos de héroes sobrehumanos? Porque como se ha manejado en el trabajo que los supereres cumplan su misión de entretener y mantener vivo el sueño americano, pero cuando su país entra en la Segunda Guerra Mundial, los lectores no recibían fácilmente los tópicos ultrahumanos, así que llegan otros héroes sin superpoderes ni trajes vistosos, sólo chicos que pelean por su país como justicieros. Estos títulos fueron bien acogidos en épocas de problemas sociales.

"Simon y Kirby combinaron el suceso y la fórmula de estas pandillas juveniles con los comics de guerra -por cierto lo de aliados viene por los países aliados que hubo en la guerra- y así crearon a **Los Niños Commando** en 1942, éstos hicieron su debut en DC n° 64 -dos años después de la llegada del Capitán

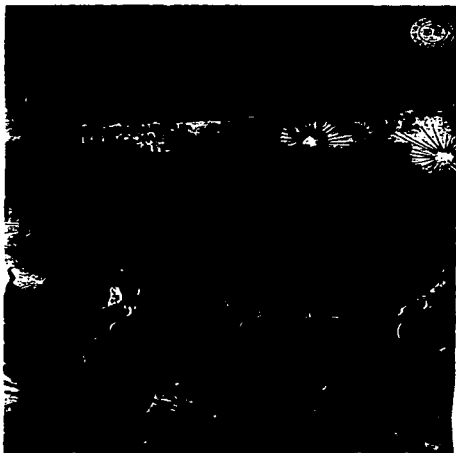
**América-** y se hicieron tan populares que tuvieron su revista por separado en ese mismo invierno." (Christensen, p. 91)

Uno de los factores que ha logrado mantener a Estados Unidos en el lugar en el que está es que ha sabido aprovecharse de todas las situaciones que ha vivido por que con sus Historietas, radiofotos y leyendas prefabricadas como dice Juan Marsal en su libro (La Crisis de la Sociología Norteamericana, 1982, p.19): "Este es un elemento objetivo de retraso -para Latinoamérica- en el plano teórico y práctico del cual no se han escapado ni las vanguardias revolucionarias, el provincialismo, la ignorancia generalizada de los fenómenos históricos contemporáneos más decisivos, cuando no una indiferencia decidida por el mundo exterior, forman parte de la fisonomía más trivial de estos movimientos. Pero no se puede hablar con rigor de **provincialismo** en el caso de los Estados Unidos. Los que sucede ahí es que la ignorancia de los fenómenos sociales y políticos de otros países y su desarrollo cultural se deriva precisamente de lo contrario de estar arriba, en el puente de mando creyendo que todo el mundo es a su imagen y semejanza."

Por que aunque un poco distorsionada, pero ellos dan a su pueblo una imagen de como deben ser, de como fue la historia y de como los triunfadores -según la guerra que haya perdido- son los malos y se les debe evitar. Ya que la exaltación de su propia sociedad como el modelo más adecuado de sociedad **Urbi et orbi** (Urbe de Altura). Tiene diversas expresiones, manifiestas y otras latentes.

Juan Marsal en su libro La Crisis de la Sociología Norteamericana (p. 32) dice: "Esta actitud viene del obstáculo que siempre ha tenido Estados Unidos en su sociología, ya que ha sido líder casi todo lo que va del siglo, esto es por el etnocentrismo y su larga convivencia con los valores y los poderes dominantes en su exitosa sociedad han hecho imposible un diálogo con la otra gran corriente de ideas que es el marxismo -para ellos eso huele a Führer-. Esto hace que producida la crisis de la sociología norteamericana ésta carezca de reales alternativas. Precisamente por que no puede acudir a la otra gran corriente; entonces tiene que apelar a falsas alternativas como es el retorno y la regresión a etapas pasadas de sociología populista o bien, pretender convertir algunos hallazgos parciales, como la etnometodología de la vida cotidiana, o la dramatización, o terceras vías humanistas en una supuestamente nueva teoría fundamental."

En toda sociedad hay un sistema de **roles**, y hay necesariamente posiciones diferentes cuya organización es una estructura. Si los medios de Comunicación Masiva -en este caso las historietas- presentaran muchas formas alternativas de organizar las interacciones de los personajes cuando asumen sus roles en la acción, se diferenciarían en el análisis de las narraciones de muchas estructuras de roles distintos. Manuel Martín Serrano (p.314) dice: "Pero sucede



que no es así. En los relatos hay muy poca variedad de estructuras para dar cuenta de la posición que ocupan los personajes, unos respecto a otros cuando asumen las funciones sociales que los definen.

Para entender mejor esto, digamos que los héroes son actores y tienen de desempeñar ciertos roles en el momento histórico en el que surgen y para entender mejor lo que es un rol aquí hay una parte del libro de Manuel Martín Serrano (p. 314):

- "a) El actor -héroe en este trabajo- asume un rol, pero el relato no menciona los objetivos que se propone por que le asigna una función pasiva en los hechos que se narran. En el caso más frecuente entre los espectadores y los destinatarios.  
 b) El actor asume un rol, pero en el relato sus objetivos no se indican, por que el papel que le atribuye está supeditado a los objetivos de los roles.  
 c) El actor asume un rol y actúa, pero el relator silencia sus objetivos. Es lo que suele ocurrir con los actores que se les presenta como antagonistas.  
 d) El actor asume un rol y podría identificarlo por que es un mediador, pero prefiere no descubrir sus objetivos. Esto sucede entre los relatores."

¿Cómo se ven los roles y cuando los asumen?, bueno cuando hay campañas en las que los personajes entran para hacer más accesible su mensaje a las masas, por ejemplo cuando **Batman, Robin y Superman** pedían fondos para pelear contra los **Japanazis** allá por la década de los 40's. O cuando **Linterna Verde** ó **Robin** explicaban el problema del **SIDA** en los 90's. Los personajes toman su juicio -mejor dicho el de sus escritores y los plasman en sus lectores. Cuando el rol es de antagonista, bueno es igual por que los superhéroes siempre tienen enemigos y quienes serán los malos en estas representaciones serán ellos.

El personaje que se orienta hacia un único objetivo es caracterizado como un maniaco, y de todas maneras, si triunfa, se le va a obsequiar con lo que deseaba y con lo que no había pedido. Si por el contrario su ambición acaba en el fracaso no recibirá nada; pero en cualquiera de los casos el significado atribuible a la prosecución de un determinado fin a costa del bienestar personal va a ser difuminado mediante la inflación de los deseos.

Aunque unos y otros relatos tienen su razón de ser en la existencia de los desajustes que afectan o pueden afectar a la comunidad, responden en cada caso, a crisis cuyos factores desencadenantes penetran en la organización social por entradas distintas y estas las menciona Martín Serrano (Op. Cit. p. 422):

- "a) En los relatos sociopolíticos es desestabilizador el cambio en torno (natural, social y cultural); aunque raramente la narración sugiera que esa transformación sea innecesaria o evitable.  
 b) En los relatos de la cotidianidad es desestabilizador el cambio de las creencias y de los acontecimientos (tradicionales, científicos, educativos y laborales) aunque en pocas ocasiones la narración proponga una fidelidad a





ultranza de las convicciones que no tienen aplicación social."

La estructura iterativa de los **COMICS** facilita enormemente la operación de su lectura y garantiza su popularidad como medio de comunicación intelectualmente asequible. Este es un rasgo característico de todas las narrativas populares, del que deriva justamente su capacidad mitológica y su influencia socio-política, gracias a los mecanismos psicológicos de la "proyección" y de la "identificación".

Cuando hablamos del **COMIC** como portador de ideología se puede hablar de los antagonistas, por ejemplo, el héroe será un hombre bello que represente lo bueno pero el malo será una encarnación del mal y por ello, su físico es repugnante, una traducción visible de sus cualidades morales. Al igual que se dice de alguien que "no tiene entrañas", tiene mala sangre o no tiene corazón", el físico de los villanos obedece al idéntico principio simbólico que hace que su rostro sea un espejo del alma. Con mayor o menos estilización que fantasía, los villanos llevan su maldad inserta en el rostro, lo que los hace fácilmente identificables y acentúa el contraste con el héroe.

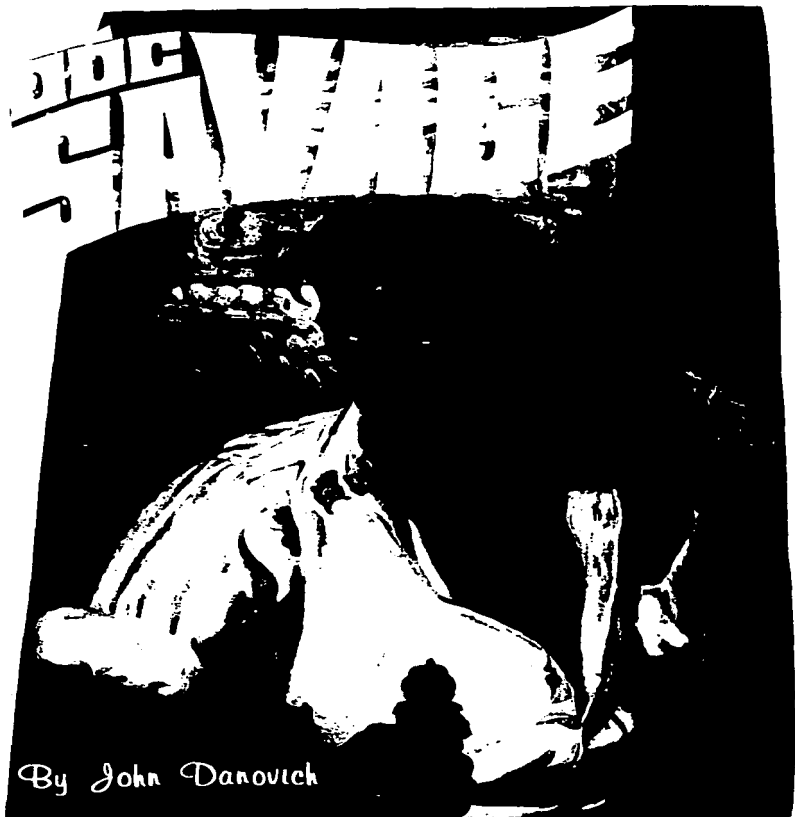
Roman Gubern en *El Lenguaje de los Comics* (1980 p.94 marca el ejemplo: "Con un jefe de banda cuyo rostro constituye una declaración de principios ha sido Ming -enemigo de **Flash Gordon**- quien tiene nombre y rasgos orientales en la época del peligro amarillo."

Por su calidad de medio de comunicación de masas, los comics han influido sobre las sociedades en que viven, y a la vez son influenciados por las reacciones y aconteceres protagonizados por las sociedades. Este es un principio dialéctico al que ningún medio de comunicación de masas puede sujetarse, y así como están se les denomina como relaciones de retroalimentación (**Feedback**).

Por el carácter icónico literario de su lenguaje, los comics aparecen relacionados de alguna manera con el teatro, la novela -primer conflicto que tuvieron vencer- de folletín, y de ahí surgen muchos personajes contemporáneos como **Doc Savage** o **La Sombra**, la pintura -el pop art que se dio en los 60's-, la ilustración publicitaria -campanas-, la fotografía, el cine -donde muchos han logrado atraer más público-, la televisión -primer salto importante y un enemigo en los 50's- y los rasgos estilísticos del mundo objetal en que viven inmersos sus propios creadores.

El evidente parentesco narrativo de los comics y la novela está avalado por las numerosas trasposiciones de novelas a Comics que se han realizado: **Tarzan**, **Charlie Chan**, **La Sombra**, **El Coyote**, etc. Aunque antes la novela de folletín era llamada **Pulp Fiction**.

Este apartado se llamó; Su uso como portador de ideologías porque la



By John Danovich

persona que lee **Superman** por ejemplo, no es del todo apolítico, ni del todo ingenuo y puede intuir que los contenidos de esta historieta son insistentemente conservadoras. Hasta puede haber leído algún trabajo sobre el tema, en el que se explique que en la historieta "todo mal consiste en atentados a la propiedad privada, y el bien sólo se logra a través de la caridad." (**Steimberg Oscar, Leyendo Historietas 1982, p. 19**)

El individuo trabado, y limitado por su situación social, su trabajo, su medio ambiente, buscará una fuga ilusoria compartiendo las aventuras de los héroes y superhéroes. Este autoengaño encontraría a menudo una reproducción especular en la historieta misma: pensando en la doble personalidad de **Supermán, Batman, el Hombre Araña** o cualquier otro superper.

En cada caso, el personaje se despoja en la vida cotidiana de su transformación fantástica acompañada por el despegue imaginativo del lector, arrancándolo a él también de una rutina desdichada. La industria de la historieta ha buscado este proceso de identificación en forma deliberada. Las características de **Superman**, ideado y lanzado antes de 1940, cuando fueron establecidas con la colaboración de investigadores sociales que intentaron prever los mecanismos psicológicos que pondrían en juego la lectura de las nuevas aventuras.

No son pocas las historietas que han venido desarrollando en Estados Unidos discursos como el de **Little Orphan Annie** (Anita la Huefánita), una niña muy pobre enemiga de los sindicatos, partidaria de los capitanes de empresa y soporte político del partido republicano, quien censuraba la política social del presidente Roosevelt.

En latinoamérica y algunos países europeos se llevaron transformaciones sociales y económicas, como en Chile y Perú, quienes encararon también la promoción oficial de materiales historietados destinados a transmitir mensajes relacionados con esos procesos, y en países como Italia **Dick Fulmine** era alguien que luchaba contra el régimen fascista.

"La historieta no se puede confundir con el mito o convertir a los superhéroes contemporáneos en verdaderos mitos del hombre actual. Ya que ésta sustituyó a la novela de folletín como "invención ingeniosa de hechos inesperados". La historieta invita al lector a no pensar en el pasado ni proyectarse al futuro, sino solamente a aceptar sus presiones en un presente irresponsable y descomprometido." (Steimberg, p. 26-27)

Si se considera la corriente del pensamiento y las emociones que constituyen los procesos mentales conscientes del ser humano como la parte más íntima de su personalidad, pudiendo dar así una idea de la potencia de los medios de comunicación, diciendo que durante cierto número de horas al día el

hombre contemporáneo deja de pensar por sí mismo y se somete a una forma de conciencia o de pensamiento colectivo, esta es una verdad absoluta y en cierto modo aterradora. **Esslin** (Berman, Juventud de América, p. 252) quien profundiza también en su tesis diciendo que: "La ideología se forma también por una gran cantidad de elementos inconscientes por supuesto más manipulables aún. No es sólo que el hombre se someta a una conciencia colectiva sino que lo hace precisamente a las formas de conciencia colectiva que interesan a su manipulación."


La salida obvia es la famosa diversión de los medios y las subculturas que divierten y entretienen, se dice que para que el hombre común "olvide" sus problemas cotidianamente se muestran como evasión y en este sentido, no es sólo ocultamiento, sino falseamiento de una realidad al introducir de contrabando bajo el disfraz inocente, toda una ideología que muchas veces no es manifiesta sino que el resumen resulta altamente la **triada** de los medios masivos denunciando como información manipuladora una diversión enajenante y una cultura rebajada, fragmentada, incompleta, conformista e incoherente.

Otro recurso es el **Happy Ending** o **Final Feliz**, optimismo enajenado el cual se ha proclamado en Hollywood como encarnación triunfal del arreglio y acomodo. Lo que se dado en llamar **Happy End** no es más que una evasión dulcificada, que responde a un ansia que sienten los habitantes de las llanuras capitalistas donde cazan y son cazados.

Es por demás interesante decir que el periodismo inició el auge industrial enganchando al público con las entregas noveladas de las tiras cómicas. En Estados Unidos se combinó el amarillismo sensacionalista de los comics y así se nota claramente la subliteratura como un apéndice del periodismo. Después con el "aborto" de la novela llamada: **PULP** llega la obra de Ian Fleming **El Agente 007**, como una crítica a la necesidad de las novelas policíacas sin abandonar el tono pedestre de las mismas a lo que suma además un anticomunismo de tercera fila con crítica a al subliteratura derivando a otra.


Como medio masivo de comunicación la historieta en sí es hija del periodismo de grandes tiradas, producto de la sociedad industrial y aunque en muchos aspectos se ha independizado a partir de los **comic books**, el sentido de esto no cambia. El comic y la prensa están unidos. Quienes en la tradición iconográfica han pretendido llamar comics a la columna Trajana, los códices prehistóricos y otras manifestaciones artísticas han acertado en el tipo de narrativa como precursor que los atañe aunque fallan en la ubicación de la historia del tema.

Tienen un código fácilmente asimilable pero en constante renovación, la historieta es un código a descifrar, que como tal participa de una serie de símbolos y normas. Por ejemplo se lee como la escritura occidental de izquierda a



525

\$1.95 US  
\$2.75 CAN  
£1.25 UK



27

# LOIS & CLARK FOREVER!

## THE ADVENTURES OF SUPERMAN

BY KESEL,  
IMMONEN  
& MARZAN



IMMONEN/MARZAN, JR.

derecha y de arriba hacia abajo, igualmente se usan convencionalismos ya aceptados socialmente, por ejemplo, los globos saliendo de la boca del personaje que habla. O la división de las viñetas en cuadros sucesivos.

No sólo es industria sino que algunas veces han llegado a ser arte, pues a partir de la revalorización como un lenguaje plástico y válido sobre todo en las creaciones como las del **Príncipe Valiente**, **Tarzán** y **Flash Gordon**. La historieta se ha llegado a considerar en una doble vertiente como producto industrial masificado y como expresión artística. El **noveno arte**, como lo han bautizado, Andy Warhol y Roy Lichtenstein sin embargo, se debe de aclarar que el hecho de que existan verdaderas creaciones artísticas no se infiere necesariamente que toda historieta tenga calidad artística.

Y como ya se explicó es un vehiculo de ideas que ligado a todo lo anterior, la historieta es un excelente precursor de ideologías y por lo tanto, puede ayudar al reforzamiento del orden imperante o al contrario, puede ser un importante medio de politización.

Otro ejemplo de esto es cuando Rusia conmovida por la **Revolución** tuvo a un caricaturista: "Ceremnich que con la colaboración de Vladimir Maiakowski, inicia en 1919 la producción historietas de de agitación y propaganda para la **ROSTA** (Agencia Telegráfica Rusa). Esto es para demostrar que no sólo las tiras norteamericanas poseen ideología sino que otros países han utilizado -y utilizan- este medio también." (Varios, Colección Salvat, p.101)

### 1.3) La censura en el Comic y el Comic Underground.

Para la segunda mitad de la década de los 50's el universo de los héroes de la **Edad de Oro** de la historieta –estos son los personajes nacidos a finales de los treinta y durante los cuarentas- ya estaba conformado y héroes como **Superman** y **Batman** inundaban tanto los medios como los mercados por que su efigie estaba en juguetes, y varios accesorios para niños. Esto dió pie a que los niños los conocieran y los quisieran imitar.

Fue entonces que el Dr. Wertham escribió su libro: **Seduction Of The Innocent** (La Seducción del Inocente), en donde se trató el tema de la delincuencia juvenil, esto se dió por las historietas de crimen y suspenso, y montado en el macho de que las historietas podían incitar a los niños a robar para tener más dinero y por ende, más historietas fue que muchos títulos -y en especial los de crimen- se suspendieron. Satanizó a los héroes de la historieta, diciendo que estos personajes incitaban a acciones que fomentaban la violencia entre ellos además de la delincuencia.

El Dr. Wertham advertía sobre los efectos que la lectura de algunos comics podría provocar en los niños, y señalaba casos de niños que habían aparecido ahorcados, con una revista de historietas -en la que figuraban un ahorcamiento- abierta a sus pies; también mencionaba episodios en lo cuales los niños habían resultado heridos al intentar volar como **Superman** o el **Capitán Marvel** (Shazam).

"Pero es preciso observar que cada uno de los superhéroes evitan la sangre y la violencia; **Batman** o **Flecha Verde** quienes son seres humanos, no pueden dejar de golpear con saña a sus adversarios -pero de todas formas no los hieren, cuando mucho el malvado perece en un trágico accidente cuyo responsable remoto es el mismo." Umberto Eco, **Apocalípticos e Integrados**, p. 262.

La aparición de revistas de historietas sirvió como un indicador social mucho más claro, en relación con el tramo de la escala sociocultural en que se colocan el género de los recursos económicos que impulsan la comunicación masiva. En 1955 Estados Unidos se dió un Código a través de la **Comics Magazine Association of America** (Asociación de Revistas de Historietas de América), entre cuyos puntos se contaron los siguientes:

-Deben tomarse precauciones especiales para evitar toda referencia a las afecciones o deformaciones físicas.

-En toda instancia el bien deberá triunfar sobre el mal y el criminal será castigado por su delito. Fue entonces que la misma industria de la historieta se autocensuró creando el **Comics Code Authority** (Código de Autoridad de la Historieta), sello



sin el cual no se podían vender las historietas. Esto llegó a un extremo tal que no se podían vender las revistas o historietas si en sus títulos se incluían palabras como: Sangre, Terror, Homicidio, etc. Razón por la que pequeñas casa editoriales que subsistían con cuentos de Terror, tuvieron que cerrar.

Para la historieta, esto fue como la Santa Inquisición por que los títulos que no tenían el sello de aprobación eran cazados y apartados de las tiendas de comics, esto impedía su venta; y quien fuera sorprendido vendiendo éstos, corría el riesgo de que le clausuraran la tienda sólo por que a alguien se le ocurrió que algunos cuentos eran "malos".

Claro que muchos artistas del medio, se negaron a trabajar así, ¿por qué? por que recordemos que había -y hay- historietas que con una función educativa no podían ilustrar la historia de los Estados Unidos sin exponer la sangre que costó el desarrollo de su país. Muchos de estos se juntaron en pequeñas casas editoriales clandestinas y crearon sus propios títulos los cuales buscaban pitorrearse de la mojigatería puritana de este Código.

Otro de los ataques del Dr. Wertham hacia los personajes de historieta fue cuando señaló a **Batman** de ser homosexual, por la relación que llevaba con **Robin**, su escudero y protegido. Dijo también que las aventuras de **Batman**, **Superman**, **La Mujer Maravilla** y demás encapotados eran un grupo de historietas que incitaban al crimen.

El Dr. Wertham afirmaba que la contraparte lésbica de **Batman** se encontraba en la creación del Dr. William Moulton Martson: La **Mujer Maravilla**, por su situación andrógina de amazona. En cuanto a lo que respecta a **Superman** dijo que mina psicológicamente la autoridad y la dignidad del hombre común, cosa que llega más fácilmente a los niños por la condición de la historieta.

**Batman** se desharía de esta aseveración muchos años después, más o menos en la década de los 70's en que **Robin** decide seguir su propio camino, pero eso se vera cuando se hable más en forma del Caballero Negro.

Claro, que muchos artistas cansados de que héroes bienhechores acapararan las tiendas, crean a sus personajes que no enaltecían los valores sociales del país, sino que eran antihéroes, que los únicos valores que tenían eran: **Sexo, Droga y Rock and Roll**. Es así que a finales de los 50's y principios de los 60's surgen los héroes de los **Comix Underground**. El término **Comix** los diferenciaba de sus predecesores **Comics** ya que era una forma de acortar la terminación **-cs** y cambiarla por **-x**, y lo de **Underground** era por que estaban hechos bajo la tierra, sin permiso del código, Clandestinamente.

Este Código era una mesa establecida en 1954 por la industria del Comic, para revisar el contenido editorial de las historietas y asegurar que era el más

estricto código que había existido en un medio de comunicación. El Código estableció rígidas y demoleadoras reglas en los contenidos de las historietas: "Estas prohibían mostrar una autoridad corrupta, crímenes exitosos, criminales felices, el triunfo del mal sobre el bien, violencia, armas escondidas -por aquello de la guerra-, la muerte de un policía, féminas sensuales, divorcio, relaciones sexuales ilícitas, adicción a narcóticos o drogas, infligir dolor físico, gramática pobre y el uso de las palabras **crimen**, **horror**, y **terror** en el título de la revista o la historia. La casi universal adopción del Código fue quizá el evento que tuvo más influencia en la historia del comic norteamericano; acabó eficientemente los pocos cuentos de postguerra que se acercaban a tientas a un público más sofisticado, y esto logró que todas las demás historietas siguieran siendo tontas y sin significado para su público lo cual era la meta de las historietas -cuentos como los del **Pato Donald** o **La Pequeña Lulú**-. El **Comic Code Authority** funcionó como un instrumento social de censura, distribuidores de revistas temerosos de las protestas de los padres, simplemente se rehusaron a manejar material que no estuviera aprobado por el Código, así muchas casas editoriales fallaron en su intento de mantener sus títulos de terror y suspenso cambiándolos por productos que fueran respetables y comercialmente viables en los puestos de periódicos." Witek Josep (Op. Cit. p.53)

El sexo, la violencia y la anarquía en los comics no desapareció después de la llegada del Código, claro que la inflamatoria obra de Dr. Wertham **Seduction of the Innocent** movilizó la indignación del público que dio origen al Código, no fue difícil encontrar en los cuentos postcódigo la misma peligrosidad en los temas, ahora como dijo Joseph Witek (**Comic Books as History**, 1990, p. 49): "disfrazado en un aura hipócrita de buen gusto donde los efectos de una desalmada crueldad nunca fueron mostrados. El asesinato pareció más que nunca un juego bajo la vigilancia de ese sello aprobatorio".

Pero aún así el caos se seguía asomando por la cerradura de esa nueva puerta y las historietas lastimadas y limitadas en su narrativa y su posibilidades temáticas, el ostensible intento del Código era proteger al joven e impresionable público -los niños- de la violencia gráfica y la celebración de crímenes, pero uno de sus objetivos era menguar la vitalidad del comic y ratificar el control autoritario y social. Junto con sus reglas en contra de las violaciones al buen gusto o la decencia, el Código clamaba que los policías, jueces, oficiales de gobierno, e instituciones no deberían de ser presentadas de manera que se les perdiera el respeto ya establecido.

La insistencia del Código acerca de que el bien debe siempre triunfar sobre el mal fossilizó la tendencia de la historieta a simplificar los conflictos y guiar las tramas; le arrancó cualquier vestigio de suspenso a las historietas de crimen y aventura, y satanizó a los comics de terror, los cuales requerían al menos la posibilidad de que el mal triunfara alguna vez. No fue hasta la introducción del "trastornado mentalmente" héroe-villano de la casa editorial **Marvel** a mitad de los



60's cuando se haría una semblanza de moral ambivalente para regresar al comic "interesante" como se le conocía; los conflictos se mantuvieron estereotipados como siempre y el estilo telenovelesco y la falta de confianza de los héroes en sí mismos a veces reemplazó al melodrama que predominaba en los comics de superhéroes.

La meta final del Código de las historietas era forzarlas a mostrar un mundo desnaturalizado, y dar una mirada de la **Realidad Social Norteamericana** al estilo de **Archi** y **Torombolo** o crear un país de **nuncajamás** de super poderosas peleas maniqueas. Los temas de historia en los comics eran casi imposibles debido a la prohibición de todas "las escenas de horror, derramamiento de sangre excesivo, crímenes horribles, perversión, lujuria, sadismo y masoquismo" como éstas eran quitadas de las historietas casi no hubo nada que hablara de la historia de la civilización del Oeste, a menos que fueran biografías inspiracionales o ejemplos patrióticos. Por supuesto la regla que prohibía la falta de respeto a la autoridad establecida hizo la sátira política casi imposible.

Pero las reglas del Código no son leyes, son principios autoimpuestos por la misma industria de la historieta y simplemente codifican el contenido editorial de la mayoría de las historietas norteamericanas. Por ejemplo, los cuentos de guerra de la **E.C. Comics** (Entertainment Comics) murieron a causa de las bajas ventas, no tuvo nada que ver en esto el Código, y mientras éste mató a varios títulos, para otras casas editoriales era negocio como siempre. El Código reglamentó el tratamiento para lectores maduros en las historietas, aunque muchos de estos títulos ni siquiera existían antes de que llegará el Código." (Witek Josep, p. 50) -**La Espada Salvaje de Conan** -70's-, y **Heavy Metal** -80's- por citar un ejemplo- y culparlo por la falta de literatura sería en forma de historieta sería subestimar la buena voluntad de los editores de las mismas y la de los lectores.

La burocracia que envolvía las historietas norteamericanas fue objeto de una burla despiadada por su bastardo retoño **MAD** -primera revista que satirizaba personajes tanto de historieta como de la televisión- logró que el medio marcara un espacio en el que los términos de la rebelión cultural estuvieran bien definidos: una historieta que supuestamente había violado "**los estándares universales de buen gusto**" y también no debió ni siquiera de existir.

Como resultado de la juventud revolucionaria de Estados Unidos de los 60's, se abrieron más los caminos hacia los tabúes establecidos de la cultura, la industria de la historieta ofreció un fructífero campo para la iconografía. Además del ya esperado cambio en la música popular, otro suceso artístico de gran importancia para la contracultura de los 60's fue el surgimiento de los desinhibidos y desafiantes comic underground, que se distinguieron de sus aceptados -por el Código- contemporáneos por adoptar el nombre de **COMIX**.

Estos eran baratos y publicados independientemente en blanco y negro; florecieron a finales de los 60's y a principios de los 70's como subculturas gráficas de las fantasías sociales y de las protestas de la contracultura juvenil.

"Hacerle fiestas al sexo y a las drogas, como lo hizo la contracultura era ofensivo para la mitad de Norteamérica; y hacerlo en forma de las puritanas historietas era una doble falta de respeto. Los comix hacían homenaje a su antecesor, usando su formato de revista y la tipografía de la ya prohibida **E.C. Comics**, y también mostraban en la portada la parodia del **Código de Autoridad de las Historietas**; el objetivo de los comix era masacrar a las "vacas sagradas" del medio y esto se vió claramente en la larga antología de comix Underground llamada **Dr. Wirtham's Comix and Stories**. (Los Comix y las historias del Dr. Wirtham) la cual se burlaba del caballero anti-historietas Frederick Wertham y el siempre buen ejemplo en las mismas; Walt Disney con sus **Walt Disney's Comics and Stories**. Como se ve es un juego de palabras ya que primero se burlan del apellido de Wertham y en segundo lugar le cambian a Disney sus Comics por **Comix**." (Witek, p. 51)

Los creadores de los comix cultivaron una imagen renegada, y sus trabajos volaban y bailaban sobre todos los estandares americanos del buen gusto, artístico, político y sobre todo en las represiones sexuales; haciendo esto crearon su arte Underground que no tuvo precedente alguno en fuerza, vigor y espontaneidad. "**Después de las historietas underground el Comics Code nunca volvería a ser el mismo.**" -Dijo Joseph Witek (op. cit.)- Pero los comix fueron un fenómeno de corta vida. Ya que a la mitad de la década de los 70's muchas cortes cerraron las **Head Shops** (algo así como Tiendas para la Cabeza, lugares donde se encontraba toda la parafernalia de la droga) y obviamente, las historietas underground, la **Institution of Community Standards** (Instituto de Estandares Comunes) hizo pruebas para restringir las áreas donde se distribuían estas revistas y así toda la energía de la contracultura juvenil se dispó. Aunque muchos de los artistas underground siguen trabajando como su nombre lo indica, ya no poseen ni la mitad de la fuerza transgresiva con que surgieron.

Los Comix Underground fueron el primer grupo representativo de historietas que en realidad se enfocó a un público adulto, y demostraron además a toda una generación de lectores que crecieron con las reglas hechas al vapor del **Comic Code** que puede hacerse arte con el medio de las historietas ya que su poderosa narrativa puede ser de gran alcance y flexibilidad. Los comix alumbraron el camino para las historietas modernas de corte histórico y biográfico, desarrollándose un grupo de artistas que escribía sobre hechos cotidianos en forma de revista, para un público preparado para leerlos.

Como las palabras **Underground** -Clandestino- y **contracultura** dicen; los comix se opusieron a la cultura dominante de 1960 y 1970, y mucha de su energía

The **COMPLETE**  
**CRUMB**



venía de constantes esfuerzos para ofender la sensibilidad de la burguesía norteamericana. "Los comics de 1950 con sus historias sangrientas y de terror eran menos que gritos sin sentido de una moral impecable comparada con los clásicos del underground como S. Clay Wilson y **Captain Pissgums and his Pervert Pirates** (El Capitán Pissgums y sus Perversos Piratas), Jim Osborne y **Kid Kill!** (Mata Chico!) de **Thrilling Murder Comics** (Cuentos de Terroríficos asesinatos) y Robert Crumb con: **The Adventures of Robert Crumb Himself** (Las Aventuras del mismo Robert Crumb) de **Tales of the leather Nun** (Cuentos de la Novicia de Cuero)." (Witek, p. 52)

Como una fuerza cultural y artística, los Comix Underground duraron casi una década. Pero su legado continua, no sólo en el trabajo de personas como los antes mencionados, quienes siguen creando trabajo vital para las historietas, sino trabajando con nuevos creadores quienes toman del underground nuevas visiones de posibilidades para las historias de los comics, pero sin antagonizar generalizando una actitud que casi siempre los llevaba a hacer un círculo cerrado el mundo del Comic Underground.

A los comix no les importaba lastimar susceptibilidades -Robert Crumb se especializaba en burlarse del culto de la niñez,- pero igual que otros comix, **Skull** (Cráneo) y **Slow Death** (Muerte Lenta) trataban de protegerse de la censura y la confiscación de la nueva "naturaleza adulta".

"Por casi una década **Slow Death** atacó fuertemente los temas de la sobrepoblación, la contaminación ambiental, la extinción de especies animales y la seguridad nuclear através de sus historietas que estaban hechas a base de ciencia ficción y horror. Estas historietas que fueron una sátira social después se convirtieron en ensayos didácticos. Por ejemplo; de Greg Irons: **Our Friend Mr. Atom** (Nuestro Amigo el Señor Átomo) en **Slow Death** n° 9, historia que se incorporó a las listas de hechos nucleares de las bombas y sobre las armas atómicas." (Witek, p. 53)

En algunos comix que basaban sus historias en hechos, eran solamente la horrible representación de la contaminación, corrupción, locura militar, donde los dibujos hacían innecesaria la narrativa. Por ejemplo: Greg Irons y su **Murder Inc.** (Asesinato Incorporados) de **Slow Death** n°10 **Special Cancer and Medical Issue** (Especial de Cancer y Tópicos Médicos), donde en dos dibujos de doble página mostraba los polos del sensacionalismo y lo didáctico que se incluyen en los cuentos basados en la realidad del underground.

El impulso educacional, con su implícito gancho para la autoridad empírica, trabajaba contra el impacto visceral del horror en los comix, que atacaban a la autoridad mediante la exageración e imágenes repulsivas. "El horror satírico era un efectivo medio para recrear la ansiedad y la fealdad de la moderna cultura

industrial, pero su gusto por exagerar hizo menos efectiva su capacidad didáctica sobre los hechos históricos y políticos. Las historietas de horror y didácticas todavía existen aunque de diferentes maneras. Hoy, las herencias espirituales de **Slow Death** y **Skull** son parte de la **Kitchen Sink Press** de su publicación **Death Rattle** (Cascabeleo de Muerte) que publica el trabajo de William Stout y Rand Holmes; la **Educomics Series** publican el de Leonard Rifas, quien impuso los comics informativos de temas como el poder nuclear: **All-Atomic Comics**, (Comics Completamente Atómicos), **The Anti-Nuclear Handbook** (El Libro de Bolsillo Antinuclear) ó **Corporate Crime Comics**, (Comics de Crimen Empresarial) y **Net Profit** (Ganancia Neta)." (Witek, p. 56)

Aunque el movimiento Underground murió con varios de sus creadores, como Robert Crumb uno de los más grandes exponentes de la burla al buen gusto norteamericano, muchos de los que sobrevivieron ahora trabajaban en diversas editoriales y algunos han canalizado esa fuerza agresiva del underground a fines mejores como es la educación varios de estos creadores hicieron libros diácticos de la colonización de los Estados Unidos o hablaron de problemas sociales como lo es racismo -no solamente entre negros y blancos- sino entre católicos y judíos.

Lo que hizo el Comics Code Authority en México no llegó tan fuerte, ya que quien funge como censor es la **Secretaría de Educación Pública** y se encarga de revisar los contenidos literarios de las historietas que entran al país. Entonces, si en Norteamérica hubo un movimiento tan representativo para las historietas como fue el **Comic Code**, que generó hasta un nuevo tipo de historieta ¿por qué no se ha dado aquí? (Ver anexo 2 al final del trabajo)

En realidad el comic underground no llegó aquí y lo demás que consumió México llegó ya "limpio", las historietas de consumo en general en el país por que su contenido ya venía digerido y lo que siempre se llega a censurar aquí es la sangre en los historietas -pero a mi opinión-, eso más que evitar sorprender a los lectores menores es atentar contra la historieta directamente.

En conclusión, la respuesta no se hizo esperar -para sacar el Código y para burlarse de él- pero aún así es difícil de creer que la causa real o principal del suicidio de un niño sea la lectura de una historieta que a lo sumo puede actuar como desencadenante de una situación anterior, en cuanto a los que intentaron volar, no hicieron más que repetir -esta vez con la excusa de **Batman** o de **Superman**- intentos ya cumplidos por niños de épocas muy diferentes.



#### 1.4) Las Edades del Comic.

El comic norteamericano ha tenido muchas fases a lo largo de su historia, y por lo mismo se divide en tres eras, la **Era de Oro**, la **Era de Plata** y la **Era Contemporánea**. Cada una con sus diferencias muy marcadas. (Revista de Revistas, nº 4350, Alex R. Eisenring, p. 32)

La **Era de Oro** es el periodo de 1930 a 1940 cuando se da el primero boom de este fenómeno y el precursor de esta aparece en 1935, **Dr. Occult** y después de 1938 entran personajes como **Superman**, **Batman**, **Mujer Maravilla**, **Linterna Verde**, **Flash** y **La Sociedad de la Justicia**.

Los comics de la **Era de Oro** eran como ventanas mágicas a un mundo que no ha dejado de existir, los hombres de traje y todo el escenario estaban ahí, ahora se piensa que no existió nada y que los héroes de la **Era de Plata** son los únicos que existieron. Pero tan infantil como pueda parecer la **Era de Oro** tenía a un público pre-televisivo, sólo contaban con la radio un medio que necesitaba de la imaginación y así, antes de que Hal Jordan volará a Abin Sur, Allan Scott ya era **Linterna Verde**, antes de que Barry Allen fuera bañado por químicos, Jay Garrick ya corría por Keystone City como **Flash** todo esto se dió antes de que Stan Lee, Jack Kirby y la **Marvel** aparecieran en escena.

La **Era de Plata** se da cuando en la casa Editorial **DC** deciden renovar a los personajes que ya tienen tiempo en el gusto del público y se da en los años 60's con el número 225 de **Detective Comics**, (Historietas de Detectives) donde hace su debut **The Martian Manhunter** (El Detective Marciano) quien después se convertiría en uno de los fundadores de la nueva **Liga de la Justicia**.

En septiembre de 1961 se da otro acontecimiento y es la llegada de **Flash** en el número 123 de la revista con el mismo nombre y es ahí donde deciden separar a los héroes de los 40's y los de los 60's justificando esto con la existencia de otra tierra llamada **Earth Two** (Tierra Dos) así no acabarían con personajes que ganaron mucho público y tendrían más material para enriquecer las historietas. Y es en ese número que por accidente que el **Flash** de Tierra Uno conoce al de **Tierra Dos**.

Algo más que enriquece esta era es la aparición de la casa Editorial **Marvel**, que con los lanzamientos de **Fantastic Four** (Los Cuatro Fantásticos) en 1961, **The Hulk**, **The Amazing Spider Man** (El Asombroso Hombre Araña) en 1962, y junto con **Thor**, **Iron Man** (El Hombre de Hierro), **The Avengers**, (Los Vengadores), **The XMen** (Los Hombres X) y la resurrección del **Capitan América** en 1963.

Con todos estos personajes y dos casas editoriales peleando por un mismo público, el comic vivió una etapa donde el dibujo y el argumento eran de gran



calidad y se comienza a abandonar la tradición en el sentido de que este producto era *solo para niños*. Abriéndose muchas expectativas y posibilidades que consolidarían la **Edad Contemporánea** del comic.

La **Era Contemporánea** se puede situar en 1985, cuando **DC** festejando sus 50 años como casa editorial, decide rejuvenecer y reestructurar a sus personajes con **Crisis on Infinite Earths** (Crisis en las Tierras Infinitas) curiosamente desapareciendo -ahora sí- a los personajes de **Tierra Dos** y demás planetas de apoyo.

En la **Era Contemporánea** se ve un cambio radical en la historieta, como que sus personajes crecen, sus tramas ya no son tan inocentes y tontas, sino que van enfocadas a problemas sociales que a veces los superhéroes no pueden resolver; como el racismo, la drogadicción, ó el robo, tráfico y prostitución de menores. Hubo una historia en la que **Superman** y **Batman** tuvieron que enfrentar el problema de la hambruna en Africa, pero ni el primero con todo su poder ni el segundo con todo su dinero lo pudieron resolver, esta historia se llamó **Heroes for Hunger** (Los Héroes y el Hambre) lo interesante de esta historieta fue que muchos escritores, dibujantes y entintadores se reunieron para hacerla, entre ellos se pudo contar a Jack Kirby, Joe Kubert, Sal Buscema, por nombrar a algunos y todos los fondos que recabó la venta de la historia fueron canalizados para combatir el hambre en Africa.

Esta era más seria de la historieta se vió marcada por **Watchmen** (Los Observadores) que es uno de los trabajos enfocados a un público adulto -esto no significa que hubiera sexo en las historias- 1986 fue el año que los vio surgir al igual la historia que le daría otro aire a Batman escrita y dibujada por Frank Miller y es **Dark Knight Returns** (El Regreso del Caballero Negro) que se explicará más adelante.

Pero sobre todo, los título de los 40's carecían de la ironía con la que cuentan las historietas contemporáneas, cuando estos personajes se unían y se llamaban **La Sociedad de la Justicia Americana** era en realidad una referencia al **orden social norteamericano**. Fascistas disfrazados y estaban del lado de ellos ¡no podían perder! -eso creían-.



### 1.5) El Comic y los Medios.

El universo de los héroes de papel ya estaba hecho, pero no era suficiente, solo verlos en esa dimensión doble que ofrecen las historietas y los periódicos ya que **Superman** y **Batman** aparecieron en ellos desde 1943 hasta ya entrados los 60's, querían verlos, oírlos, moviéndose por sí solos y esta petición fue escuchada por dueños de otros medios de comunicación como la radio, después el cine y al último la televisión.

En los 40's los seriales cinematográficos fueron basados en las historietas con personajes como **Superman**, ó **Batman** entre otros, y la narrativa filmica y la dibujada se acoplaron. "Con cuatro seriales entre 1937 y 1941 la serie policiaca **Dick Tracy** resultó la más solicitada, siguiéndole desde ese punto de vista una de ciencia ficción: **Flash Gordon**, adaptada a tres cintas por episodio, y luego vendrían con dos seriales cada una. En el plano de la aviación se encontraron **Tailpsin Tommy**, una de intriga: **Secret Agent X-9** (El Agente Secreto X-9), las del oeste **The Lone Ranger** (El Llanero Solitario)." (Revista de Revistas, p.42)

*Arriba y muy alto!* ese era el grito de **Superman** cuando estaba en la radio, en el 12 de febrero del año 1940, era caracterizado por Bud Collyer. El debut en radio de Superman marcó para siempre la personalidad de su amigo **Jimmy Olsen** (Jaime Olsen) quien según el guión radiofónico siempre fue descrito como un adolescente pelirrojo y pecoso. Y no sólo eso, la radio vio el nacimiento del enemigo más poderoso de **Superman**, ante el cual no puede hacer nada: La **Kryptonita Verde**, si ese trozo de su ya extinto planeta **Kriptón**, apareció por vez primera en la radio y la idea fue tan buena que se convirtió en un concepto a través de la historia de **Superman**. (Les Daniels, DC Comics, 60 Years of World's Favorite Comic Book Heroes, p. 66)

Cabe mencionar también que los programas radiofónicos también sirvieron para vender la **Supermercancia** que abarcaba desde juguetes y juegos hasta ropa, pasando también por los cereales y el pan, en pocas palabras **Superman** se había convertido en el mejor publicista del producto que pagara mejor sus servicios.

"En 1945 el dúo dinámico hizo su debut radiofónico y como estos tres personajes tenían en comun la lucha contra el crimen a veces se juntaban en el programa de uno o de otro para hacerlo más entretenido. Estos programas duraron alrededor de seis años más y fueron la excusa para llevar a los personajes a la televisión." (Daniels, p. 66)

Pero dos años antes **Batman** y **Robin** brincarón a la pantalla de plata con la cinta **Batman** la primera parte de un serial de trece que se presentaba en la matinee de los sábados para los niños. "En la secuela que le siguió en 1949 **Batman and Robin** (Batman y Robin) hicieron su debut la **Baticueva** que está

justo abajo de la mansión **Diaz** y su fiel mayordomo y consejero **Alfred** estas ideas corrieron a cargo de los escritores de la película: **Victor McLeod**, **Leslie Swabacker** y **Harry Fraser** aunque en la historieta ya se mencionaba un pasaje que conectaba con una cueva fue hasta la película de 1948 que recibe su batinombre." (Daniels, p. 76)

"Para 1948 **Superman** entra al negocio del cine y **Sam Katzman** la produjo, sus cuatro horas en el cine fueron filmadas en cuatro semanas ya que las películas en esos tiempos eran como series de televisión con continuidad, en 1950 llegó la segunda parte llamada **El Hombre Atómico Contra Superman**, este personaje fue arrancado de los guiones radiofónicos para pelear contra el hombre de acero en el cine pero como todas las películas de bajo presupuesto fue condenada al olvido." (Daniels, p. 67)

Pero no solo había películas y series de **Superman**, **Batman** y **Robin** otros personajes de historieta llegaron al cine también, tal es el caso de **Shazam** que hizo su serial de doce capítulos con la compañía cinematográfica **Republic**. Un héroe sin poderes ni dinero era **The Vigilante** (El Vigilante) quien hizo su debut en la contraportada de **Action Comics** (Historietas de Acción) número 42 fechada en noviembre de 1941 y en 1947 llega al cine.

En sí, la mayoría de los personajes que nacieron en la década de los 40's al final de ésta tuvieron su película como **Congo Bill** un famoso cazador que a veces la hacía de **Tarzán**. Pero todo tiene un principio y un final y para 1952 este ciclo de películas seriadas de superhéroe terminó con **Blackhawk** (Los Héroes Negros) y en su versión cinematográfica no pusieron a todo el elenco, de estos personajes se hablará en capítulo dos.

"Desde 1951 se empezaron a rodar los primeros capítulos de **Superman** en la televisión, pero fue hasta 1953 que las transmisiones fueron en total 104 capítulos que junto con otras series norteamericanas se convirtieron en **Las Aventuras de Superman** se convirtieron en clásicos de la televisión." (Daniels, p. 82)

Es cierto que durante los años 30's y 40's se caracterizó más a fondo la relación entre el cine y la historieta como las cintas por capítulos. Los seriales fueron un medio diseñado por las grandes compañías (**Warner Brothers**, **Metro Goldwin Meyer**, **Paramount**, **20th Century Fox**, etc.) y si cultivado por la **Universal** la **Columbia** y la **Republic**.

Por decir algo de **Superman**, tomándolo como punto de partida, ya que es el primer personaje con poderes sobre humanos, fue tanto su éxito que a tan sólo catorce años de haber aparecido -en 1952- ya había dado el salto de las páginas del comic a las pantallas de la televisión la **Paramount Pictures** se encargó de hacer las caricaturas del hombre de acero, dirigidas por **Max Fleischer** -también

director de las de **Popeye**. En esta serie se presentaba un **Superman** muy primitivo -por decirlo de alguna manera- pues su lucha era contra gangsters, saboteadores, y enemigos muy humanos, no era necesaria la **kriptonita** para ponerlo fuera de combate, bastaba con una buena descarga eléctrica un gran golpe, etc. Esto es importante por que sus contemporáneos les tomo más tiempo llegar a los medios, por ejemplo en los 40's el personaje ya tenía sus programas de radio y después le siguieron el Dúo Dinámico, **Batman y Robin** pero sin llegar a la televisión sino hasta después.

**Superman** llegó a la televisión en 1951 y el dúo dinámico lo hizo hasta muy entrados los 60's con aquella serie muy a go-go en donde los villanos usaban trajes de colores muy vivos y las onomatopeyas cubrían la pantalla a la hora de que **Batman** ó **Robin** ponían en su lugar a los malosos. Tomando en cuenta la idea de los seriales de los 40's, los capítulos de esta serie eran de dos partes la primera terminaba cuando el Dúo Dinámico caía en la trampa y el segundo terminaba cuando atrapaban al malvado.

En la época que **Batman** estaba en la televisión también estaba en boga el movimiento del **Pop Art**, y había llegado también la televisión a colores, razón por la cual eran tan vivos los colores en la serie. "El éxito de programa se reflejó en la historieta y mientras esta estuvo al aire las ventas de **Batman** eran las más altas la serie era tan vista que todos los artistas querían estar en ella, incluso aceptaban hacer pequeñas apariciones tal es el caso de Sammy Davis Junior que apareció alguna vez en una de las batiescaladas. Pero en 1968 el programa fue cancelado y las ventas bajaron igual que como subieron." (Daniels, p. 148)

Al igual que en los 40's cuando se dió a conocer la **Supermercancia**, los mismo pasó con la **Batmercancia** a finales los 60's, **Batman y Robin** estaban en loncheras, juguetes, botones, pan, crema de cacahuete, discos y revistas.

Pero, ¿Dónde quedan las caricaturas? buena pregunta, por que "desde septiembre de 1966 la compañía **Filmation** hizo **Las aventuras de Superman** para la cadena norteamericana **CBS**. Un año después llegaron más héroes a la pantalla y hubo programas como **La Hora de Superman** y **Aquaman** que también presentaba en segmentos a otros personajes no tan famosos como **Flash**, **Linterna Verde** y el **Hombre Halcón**. Y en 1968 llegó la **Hora de Superman y Batman** en donde se presentaban viejas historias de los dos personajes. Y para el año siguiente **Batman** recuperaría su programa de caricaturas. (Daniels, p. 144)

**La Mujer Maravilla** quizás no tuvo películas como **Batman** ó **Superman** en los 40's y 50's pero para 1970 Linda Carter la encarnó en el programa de la **ABC** donde presentaron a dos enemigos suyos con una ideología y personalidad muy marcada por la **II Guerra Mundial**: **Fausta la Mujer Maravilla Nazi** y la **Baronesa Von Ghunter**, este programa se acercaba mucho al origen y al personaje que





había creado en 1941 William Moulton Martson. Tanto que en 1975 la CBS hizo una película para la televisión con **Marvita**. (Daniels, 170)

No hay punto de comparación entre las aventuras modernas de los superhéroes y las que vivían como los **Super Friends** (Los Super Amigos) de 1973 por que aparte de romper con la personalidad de personajes como **Batman** en este grupo estaban **Superman**, **Aquaman**, **Robin**, la **Mujer Maravilla** y **Superman** además incluían a personajes que no existían en el universo de la historieta: **Marvín**, **Wendy**, **Wonder Dog** (El Perro Maravilla) una especie de **Scoby Doo** en tonto, quizá para reforzar esa relación parafamiliar que se menciona cuando nacen los compañeros de los héroes. "Las muchas producciones de este programa corrieron a cargo de la compañía **Hannah Barbera**. Después cambiaron a **The All New Super Friends Hour** (La Nueva hora de los Super Amigos) de 1977, **Challenge of the Super Friends** (El Reto de los Super Amigos) de 1978, **The World's Greatest Super Friends** (Los Super Amigos del Mundo) de 1979 y **Super Friends: The Legendary Super Powers Show** (Los Super Amigos Super Poderosos) de 1984. Conocidas todas estas series en México como **El Programa de los Superamigos**. Por último la compañía **Filmation** hizo **La Hora de Batman y Tarzán** para la cadena CBS a finales de los 70's." (Daniels, p.144)

Casi en ese mismo tiempo -en los 70's- "se filmaron las tres primeras películas de el **Hombre Araña**: la primera con el nombre del personaje, la segunda fue **El Regreso del Hombre Araña** y la más representativa: **El Hombre Araña Ataca de Nuevo**, producida por la **Columbia Pictures** y dirigida por **Ron Sattof**. **Peter Parker** "desnuda" psicológicamente a su contraparte el **Hombre Araña** y de paso a sí mismo, cuando habla con una reportera y le comenta de los "posibles" problemas que un héroe de esa magnitud puede tener." (Revista de Revistas, p. 43) Esto es por que en estas películas si se basaron en las historietas del personaje y cabe mencionar que la vida del **Hombre Araña** es demasiado difícil, tanto que a veces parece una telenovela. Después de esto llegó el programa de televisión junto con el de **Hulk**, **The Incredible Man** (**Hulk**, **El Hombre Increíble**) interpretados por **Bill Bixby** como el **Dr. Bruce Banner** y **Lou Ferrigno** como **Hulk**.

En 1978, al fin los héroes de historieta conocieron al **Oscar** -la estatuilla que da la **Academia Norteamericana** a las mejores películas- y la recibió por sus efectos especiales la primera película de **Superman** que hiciera **Christopher Reeve**, producida por **Alexander e Ilya Salkind**, ya no más pelliculitas de bajo presupuesto como las que hacía **Sam Katzman** y ésta dió pie para otras tres; la II, la III y la IV. Esto sirvió para darle un poco más de seriedad al asunto de las historietas y se les quitará la etiqueta de "sólo para niños".

"La segunda película de **Superman** en 1980 tuvo muchos altibajos para empezar **Dick Doner** quien fuera director de la primera abandonó el trabajo casi al

principio y tuvieron que poner a Richard Lester conocido por su trabajo en las películas de los **Beatles**: **Help!** (Auxilio) y **A Hard Day's Night** (La Noche de un Día Difícil) -nada que ver con las historietas pero se aventó el paquete- y está película tuvo más que ver con la historieta por que primero tomaron personajes kryptonianos como malos y segundo por que Richard Lester -el director- quiso darle a la película la misma espectacularidad del comic así que puso incendios, explosiones y edificios destruidos durante la pelea de los cuatro kryptonianos." (Daniels, p. 176) Lo único que se le reprochó a la cinta fue que **Superman** se negará a vivir como un humano normal, quiso mantener la superioridad que le dan sus habilidades y el rango que éstos le dan en la sociedad humana con quien convive.

Con eso de las secuelas, llegó en 1983 la tercera película de **Superman**, pero esta más que sería, fue cómica, en el elenco estuvo Richard Pryor -comediante norteamericano- que crea una kryptonita sintética, la cual hace que salga el lado malo de **Superman**. Este es un concepto muy viejo en la historieta, donde el héroe tiene que luchar contra sus miedos o sus sentimientos reprimidos, todo esto termina cuando **Superman** combate el efecto -semejante al del alcohol- de la kryptonita sintética.

"Un año después llega la película de **Supergirl** (Superchica) pero la cinta pasó sin pena ni gloria. Esto se debió a que podría tener un efecto semejante al que tuvo **Superman** con sus anteriores películas en el público." (Daniels, p. 183) **Superchica** llegó por que en la historieta la **Superfamilia** empezó a aparecer con **Superboy** (Superniño), pero todos los personajes con poderes y trajes semejantes al de **Superman** desaparecieron después de las Crisis en las Tierras Infinitas.

La última cinta del Hombre de Acero fue en 1987 **Superman IV The Quest for Peace**, (Superman IV; La Búsqueda por la Paz) esta película con un aire social trató de hacer un llamado al mundo para deshacerse de las armas nucleares, además de luchar con un enemigo que nació en la radio; El **Hombre Nuclear** creado por **Lex Luthor** a partir de una muestra de DNA kryptoniano, pero esta película no causó el mismo efecto que la primera y así terminaron los seriales modernos de **Superman** en 1987, dejando paso a series de televisión que fueron mejores que esa cinta." (Daniels, p. 182) En 1993, llegó a la televisión la serie **Lois and Clark, The New Adventures of Superman** (Luisa y Clark, Las Nuevas Aventuras de Superman), en donde lo muestran mucho más humano, y en 1996 llegan **The New Adventures of Superman** (Las nuevas aventuras de Superman) en dibujos animados.

**Superman** siempre hizo todo primero, así en 1989 llegó la primera película de **Batman**, con el mismo nombre, basada en conceptos de Bob Kane 1939 y de Frank Miller en la novela **The Dark Knight Returns** (El Regreso del Caballero Negro) -1986. "Con un presupuesto de 40 millones de dólares la película recaudó



alrededor del mundo un taquillazo de 405 millones de dólares, con la actuación de Michael Keaton como **Batman** y Jack Nicholson como el **Gusón**, el hombre murciélago por fin estuvo en una película que retrató la esencia gótica en que Kane lo había creado." (Daniels, p. 202)

Tres años después en 1992, llegó la secuela donde presentaron a otros enemigos de **Batman**; **Gatubela**, interpretada por Michelle Pfeiffer, y **El Pingüino** interpretado por Danny DeVito en sí, estas películas eran para mostrar el origen de **Batman** y de sus enemigos. "En ese mismo año llegó **Batman: The Animated Series**, (Batman: La Serie Animada) una caricatura basada en todos los conceptos góticos que fueron presentados en la primera y segunda película del hombre murciélago, sus dibujantes Timm y Radomski quisieron hacer los dibujos de una manera sencilla, pero no por eso dejaron de lado la acción." (Daniels, p. 220) Tuvo tanto éxito que al año siguiente hicieron una película de la caricatura: **The Mask of the Phantasm** (La Máscara del Fantasma) basada en la historia de **Batman** año 2 -esto fue después de **Las Crisis**. Esta caricatura ha corrido durante más de dos años y en 1994 presentaron por fin a **Robin**.

En 1995 llegó por fin el escudero de **Batman** -que en esta última película fue interpretado por Val Kilmer: **Robin** interpretado por Chris O'Donnell y pelearía contra dos de sus enemigos: **Dos Caras** y el **Acertijo**. La película fue atacada duramente por la crítica diciendo que no fue muy buena, pero valió la pena por que este **Robin** que presentaron fue una amalgama de los tres **Robin's** que han existido.

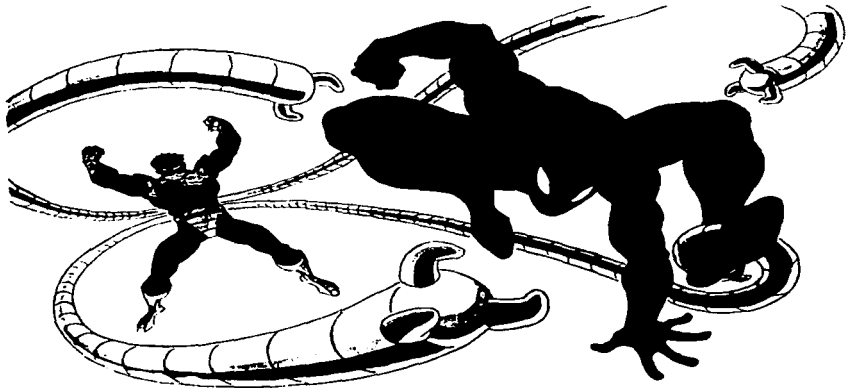
Pero no solamente ha habido caricaturas con personajes de la **DC**, sino que la **Marvel** desde los 70's, puso a **Los Vegadores**, al **Hombre Araña**, en la pantalla chica con unas caricaturas de una pésima animación ya que eran tan fieles los dibujos de las historietas que sólo se movían las articulaciones necesarias, en sí, parecía una caricatura casera, la versión en caricaturas más decente fue la que hizo la Hanna Barbera con **Los Cuatro Fantásticos**. Hay veces que las historias de los personajes tienen que ser cambiadas para la televisión, ese fue el caso de **El Hombre Araña** y sus **Sorprendentes Amigos**, donde el Arácnido peleaba al lado de dos mutantes -**Hombres X**- **Iceman** (Hombre de Hielo), y **Starfire** (Estrella de Fuego), la caricatura tuvo mucha aceptación en el público por que mostraba a personajes de apoyo de la **Marvel** como el **Dr. Centella**, los **Hombres X** y otros que solo aparecían en las revistas, por lo que estuvo más de dos temporadas al aire.

Pero después que apareció **Batman** en 1992 con su serie animada empezaron a llegar en los años siguientes otras caricaturas nuevas de la **Marvel** a la cadena norteamericana Fox como "**The X Men** (Los Hombres X), **Iron Man** (El Hombre de Hierro), **Fantastic Four** (Los Cuatro Fantásticos) y **Spider Man The New Animated Series** (El Hombre Araña, La Nueva Serie Animada) esta última basada enteramente en la historieta pero con algunas modificaciones para hacer

más frescos a los personajes del **Hombre Araña** por que hay muchos como él que tienen más de treinta años y su origen se remonta a otros tiempos con otras características." (Marvel Age, Varios, 137)

Por último quiero hacer notar que ya no solamente la **Marvel** y la **DC** se dividen el pastel de la industria de la historieta, sino que han surgido poco a poco nuevas casas editoriales como **Image** que ha sacado las caricaturas de sus personajes también tal es el caso de **Wild C.A.T.S** (Gatos Salvajes) y próximamente **Spawn**.

En conclusión las historietas no sólo se han quedado en los periódicos, sino que con el tiempo han brincado a todos los medios de difusión masiva, radio, televisión, cine y no sólo eso, sino que en diferentes épocas han contribuido a vender productos, desde sus juguetes, hasta gasolina, claro que desde finales de los 80's y a principios de ésta década han salido infinidad de juguetes para las nuevas generaciones



## Capítulo 2: Sus géneros más importantes y la llegada de los Héroos.

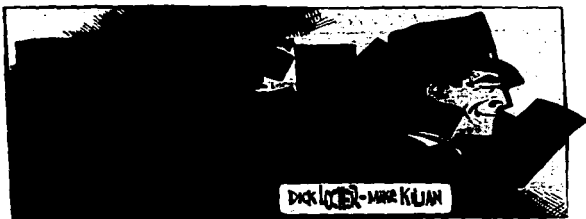
Las modas y los arquetipos más arraigados con cada momento de la evolución de la sensibilidad popular, son similares a la paralela cronología de los grandes ciclos temáticos del cine de Hollywood y con los Comics americanos como **Dick Tracy** naciendo así el cine de gangsters; contemporáneos del cine exótico son: **Trader Horn**, **Tarzán**, **Congorilla**, **Jungle Jim** (Jim de la Jungla), **Tim Tyler's Luck** (La suerte de Tim Tyler) y **The Phantom** (El Fantasma). Al ciclo de aviación pertenecen: **Ace Drummond**, **Talispin Tommy**, **Smilin' Jack** (Jack el sonriente), etc. Y del cine negro americano de posguerra nace **Rip Kirby** (1946) de Raymond que a su vez es precursor del **Michael Caine de Iperess** (1965). El cine y los comics discurren en definitiva, por los mismos senderos de la sensibilidad popular.

La historieta es entonces, un reflejo de la sociedad en que se gesta, corresponde en mucho a los momentos históricos coyunturales de lo que resulta, por ello no sólo es producto de la estructura económica sino que resume también las coyunturas políticas, la ideología, la moda estética en boga y la relación con los otros medios de comunicación como el cine y la literatura.

Las series y personajes del comic son una expresión social, un reflejo de las circunstancias históricas que los engendran: **Anita la Huérfanita** desarrolla su ideología reaccionaria en plena depresión de 1929, **Dick Tracy** se desarrolla como contraparte representante del cuerpo policiaco en la era de los gangsters y así demás géneros y personajes expresarán una profunda revisión a los valores del **American Dream**.

Con la llegada de los superhéroes -y el género de aventuras fantásticas- nace otra etapa del comic y éste se convierte en un arma al servicio de la democracia; **Tarzán** combate a los nazis en Africa, **Jim de la Selva** detiene a los japoneses en Birmania y así, en la Segunda Guerra Mundial nace el **Capitán América** quien defenderá a capa y espada el **American Dream**. Es a partir de aquí cuando se apunta Estados Unidos en la guerra fría y establece que todos los malos son comunistas o socialistas y todos los buenos son norteamericanos.

Desde la **Depresión** de 1929, hasta los años cincuentas, en el género épico se contaba con las creaciones de superhéroes -ya sea situados en otros continentes o en sociedad futuristas-, que luchan contra la delincuencia con una serie de atributos más allá de lo humano. Todos los personajes cuidan los detalles anatómicos de sombreado y escenario, la acción se vuelve cada vez más dinámica abandonándose como exclusivo al plano general para dar paso a los detalles; rostros expresivos, nuevos encuadres en un lenguaje icónico que toma elementos del cine. Y se cuida cuando las circunstancias de reproducción lo



permiten, el montaje de toda una plana. "Como por ejemplo Hogarth con **Tarzán**, y sólo de la vieja sucesión de tres o cuatro viñetas características de la primera época experimental con el pincel -Raymond y Caniff- o con nuevas formas narrativas de el mismo." (Gubern, El Lenguaje de los Comics, p.92)

"Los **Comic-books** (historietas) utilizados durante los primeros años de la **Depresión** como regalo publicitario para estimular las ventas, se emanciparon de estas servidumbre comercial con **Famous Funnies** (Chistes Famosos) de 1934, y desde la aparición de **New Fun** (Nueva Diversión), de 1935 publicaron material original, especialmente creado para esta modalidad editora." (Gasca, El Discurso del Comic, p.62)

Pero la implantación de esta fórmula y su definitivo éxito se consiguió en la segunda mitad de esa década, gracias a los **comic books** dedicados a publicar aventuras épicas como: **Detective Comics** (Historietas de Detectives) en 1937, **Acción Comics** (Historietas de Acción) en 1938, **All Star Comics** (Historietas de Todas las Estrellas) en 1940, etc.

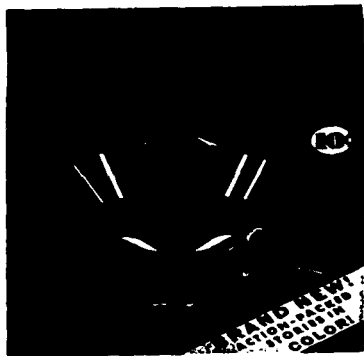
Los comics tienen un impacto en la sociedad e influyen en ella de varias maneras, las cuales no han sido estudiadas. Pues al encarnar tipos sociales, desarrollar formas de expresión y lenguaje, al transmitir abierta o veladamente ideologías, valores, actitudes morales y políticas, tienen un peso importante en la formación de respuestas colectivas. educan y algunas veces manipulan.

Este apartado tiene como objetivo, hablar de con qué personajes comienza el fenómeno del comic, el primer bloque son los géneros con los que nació la historieta, ya se dijo que los éstas fueron el regalo de buenos días de los periodicos para los lectores así que empezó con **personajes infantiles**, chistosos que se la pasaban chupándole la sangre a los adultos que trataban de detenerlos, a este mismo bloque pertenecen los familiares que eran un espejo de la sociedad de matriarcado en que vive la nación nortemericana.

El segundo bloque abarcará los títulos de aventuras, primero se hablará de los personajes que no tenían poderes pero que peleaban por mantener la justicia tanto en su país como en otros mundos, continentes o tiempos. También caben aquí los personajes con superpoderes que defenderán a los Estados Unidos durante la **II Guerra Mundial**.

Por último el tercer bloque explicará como los personajes de las historietas siempre han estado a la vanguardia de lo que sucede en su país, como aprovechan un momento histórico determinado para darle solución -aunque sea ficticia- a problemas sociales con la creación de nuevos superhéroes o con la ayuda de los personajes ya establecidos.





## 2.1) Tiras de niños (Kid Strips)

Muchos son los elementos que se necesitan para ubicar a un tipo de comic en una sola categoría. Sin embargo, pese a las fronteras débiles, una primera aproximación se hace necesaria, y en este género entran personajes como **Dennis the Menace** (Daniel el Travieso), **Little Lulu** (La Pequeña Lulú), **Henry, Periquita, Little Orphan Annie** (Anita la Huérfanita) y otros más, estos niños traviesos desafiaban a la autoridad a veces con la maldad en el rostro, misma que provocaba a los golpes para someterlos. Pero estos les daban mayor fuerza para continuar.

Por ejemplo; **The Katzenjammer Kids** (Los Cebollitas) que viven en una isla habitada por negros primitivos, y estos niños se divertían, desafiaban al **Capitán** y a la **Mamá**; símbolos familiares represivos e igualmente se pitorreaban a costillas del **Inspector** ubicados como la utopía en una isla ajena a Estados Unidos, siendo por que estos personajes empezaron siendo alemanes.

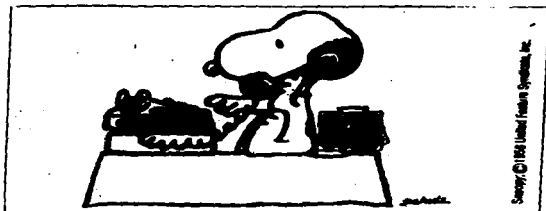
Las tiras de **Little Orphan Annie** (Anita la Huérfanita) eran un ejemplo de introducción de la ideología de derecha en las historietas: paternalismo, glorificación del mundo patronal, etc. "Este personaje creado en 1924 era una niña a medio camino entre la **kid strip** (Tira de niños) y la **girl strip** (Tira de niñas), fue una popularísima huérfanita tutelada por su multimillonario padre adoptivo **Daddy Warbucks** -quien había amasado su fortuna en la industria de armamentos-, y protagonista de una tira sumamente conservadora, y aun reaccionaria, dibujada por Harold Gray, al punto de haber levantado polémicas tempestades en su país." (Rius, p.31)

Charles M. Schulz quien en 1950 trató de hacer una historieta al estilo de **Archie** -que no pegó- volteó sus esfuerzos al enfoque adulto polémico de **Pogo** creando así a la pandilla de **Peanuts** (Rabanitos) y renovó drásticamente los supuestos de las tiras de niños tradicionales. "Los protagonistas de esta serie eran: **Charlie Brown, Linus** -y su complejo de frazada-, su posesiva hermana **Lucy** además de **Violet** (Violeta), **Schroeder** (Atilio), **Peppermint Patty** (Pecas Patty), **Sally** y **Snoopy** (metiche), componían un microcosmos en el que se proyectaban las angustias cotidianas y las neurosis de los adultos -ausentes siempre de la serie- con el contrapunto del indolente **Snoopy**, contemplando con ojo crítico las conductas y servidumbres de la condición humana." (Rius, p. 62)

A esta nueva concepción de las series de niños, rebasando el estadio de "simpáticas travesuras infantiles" como motivo hilarante, perteneció **Daniel el Travieso** creado en 1951 por Hank Ketcham.

Asimismo, un protagonista infantil fue el primer vehículo que eligió Jules Feiffer para debutar con la serie **Munro** (1951), notablemente antimilitarista, en la que por un error burocrático es llamado a las filas un niño de cuatro años, sin que

por imperativos de disciplina, los responsables del alistamiento se avengan a reconocer el error.



## 2.2) Tiras de Familia (Family Strips).

La tira que trata de familia se consolidó con el modelo festivo de las vicisitudes domésticas de las que el elemento primordial era el carácter autoritario y dominante de la esposa, rasgo típico del matriarcado estadounidense que será constante en casi todas las **Family Strips**, con muy raras excepciones como la serie de **The Newlyweds** (Los Recién Casados) de 1904, o la serie británica **Andy Capp** (1958) de Reg Smythe en la que el marido desocupado y perezoso, liberado tanto del trabajo y del dominio matriarcal, obtiene un éxito por su carácter anti-típico en la sociedad anglosajona.

Las **Family Strips**, espejo -aunque deformante- de las relaciones familiares de las servidumbres de la vida doméstica y de la lucha por la supervivencia cotidiana, han constituido un ciclo que testimonia elocuentemente acerca de la dificultad de vivir de la pequeña burguesía y sobre las ideas dominantes respecto a las relaciones conyugales y su vasta difusión mundial.

Esto de origen estadounidense propagó también a escala planetaria los ritos y mitos del **American Way of Life** que junto con los dramas y comedias familiares de Hollywood contribuyó a universalizar muchas costumbres y valores de ese país.

La tira que trata de familias ha sido muy popular en Norteamérica, pues como es de suponerse presenta valores, situaciones y personajes con los que se identifican amplios sectores medios de ese país. **Bringing Up Father** (Educando a Papá) de Geo MacManus apareció en 1910, este como fue inspirado en una obra teatral satírica que tenía como personajes centrales a un inmigrante irlandés, enriquecido por la lotería y su tiránica esposa, exlavandera. **Pancho** -es el nombre que recibió el irlandés en México- y el de su esposa **Ramona**, esto aquí en México corresponde a los nuevos ricos que tanto obsesionan a los norteamericanos.

**Gasoline Alley** otra historieta de 1910, tenía la peculiaridad de que sus personajes "crecían" con el paso del tiempo, dato significativo que la mayor parte de los comics ignoran, aunque -Quino echa mano de este recurso en la personalidad de **Gullie** hermanito menor de **Mafalda**, por citar un ejemplo- no hay que olvidar a Chic Young creador de **Blondie** (Lorenzo y Pepita) que todos sus personajes crecen en dicha historieta, siendo considerada junto con **Li'l Abner** (Mamá Cachimba) uno de los clásicos del comic tipo **Family Strip**.

La tirana **Pepita** es la reencarnación de **Ramona** y ambos sufridos maridos: **Lorenzo** y **Pancho**, símbolos evidentes de un matriarcado al estilo norteamericano.

**Li'l Abner** data de 1934, su autor Al Capp de quien John Steinbeck

escribió: "Opino que Capp es probablemente el mejor escritor del mundo actual." Sus personajes eran: **Mamá Yocum, Papá Yocum, Li'l Abner, Daisy Mae**, en fin estos eran los personajes más importantes de **Dogpatch** (Cojín de Perros), aldea donde se llevaban a cabo las historias de **Li'l Abner**.

Durante los años veinte, nacen decenas de tiras con el tema de las aventuras intrascendentes de la clase media norteamericana, destinadas a alimentar las fantasías de una sociedad manipulada por una oligarquía sedienta de poder y temerosa del recién nacido socialismo. Los empresarios dueños de la prensa ven pronto que además de ser un gran negocio, es un medio difusor de ideas. Por ejemplo: en 1924, Harold Gray crea a **Anita la Huérfanita**, una tira dedicada a defender las "virtudes" del capitalismo en forma abierta. Ya que es una niña protegida de un magnate quien le enseña los valores del sistema y la maldad de lo bolcheviques.

Eduardo de Río (Rius) en su libro *La vida de Cuadritos, 1987* (p. 31-32) dice: *"Otra tira con más humor es la mencionada Lorenzo y Pepita que junto con otras imitadoras constituyen un decálogo moral para las familias norteamericanas:*

**No robarás.**

**No fornicarás.**

**No mentirás.**

**No Harás huelgas.**

**No querrás al negro. (a menos que te ayude)**

**No permitirás que la mujer trabaje. (fuera de la casa)**

**No leerás cosas malas.**

**No dudarás del gobierno.**

**No lucharás.**

**No envidiarás al rico.**

**No deseas a la mujer ajena."**

A la tradición de la tira de familias satírica se apuntó **Hi and Lois** (Hi y Luisa) de 1954, escrita por **Mort Walker** (creador de **Beto el recluta**) y **Dick Browne** (creador de **Olaf el Amargado**) con temas clásicos -el poder del patriarcado, las dificultades económicas- y que siguen gozando de amplia aceptación popular.

**William Hannah** y **Joe Barbera** -creadores de **Tom y Jerry** situaron esto en la edad de piedra con **The Flintstones** (Los Picapiedra) de 1959, trasponiendo también los utensilios y costumbres de la vida doméstica actual y la cavemícola.

Pero el ejemplo máximo de este género es **Blondie** (Lorenzo y Pepita) quienes junto con sus hijos y su cinco perros constituyen la clásica familia feliz de clase media norteamericana. **Ludovico Silva** en **Teoría y práctica de la Ideología** (p. 65) dice: "Ellos viven una felicidad que sin embargo, lleva la procesión por dentro, es decir, que se revela ante el menor análisis como una infernal felicidad, una vacuidad existencial que se enfrenta al trabajo como una enajenante tortura

dantesca, pero que sin embargo es capaz de responder a cualquier encuesta sociologica diciendo que es una felicidad trabajar con el jefe. No hay duda de que **Lorenzo y Pepita** son cómicos, y quien escribe esto es el primero en reirse de sus aventuras y desventuras".

### 2.3) Vaqueros.

Es en este género por demás predecible, que las peleas siempre eran de indios contra el **General Custer** y adivinen quien era el que siempre ganaba. Entre los personajes que se pueden citar de este género son: El **Llanero solitario** (quien tuvo al igual que **Batman** un amigo al cual siempre tenía que salvar a su Keemosabi **Tonto** -mejor conocido en México como **Toro-**, **Roy Rogers**, **Hoopalong Cassidy**, el **Teniente Blue Berry**, **McCoy** y otros más quienes van a justificar las colonias matando y despojando a los indios y castigando siempre a los malhechores con cara de mexicanos.

Además de esto, las historias siempre eran las mismas, por una u otra razón los apaches se enojaban con los blancos -quienes nunca les hacían nada- y tenían que demostrar su bondad a punta de balazos o trancazos, y en el caso de que no fuera un apache revoltoso el que iniciara la trifulca, siempre había un vaquero receloso del bueno que inventaba una artimaña para que los indios se pelearan con los vaqueros y al final descubrieran que se dejaron llevar por un mentiroso.

La locura por los vaqueros en las historietas se dió a principios de los 40's hasta ya entrados los 50's. En realidad, estos personajes fueron siempre parte de la casa editorial **DC** desde 1935 cuando hicieron su debut en **New Fun Comics** (Nuevas Historietas Divertidas) 1 con una historia de Jack Woods. Pero la estampida empezó cuando sacaron la antología **Western Comics** (Historietas del Oeste) en 1948. Al principio los héroes vaqueros usaban ropas normales pero con **Batman** y **Superman** vendiendo casi un millón de copias al mes al lado de ellos, tenían que buscar emblemas y uniformes que los hicieran más atractivos, ese fue el caso **Nighthawk** que más que vaquero parecía un superhéroe.

A paso lento pero seguro este género se fue posicionando entre la gente y pasaron de ser **All American Comics** (Historietas Americanas), a **All American Western** (Todo el Oeste Americano) en 1948. En abril **All Star Comics** (Historietas Estrellas) se volvió **All Star Western** (Estrellas del Oeste), tal fue el éxito que llegaron a sustituir a **La Sociedad de la Justicia** -Superman, Batman y compañía- por un montón de pistoleros desconocidos.

Un personaje importante de éste género es Johnny Thunder (Johnny Rayo) -inspirado en un personaje de la **Sociedad de la Justicia**- que no tenía poderes sobrenaturales pero sí una identidad secreta, de noche era pistolero y de día maestro de escuela y cambiaba su personalidad al teñirse el cabello más oscuro. Escrito por Robert Kanigher y dibujado por Alex Toth y después le agregaron unos gemelos pistoleros llamados **Trigger Twins** (Los Gemelos Gatillo).

Otro personaje por demás original fue **Tomahawk** que hizo su debut en **Star Spangled Comics** (Historietas de la Estrella Brillante) en 1947, pero obtuvo su revista en 1950 y duró más de veintidos años, el personaje estaba ubicado un siglo antes que todos los demás héroes del oeste, por el tiempo de la **Colonia**, alrededor de los días de la **Revolución Americana**. Tom Hawk -su identidad secreta- al igual que **Batman** tenía un compañero de correrías: **Dan Hunter** y al igual que los demás héroes usaban un distintivo, una gorra de piel. Fue tanto el éxito de este personaje que años después Walt Disney inspiraría en él la serie de **Davy Crockett**.

Por otro lado, cuando la **Marvel** apareció allá por los 60's también tuvo su serie de pistoleros llamada **Two Guns Kid** (Pólvora y Puños) pero ante el éxito que tuvieron los superhéroes no duró mucho tiempo y siguieron el camino de la ciencia ficción. En esto tuvo mucho que ver Jack Kirby quien creó los títulos: **El Forastero Kid Colt** y **Rawhide Kid** (El Chico Látigo) pero con los superhéroes junto a ellos, no duraron mucho.

Este género tuvo más impacto en la televisión y en el cine que en las historietas, por que como ya se dijo arriba las historias siempre eran muy semejantes y cuando no eran entre indios y americanos eran dramas del estilo que **el malo era mi padre y yo lo maté!**





## 2.4) Aventuras.

El género de aventuras en los cómics se desarrolló a partir de 1929, año en que se inició la gran crisis económica mundial irradiada por el crack financiero de **Wall Street**, y que abrió una etapa de austeridad y miseria ciudadana.

De ahí la enérgica función consoladora, en el plano de la imaginación, cumplida por los Cómics de aventuras y de sus héroes, sin diferir con la efectuada por las novelas populares o los filmes épicos. A esto cabe añadir el escaso esfuerzo intelectual solicitado por su lectura, menor que el requerido por una novela, debido a su escaso texto y a su fundamental componente iconográfica, aunque algo mayor que la solicitada por el cine -espectáculo más caro que el desembolso necesario para adquirir un periódico o una historieta- de manera que el nuevo género se situaba a medio camino entre la novela popular y el film de aventuras, que era en cierto modo algo más económico.

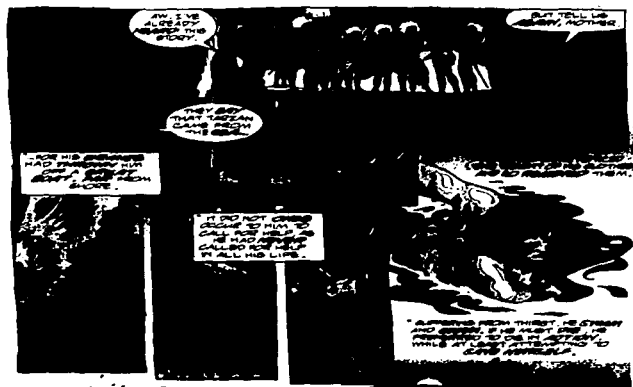
En la entreguerra, en los Estados Unidos, la forma de enfocar la sociología era como un conjunto de problemas sociales diversos y la asignatura típica del curriculum escolar de sociología se acostumbraba a llamar **Social Problems** (Problemas Sociales) ó **Social Disorganization** (Desorganización Social).

Heredada de una tradición burguesa que se remonta al siglo XVI, en el Renacimiento y Protestantismo, la visión individualista llegó para ser una forma de interpretar al mundo. Con toda esta tradición de pensamiento burgués, el héroe aparece como la suprema individualidad, irrumpiendo y haciendo él la historia. El traje excesivamente llamativo del superhéroe del comic es un reforzamiento a nivel visual de su individualidad como lo ha dicho acertadamente Irene Herner (Mitos y monitos p. 39) "No es ya el pueblo o las masa quienes hacen la historia, es el héroe individual; y esto conlleva a una visión unilateral en la que el pueblo es sólo un ente pasivo, rebaño de pastores -no siempre bien intencionados- carne de cañón de la historia."

Este apartado se divide en dos tipos de aventuras las aventuras de héroes sin poderes sobrehumanos y los personajes que tienen poderes y facultades más allá de las humanas. Empezaremos con los que no tienen superpoderes

**Tarzán** es un anticipo de historieta en la que un héroe **blanco**, dispone del destino de pueblos enteros **no-blancos**, incapaces de pensar y hacer algo, salvados gracias a la inteligencia del **héroe blanco**. El éxito inmediato de **Tarzán** provocó que los editores hicieran nacer inmediatamente toda una generación de superhéroes blancos, -todos- por supuesto y hasta norteamericanos

**Tarzán** pertenece a la categorías de los personajes rodeados de leyendas, de orígenes misteriosos, dedicados a la aventura y dispuestos siempre a salvaguardar a la justicia. La enorme popularidad de éste se debe en parte a su



"NOW THE  
LIFE IS  
NEARBY THE  
SECRET OF  
THE SECRET."

"BUT YOU'LL  
LIE  
NEARBY, FATHER."

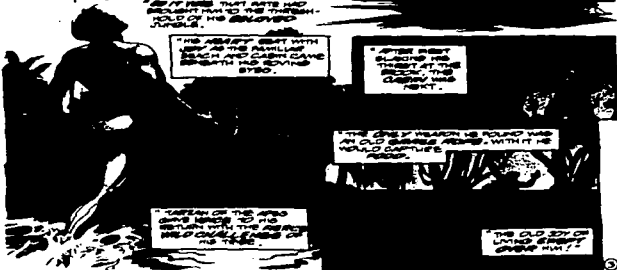
"THEY  
HAD  
TO  
COME  
NEARBY  
THE SECRET."

"AND HIS  
WIFE  
HAD  
TO  
COME  
NEARBY  
THE SECRET."

"IT  
DID  
NOT  
COME  
CALLING  
HIM,  
HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM,  
HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM,  
HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM."  
ALL HIS LIFE.

"AND  
NEARBY  
THE SECRET  
HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM,  
HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM,  
HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM."  
ALL HIS LIFE.

"AND  
NEARBY  
THE SECRET  
HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM,  
HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM,  
HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM."  
ALL HIS LIFE.



"HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM,  
HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM,  
HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM."  
ALL HIS LIFE.

"HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM,  
HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM,  
HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM."  
ALL HIS LIFE.

"HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM,  
HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM,  
HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM."  
ALL HIS LIFE.

"HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM,  
HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM,  
HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM."  
ALL HIS LIFE.

"HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM,  
HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM,  
HE  
HAD  
TO  
COME  
CALLING  
HIM."  
ALL HIS LIFE.

antigüedad como personaje ya que **Tarzan of the Apes** (Tarzán de los monos) fue creado por Edgar Rice Burroughs en 1914, y ya para 1929 fue llevado a la pantalla. Entre estas dos fechas, que corresponden a la **1ª Guerra Mundial** y a la **Gran Depresión**, tiene lugar una gigantesca expansión de los Estados Unidos, la consolidación de los monopolios internacionales.

**Tarzan como The Phantom** (El Fantasma), actúan en el Tercer mundo, o mejor dicho, representan la situación real y cumplen el papel de justificación o anestesia ideológica destinada al consumo internacional. **Tarzan** ha acostumbrado a varias generaciones a que los diversos problemas existentes en "El corazón de África", no pueden solucionarse sino mediante la intervención de un blanco todopoderoso e invencible.

En el mismo año (1929) que **Tarzan** llega a la pantalla grande, aparece la primera historieta de ciencia ficción: **Buck Rogers**; Phillip Nowlan es el guionista y Dick Calkins es el dibujante. El héroe es americano y la acción se desarrolla en el **siglo XXV**.

Cabe mencionar que tanto **Tarzan** como **Buck Rogers** nacieron en el año de la **Gran Depresión** (1924) pero aún así los personajes lograron ganarse un lugar entre el público lector.

**Flash Gordon**, quien sería la competencia de **Buck Rogers** surge el 7 de enero de 1934, él es un rubio titán del espacio (sin poderes) que, junto a la morena **Dale Arden** y el sabio **Hans Zarkov**, vivió aventuras en torno al planeta **Mongo**, dominado por el Malvado Emperador **Ming**, a quien su creador revistió de atributos físicos asiáticos que remitían al mítico "**peligro amarillo**".

El rubio héroe, con su majestad de ribetes wagnerianos, no pudo escapar a ocasionales acusaciones de ser un héroe de corte fascista, mientras Mussolini abominaba de él como ejemplar de la propaganda yanqui.

La solemnidad escenográfica de la saga de **Flash Gordon** fue reemplazada, en **Jungle Jim** (Jim de la Selva), por las exuberantes selvas tropicales asiáticas, marco en el que se desarrollaron las aventuras de ese justiciero de la jungla que, como ese otro héroe espacial, compuso un terceto con el fiel y lacónico indígena **Kolu**, hábil lanzador del cuchillo, y su eterna novia **Shanghai Lil**, redimida por **Jungle Jim** de su pasado turbio y tormentoso.

Regresando con **The Phantom** (El Fantasma), creado en 1936 por Lee Falk y dibujado por Ray Moore se la pasa pregonando que los pueblos de indígenas africanos son más atrasados, más indigentes, menos laboriosos, congenitamente perezosos, "son tropicales", y por estas causas requieren de la inevitable intervención de hombre del norte que se ocupe de sus intereses y los

traje, que explote sus riquezas y las distribuya a su manera, y que además de eso se complazca viendo lo pintorescos y encantadoramente naturales sus nativos. A quienes engaña diciendo que es inmortal pero no es así ya que desde hace 400 años -según la historia- el manto del **Fantasma** ha pasado de generación en generación hasta nuestros tiempos.

En el terreno de la intriga urbana se situó a **Secret Agent X-9** (El Agente Secreto X-9), con guión del novelista Dashiell Hammewt, fundador de la famosa "serie negra". Pero, desbordado por el trabajo excesivo que pesaba sobre sus hombros, Raymond tuvo que abandonarlo en 1936, fecha en que pasó a manos de otros dibujantes, los cuales paulatinamente, fueron degradando al personaje hasta convertirlo en un agente del **FBI**.

Jerry Siegel y Jos Shuster en 1936 -dos antes de crear a **Superman**- hicieron una tira acerca de los métodos policíacos modernos que pronto cambiaría su nombre de **Calling all Cars** (Llamando a todas las patrullas) a **Radio Squad** (Escuadrón Radial) en la historieta **More Fun Comics** (Historietas más Divertidas) en donde promovían la ley y el orden con sus agentes federales. Estas tenían mejores dibujos que otras, y con los guiones de Siegel y los dibujos de Shuster. Pero en realidad los intereses del equipo eran otros. Joe Shuster dijo: "A Jerry y a mi nos gustaba la ciencia ficción" y mientras ellos trataban de convencer a los periódicos de introducir la visita de un ser de otro planeta, no dejaban de meter en estas historias a robots los cuales tenían que vencer los agentes federales. Incluso llegaron a hacer una historia llamada **Federal Men of Tomorrow** (Los agentes Federales del Mañana), pero se necesitaba más que eso para mantener a la gente interesada en los agentes.

Así se consolidó el género de aventuras -sin poderes- en los comics, precisamente en la década en que la Estados Unidos padecía los estragos de la **Depresión** y el público parecía especialmente receptivo a la evasión imaginaria y estimulante proporcionadas por este tipo de narrativa heroica y compensadora de las agobiantes frustraciones cotidianas. Las aventuras exóticas, desarrolladas paralelamente en el cine a partir de los escenarios introducidos por los aplaudidos documentales de Robert J. Flaherty, propusieron, un vuelo imaginario a tierras recónditas y misteriosas en las que vivía agazapada la aventura.

Así como Milton Caniff creó la serie **Terry and The Pirates** (Terry y los Piratas) en 1934, haciendo que **Terry Lee** viajara a China en busca de un tesoro fabuloso cuya ubicación aparecía en un mapa legado por su abuelo, lo que daría pretexto a luchas sin cuartel contra los piratas de los mares asiáticos. La historieta derivaría hacia posiciones netamente racistas y de agresividad política, exasperadas durante la **II Guerra Mundial**, pero el mérito de Caniff residió en su magistral utilización del pincel, en la tradición iniciada por Roy Crane y Noel Sickels, con los cuales trabajó.



El famoso **continuará....** encadena al lector a conseguir la historieta en la siguiente ocasión. En esta incipiente "cultura de masas" participaban no solamente los folletinos clásicos como Sué o Salgari, sino también algunos grandes literatos como Balzac, Dickens, y otros. El recurso sigue imperando incluso en el cine y la televisión y desde luego; en comics para mantener al lector permanentemente en suspenso. A nivel de creación de personajes la "entrega" conlleva al fenómeno reiterativo y le imprime un ritmo especial, dándole al mismo tiempo, una estandarización -de antemano se sabe que el episodio tiene que quedar en suspenso- en lo más interesante como un símbolo de una vida en la que el capitalismo se vive en abonos, rodeado de crédito y tarjetas de cuenta.

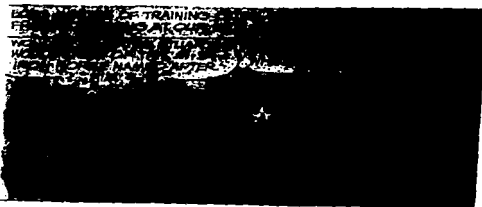
La mayor parte de las historias que narran las historietas, tienen una característica común que atañe al individualismo. Este se marca en la acción salvadora del héroe, personaje que de una u otra manera está por encima de los hombres comunes y corrientes siendo capaz por su sola acción personal de influir decisivamente en los destinos de su pueblo. Algunos autores sitúan el origen de estos héroes y su papel, en la aparición de la novela -burguesa- según éstos la literatura popular no es pues un hecho aislado, dado que se inscribe en una tradición filosófica e ideológica que tiene su culminación más característica en las teorías de la historia.

La historieta siempre ha recibido críticas que dicen que es enajenante y los personajes de aventuras tienen una función socialmente negativa, todas estas críticas cobraron especial interés a raíz de la aparición en 1937, uno de los **comic books** en cuyo seno proliferaron, no ya los habituales héroes de la narrativa aventurera, sino superhéroes que definían aptitudes físicas completamente sobrehumanas. El más famoso de todos es **Superman** (1938), cuyas superfacultades se explicaron en razón de su procedencia del planeta **Kriptón**, pero otros no fueron así: **Captain Marvel** (Capitán Maravilla), inspirado en el anterior, **Batman** (1939); **Captain America** (Capitán América) de 1941, etc.

Estos personajes capaces de volar o de detener una locomotora con una mano, proponían una exaltación exasperada de los valores físicos sumamente irrealistas y frecuentemente criticados, pese a que tales superhéroes eran presentados como combatientes en favor de la justicia y del bien e implacables perseguidores de los criminales y de los malhechores.

Pero en realidad, la generación de superhéroes de las historietas se debe explicar en razón de un intento para superar las propuestas aventureras de los comics periodísticos tradicionales, con ideas más extravagantes y, a veces, más agresivas, al no estar sujetos a la tutela conservadora de los rotativos y tener que competir sin publicidad en sus páginas o con muy poca, con los numerosos personajes de ficción que invadían al mercado.

Pero, junto al nacimiento de la aventura épica, la principal novedad en la historia de los comics de los años treinta fue la aparición de modalidad editorial llamada **comic book**. Estos dieron un impulso enorme a la difusión del género y se convirtieron en la lectura predilecta de los soldados en campaña e incluso llegaron a utilizarse como manuales de instrucción militar. Una parte de su éxito pudo atribuirse a su vistosa presentación en color y en un momento en que las historietas periodísticas incrementaban, en razón de su aceptación popular, el número de series insertas en sus páginas, con la consiguiente reducción del tamaño de las viñetas y el correlativo empobrecimiento estético; la otra razón procedía de la espectacular emergencia de una nueva generación de superhéroes en sus páginas, así llamados por ostentar unas capacidades físicas netamente sobrehumanas.



### 2.4.1) Los Aventureros y la guerra (1939-1948).

El estallido de la **II Guerra Mundial** abrió un período de crisis en la evolución y expansión del arte de los comics. Además de los factores industriales, como la aguda crisis del papel, gravitaron sobre ellos, los imperativos políticos del momento, transformandolos -al igual que las películas de los países combatientes- en armas propagandísticas al servicio de la guerra, apegados a una militarización masiva de sus personajes y a un esquematismo temático empobrecedor.

La vinculación entre los dibujante de las historietas y los intereses de la propaganda militar fue en ocasiones muy estrecha, como pasó con **Joe Palooka**, a quien su dibujante Ham Fisher, enroló en el ejército de acuerdo con el **War Department** (Departamento de Guerra); pues este organismo comunicó a Fisher con antelación información secreta acerca de los planes estratégicos para dotar de una convincente autenticidad a los relatos gráficos.

Durante este período en que **Alex Raymond** prestó sus servicios para la publicidad del cuerpo de marines, ningún héroe estuvo exento del fervor político, y hasta el futurista **Flash Gordon** adquirió un tinte "libertador" y en nombre de la democracia luchó contra la dictadura totalitaria y fascista del emperador **Ming**.

En este contexto nuevo en la historia de este medio expresivo apareció en la prensa estadounidense el primer héroe dibujado de filiación comunista, el proletario **Pinky Rankin** (el "rojo" Rankin) dibujado desde 1942 por Dick Floyd para el cotidiano comunista **Daily Worker** (El Trabajador Diario), como exaltación de la contribución de la izquierda a la gran cruzada fascista.

Así, mientras muchos personajes tradicionales vestían el uniforme y marchaban al frente para combatir al enemigo -y otros lo hacían en la retaguardia como **Charlie Chan** o **Dick Tracy**, persiguiendo a espías y saboteadores- la coyuntura bélica sirvió para alumbrar el nacimiento de nuevos héroes surgidos al amparo de esas circunstancias.

En el campo humorista, la sátira cuartelera protagonizada por el torpe soldado **The Sad Sack** (El Triste Sack) de 1944, creada por el sargento **George Baker** hizo las delicias de las tropas estadounidenses, preluando la tira cómica del soldado **Beetle Bailey** (Beto el recluta), que haría **Mort Walker** en 1950.

En el plano militar revistió especial interés **Male Call** (La llamada del Macho) de 1942 que **Milton Caniff** creó por encargo del ejército y para su exclusivo consumo, protagonizada por la morena y atractiva **Miss Lace** (Señorita Lazo), quien se remitía al mito castrense de la cantinera generosa, coquetos carteles de ella en donde su opulento escote evocaba en un plano menos consciente la función materna y protectora hacia el solitario soldado en campaña.



Pero **Miss Lace** murió con el fin de las hostilidades en 1946

El fin de las hostilidades abrió un período de desconcierto en el mercado de los comics estadounidenses motivado por la incertidumbre de los creadores ante la evolución del gusto colectivo y el dilema de la adecuación de sus personajes, exhausto tras tantos combates, a las nuevas exigencias del período posbélico, dominado además por el arrollador espectro de la televisión.

La situación se vió agravada por el creciente poder industrial de los pujante **Syndicates** (Sindicatos), dictadores de las modas y con derecho a modificar las tiras a su placer o reemplazar a los dibujantes según su conveniencia. Ante esta problemática de crisis y deterioro, en enero de 1946 se constituyó la **NCS, National Cartoonist Society** (La Sociedad Nacional de Dibujantes) con una finalidad protectora y cuyo primer presidente fue Rube Goldberg.

**Blackhawk** (Los Hálcones Negros) nacieron en los campos de batalla de la **II Guerra Mundial**. Un piloto Polaco fue derribado por los nazis, y estableció una unidad de choque en una isla desierta reclutando a seis aviadores de las naciones aliadas: **Andre, Chuck, Chop Chop, Olaf, Stanislaus y Hendrickson**. No tenían poderes especiales pero si uniformes y muy buenos aviones. Uno de los primeros equipos de héroes en las historietas, los **Halcones Negros** siguieron aun después de que la guerra terminó. Creados por **Will Eisner**, la historieta se beneficiaría por el dibujo de **Reed Crandall** y siguió publicándose hasta 1957 en la **DC**.

Pero no sólo los pilotos tenían sus grupos para luchar contra los espías, saboteadores y demás canchanchanes de Hitler por que existía la **Justice Society of America** (La Sociedad de Justicia Americana) conformada por el **Doctor Destino**, el **Hombre Halcón**, el **Espectro**, el **Hombre Hora**, el **Arenero**, **Atomo**, **Linterna Verde**, **Flash** y a veces la **Mujer Maravilla**. Estos tres últimos se hicieron miembros honorarios cuando obtuvieron su propia revista, por que los demás estaban ahí en **All Star Comics** (Historietas de las Estrellas) por que no tenían mucho éxito entre los lectores.

Como no tenían el éxito de **Superman** o **Batman** tenían que luchar con villanos más mundanos o problemas de la sociedad como la delincuencia juvenil así lo hicieron en el número 40 de esta publicación en 1948.



## 2.5) Los Superhéroes.

1938, este año marcaría para siempre la historia de las historietas, ya se contaba con **Tarzan** -aventuras de la selva-, **Buck Rogers** -aventuras en el futuro-, **El Príncipe Valiente** -aventuras del pasado medieval-, **Dick Tracy** -aventuras policíacas- y por último **Flash Gordon**. Pero, ¿por qué conformarse con seres humanos con mucha suerte. Si el único límite de la ciencia ficción y de la literatura es la imaginación.

Es por eso que en ese dos chicos universitarios crearon al primer superhombre, que no solamente contaba con el físico necesario para vencer a todos los malos que ponían en peligro al **Sueño Norteamericano**. Sino con poderes más allá de los humanos; podía cubrir grandes distancias de un sólo salto, o doblar barras de acero con sus propias manos era y sigue siendo hasta nuestros días el papá de todos los superhéroes.

-Miren en el cielo!  
 -Es un ave!  
 -Es un avión es....  
 -**Superman!!!**

Y a partir de su surgimiento llegan otros personajes que quizás no tuvieron los poderes casi divinos como el pero si se empezaron a buscar los trajes, los emblemas, y de más cosas que los diferenciaran de los seres humanos, con **Supermán** arranca toda la mitología norteamericana -y a veces de otros países- de superhéroes que utilizarán sus poderes para combatir al mal.

Para rematar esta entrada se puede citar a Roman Gubern que en su libro: *El Discurso del Comic*, (panacea, Argentina, 1980, p.62-63) dice: "Los superhéroes nacidos a partir de 1938, tras la estela de **Superman** y al igual que él dotados de poderes sobrenaturales como su homónimo el **Capitán Marvel** de Clarence Beck en 1946 se distinguieron por sus vistosos uniformes ceñidos y sus capas."

Todos ellos son estereotipos, generalmente jóvenes, musculosos y bien proporcionados y siempre con sus disfraces que los diferencian de los demás seres humanos remarcando la individualidad que existe en la sociedad norteamericana.

**2.5.1) Superman.****\*Creado por Jerry Siegel y Joe Shuster**

<b>Nombre Verdadero:</b>	<b>Clark Kent.</b>
<b>Ocupación:</b>	<b>Reportero, columnista y novelista. (Antiguamente editor de una revista noticiosa.)</b>
<b>Lugar de Nacimiento:</b>	<b>Concebido en el planeta Kriptón. Nació fuera de la incubadora en Smallville (Villa Chica), Kansas, Estados Unidos. Comprometido con Lois Lane.</b>
<b>Estado Civil:</b>	<b>Metropolis.</b>
<b>Base de Operaciones:</b>	<b>Seis pies tres pulgadas.</b>
<b>Altura:</b>	<b>225 libras.</b>
<b>Peso:</b>	<b>Azules.</b>
<b>Ojos:</b>	<b>Negro.</b>
<b>Cabello:</b>	<b>Fuerza sobrehumana, invulnerabilidad, puede moverse volar y reaccionar a super velocidad, visión de rayos X, telescópica, microscópica y de calor, y tiene sentidos suprahumanos.</b>
<b>Poderes:</b>	<b>Fisiología kriptoniana cargada por radiación solar.</b>
<b>Fuente de poderes:</b>	<b>Action Comics Nº 1 (1938).</b>
<b>Primera aparición:</b>	<b>*Varios, <u>Marvel Versus DC Nº 1</u>, Marvel/DC, Estados Unidos, 1996, p. 43.</b>



"La primera ocasión que **Superman** apareció en papel y tinta fue en un periódico local el **Daily Star** de Canadá, pero dejó de publicarse por que el director dijo que el personaje carecía de atractivo duradero." (Daniels, p. 20). La compañía **DC** a la que ofrecieron Jerry Siegel y Joe Shuster su personaje tuvo la visión y de inmediato y los contrató, saliendo el primer número de la revista en junio de 1938 en **Action Comics** n°1, pero no volvió a aparecer **Superman** en la portada hasta el número 7 y fue hasta el 19 que el Hombre de Acero ocupó la primera página de la revista.

Fue tan popular el personaje que **DC** inició la publicación de su propia revista titulada: **Superman** que habría de ser la base para una serie de seis revistas de este personaje.

1938, un año muy difícil para los Estados Unidos de Norteamérica y para el mundo también, ya que se esta llevando a cabo la **Segunda Guerra Mundial** y no se sabe que es lo que va a pasar. La gente ha perdido la fe en sus dirigentes al ver la ineptitud de los mismos para poder terminar con un conflicto de estas magnitudes.

Esto no sólo ataca al mundo real sino también al universo de las historietas que el público lector ha dejado a un lado por que no hay tiempo para soñar en personajes fantásticos que resuelven intrigas mundiales y espaciales, no hay lugar para leer las novelas de folletín, hay que entrar a la guerra, poner los pies en la tierra y luchar por lo que se cree.

Pero dos hombres se atrevieron a hacer lo contrario, Jerome Siegel y Joe Shuster, dos muchachos que se pusieron a imaginar y a crear un personaje que encerrara todo lo bueno, todos los valores de la sociedad norteamericana que ya había perdido todo eso, y es como surge en ese año en el número uno de la revista **Action Comics** (Historietas de Acción) el primer superhéroe de la historieta: **SUPERMAN**.

**Kriptón**, un planeta a muchos millones de años luz del nuestro está a punto de explotar y no hay tiempo de salvar a los habitantes, razón por la cual un científico decide salvar a su hijo infante lanzandolo en una nave a la tierra donde tendrá más oportunidades de vivir.

Ya en la tierra, el matrimonio **Kent** encuentra al niño en la nave y lo manda a un orfanatorio en donde descubren que el niño muestra una superfuerza pero poco tiempo después deciden adoptarlo. Estos dos amorosos padres serían un factor importante en el crecimiento del niño inculcándole los valores y enseñándole que algún día tendrá que usar su poderes para ayudar a la humanidad.

Conforme **Clark** fue creciendo descubrió que podía volar a la altura de los

rascacielos, podía recorrer una milla de un sólo salto, levantar tremendos pesos, correr más rápido que un tren y que nada podía penetrar su piel

Al morir sus padres, **Clark** tomó la decisión más importante de su vida ya que utilizaría su fuerza titánica en beneficio de la humanidad. Así es como nació **Superman** campeón de los oprimidos, la maravilla que juró dedicar su existencia para ayudar a aquellos que lo necesiten.

Esa es la historia original que Jerry Siegel y Joe Shuster escribieron en 1938, pero cuando **Superman** cobró más fuerza en el público lector su origen fue y ha sido reestructurado una y otra vez pero sin olvidar el guión original, las únicas diferencias que hay en la historia que ha sido adaptada para diferentes medios varias veces es que:

-Los **Kent** adoptaron al niño desde el principio.

-**Kal-El (Superman)** no demostró sus poderes sino hasta la adolescencia.

-Los **Kent** no mueren, en sí siguen siendo personajes muy importantes en las historias.

-**Superman** tiene justificados sus poderes por el sol de nuestro universo.

-Sus poderes crecen ya que antes no volaba sino saltaba, y además le adjudican todo tipo de visión: telescópica, microscópica, rayos X, visión de calor y cualquier otra que se le ocurriera al escritor en turno. Y su fuerza era inmensa ya que podía llegar a mover planetas a placer.

Umberto Eco Op. Cit. (1988, p. 263) dice: "**Superman** puede ser la solución de hambre, hasta de la roturación de todas las zonas actualmente inhabitables del planeta, la destrucción de procedimientos inhumanos pero... ¿Por que no va a liberar a 600,000,000 de chinos del yugo de Mao? **Superman** puede ejercer el bien a nivel cósmico, galáctico y proporcionar una definición de sí mismo a través de la ampliación fratástica, aclarase el propio tiempo su exacta línea ética."

En vez de esto, **Superman** desarrolla su actividad a nivel de la pequeña comunidad en la que vive: **Metropolis**. En el ambiente de su **Little Town**, el único mal a combatir se configura bajo la especie de individuos pertenecientes al **Underworld** (Bajo Mundo), al mundo subterráneo de la mala vida, preferentemente ocupado, no en el contrabando de estupefacientes ni en corromper a políticos y empleados administrativos, sino en desvalijar bancos y coches correo. En otras palabras, la única forma visible que asume el mal es el atentado a la propiedad privada.

Narrativamente, la doble personalidad de **Superman** tiene una razón de ser, ya que permite articular de modo bastante variado las aventuras del héroe, los errores, los efectos teatrales, con cierto suspenso de novela policiaca -esto viene cuando debe de cambiar de identidad sin que nadie se entere-. Pero desde el punto de vista mitopoiético (Eco op. cit.) "El hallazgo tiene mayor valor, en realidad **Clark Kent** personifica de forma perfectamente típica, al lector medio,

asaltado por los complejos y despreciado por sus propios semejantes; a lo largo de un obvio proceso de identificación, cualquier accountant de cualquier ciudad americana alimenta secretamente la esperanza de que un día, de los despojos de su actual personalidad florecerá un superhombre capaz de recuperar los años de mediocridad."

**Superman** como personaje mitológico de los comics se halla actualmente en la situación de ser arquetipo; la suma y compendio de determinadas aspiraciones colectivas, y por lo tanto, debe inmovilizarse en un fijeza emblemática que lo haga fácilmente reconocible pero por el hecho de ser comercializado en el ámbito de una producción novelesca por un público consumidor de novelas debe estar sometido a un desarrollo que es característico de un personaje de novela.

Una de las características que han tenido los superhéroes es que tratan de llevar a cabo sus aventuras en el mismo tiempo y espacio que sus lectores. Por otro lado, todos los personajes han pasado por una reestructuración para que no se consumen completamente como dice Umberto Eco.

Las aventuras de **Superman** no han adquirido una intención crítica y la paradoja temporal sobre la que se sostienen debe escapar al lector por que una noción confusa del tiempo es la única condición de credibilidad del relato. **Superman** se sostiene como mito únicamente en el caso de que el lector pierda el control de las relaciones temporales y renuncie a razonar tomándolas como base, abandonándose así al flujo incontrolable de las historias que se ofrecen y se mantienen en la ilusión de un continuo presente.

Si se examinaran los contenidos ideológicos de las historietas de **Superman** se vería que por un lado sostienen y funcionan comunicativamente a merced a la estructura de la serie de la narrativa; y por el otro lado, contribuyen a definir la estructura que lo expresa como una estructura circular, estática, vehículo de una mensaje pedagógico sustancialmente inmovilístico.

Las historietas de **Superman** poseen una característica en común con una serie de otras aventuras de héroes dotados de superpoderes. En **Superman** los varios elementos se fundan en un todo más homogéneo. No es casualidad que éste sea a fin de cuentas entre los héroes, el más popular, el más viejo y el más claramente delineado, el que posee una personalidad más reconocible. Es el que podría aspirar a ser llamado **tipo** entre sus congéneres. Tampoco ha pasado desapercibido el hecho de que en sus historias siempre haya un gramo de ironía, una complaciente indulgencia de los autores que mientras diseñan al personaje y sus vicisitudes, no dejan de ser conscientes de estar montando una comedia y no un drama o una novela de aventuras. Es esta sabiduría y la dosificación de los efectos novelescos, este ver el personaje con un mínimo indispensable de



autoironía, lo que lo salva -en parte- de la vulgaridad comercial y hace de él un caso.

**Superman** siempre ha peleado contra fuerzas malignas del espacio o seres que pertenecen al inframundo de **Metropolis** pero en sí esto no es más que un pigmento necesario que asume siempre formas transitorias. Este mal que viene del inframundo es un mal endémico, un filón maldito que invade el curso de la historia humana claramente dividida en zonas por una inconvertibilidad maniquea, según la cual toda autoridad es, fundamentalmente, buena e incorrupta, y todo malvado lo es hasta el tuetano sin esperanza de redención. O sea, manejan la hipótesis de que el ser humano es bueno por naturaleza, sólo será malo si tiene un accidente o si nace así.

Es posible que **Clark Kent** sea a todas luces la expresión del hombre promedio de un determinado estilo de vida, cuya aspiración máxima consista en casarse con **Lois Lane** y pueda vivir tranquilo, sin tener que preocuparse de los malos que acechan **Metropolis**, quedarse en la granja de sus padres y ayudarles con la cosecha o seguir escribiendo en el Diario: **The Planet** (El Planeta), pero su otro yo, **Superman** es la encarnación de un sistema, del **American Way of Life**.

Ludovico Silva en su libro Teoría y Práctica de la Ideología p.140 dice: "**Superman** se ve obligado a expresarse en la vida diaria como un triste y segregado **Clark Kent** del cual, se debe de desconfiar, pues es un **Superman** vestido de oveja, una especie de miembro de un Cuerpo de Paz, que no se da cuenta que de un momento a otro, puede olvidar y cruzar la línea que ningún héroe ha querido cruzar, llegar al fascismo -aunque todavía no se den cuenta-."

En conclusión, **Superman** es un símbolo, aspirando a ser convertido en un mito, muchas veces se ha hablado de que la individualidad es un factor importante en los héroes, y **Superman** no es la excepción pues en la revista **Superman** número 120, (Varios, 1997, USA, p. 5) dice: "Después de semanas de vivir normalmente.... finalmente regresaron mis poderes!" ¿Acaso **Superman** después de librar miles de batallas le teme al hecho de ser un hombre normal? ¿Acaso los verdaderos hombres son más valientes que él?

Y a todo esto, se suma que en la misma revista la esposa de **Lex Luthor** dice que **Superman** puede atraer la imaginación de las masas. En cierta manera sí es cierto y la revista termina con **Superman** diciendo: "Una de las razones por las que soy figura pública es por que quiero ser un símbolo para otros." Quiere ser un símbolo mostrar como deben ser los hombres, pero no quiere ser como ellos....



*What's This???*  
LOIS LANE GIVES 'SUPERMAN'  
THE GO-BY FOR CLARK KENT??!  
READ  
"SUPERMAN ALIAS SUPERMAN"



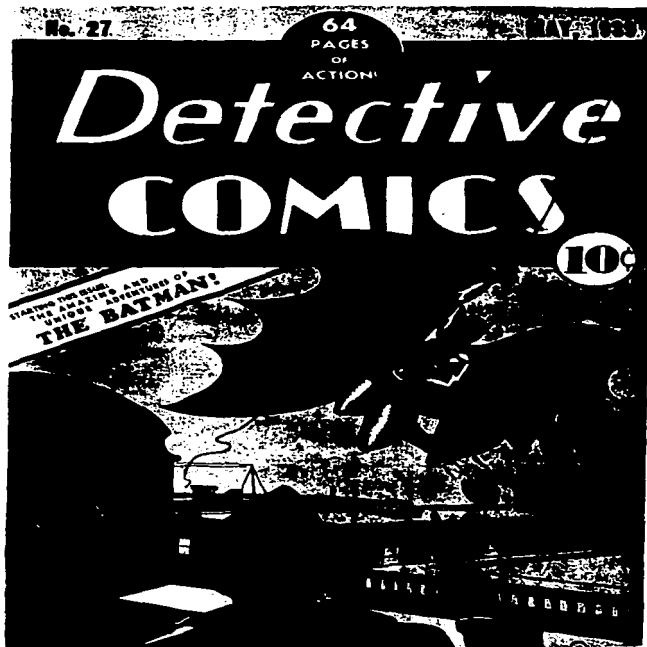
### 2.5.2) Batman

Creado por Bob Kane\*

Nombre:	Bruce Wayne ó Bruno Díaz.
Alias:	"Matches" Malone, Sir Hemingford Gray.
Ocupación:	Prominente Multimillonario.
Lugar de Nacimiento:	Gotham City ó Ciudad Gótica, Estados Unidos.
Estado Civil:	Soltero.
Base de Operaciones:	Ciudad Gótica.
Altura:	Seis pies dos pulgadas.
Peso:	220 libras.
Ojos:	Azules.
Cabello:	Negro.
Habilidades:	Atleta incomparable, entrenado en todas las formas de combate, es el detective más grande del mundo además de ser un amo de los disfraces y el escape.
Armas:	Batarang (Boomerang), Cinturón con diferentes artefactos.
Primera aparición:	Detective Comics nº 27 (Mayo de 1939).

\*Marvel/DC (Op. Cit.)

**ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA**



La leyenda de **Batman** comienza una noche en donde Thomas Wayne (ó Diaz como se le conoce en América Latina), su esposa y su hijo salían del cine cuando un ladrón les sale al paso con la intención de robarlos, el señor Wayne al ofrecer resistencia muere de un tiro al igual que su esposa Martha desajando como único sobreviviente a su hijo **Bruce** (Bruno) quien al ver esto jura buscar venganza para sus padres.

Años después, **Bruno** se prepara para cumplir su juramento convirtiéndose en un gran científico, entrenando su cuerpo hasta el punto máximo. Pero eso no era suficiente, le faltaba algo para llevar a cabo se venganza fue así que un día en su mansión pensando como infundir terror en los criminales, como convertirse en una criatura de la noche y en respuesta entró por la ventana un gran murciélago, "Un murciélago -grito- eso es, me convertiré en uno."

Y así fue como nació esa figura de la obscuridad, el vengador del mal: **Batman**, el hombre murciélago.

**Batman** creado en 1939, personaje con aspecto de murciélago, pensado por Bob Kane, y cuyos poderes se explicaron por un ejercicio físico y mental extraordinarios, con el objeto de luchar contra los malhechores.

Tuvo como escudero y compañero de correrías al niño **Robin The Boy Wonder** (El niño maravilla), formando una pareja a la que a veces -y hasta 1985- se les atribuyó una equívoca relación amorosa debido al ataque del Dr. Wertham en su libro -para mayor referencia ver capítulo 1-.

Para crear a **Batman** Bob Kane recordó el diseño de una máquina voladora diseñada por Leonardo Da Vinci. Esto Kane lo combinó con unas figuras fantasmagóricas de las cintas de horror que le gustaban "Debí de haber sido director" dice Kane.

"La imagen de un hombre enmascarado peleando contra el mal con acrobacias vino de la película **The Mark of the Zorro** (La Marca del Zorro) la cual estelarizó Douglas Fairbanks. El personaje del **Zorro** era un magnate de día pero en la noche era un vengador, fue creado por el novelista Johnston McCulley. Pero los malos también tenían que ver en el origen de **Batman**. A Kane le había gustado **The Bat Whispers** (Los Suspiros del Murciélago) de 1930, la segunda versión en cine de la obra de Mary Roberts Rineharts **The Bat** (El Murciélago). Chester Morris era la estrella y Kane dijo "el era el villano pero usaba un disfraz de murciélago". Más inspiración llegó de los filmes de terror de esa época en especial de **Dracula** de 1931 interpretada por Bela Lugosi." (Daniels, p. 32)

Kane llevó sus primeros bocetos al escritor Bill Finger, quien había trabajado previamente con él en una historieta menor llamada: **Rusty and His**

**Pals** (Rusty y sus Cuates). Kane le dice a Finger el héroe desconocido en el desarrollo de **Batman**, y se ha arrepentido de que su nombre nunca apareciera en las historias. Porque Finger no sólo escribió las mejores historias de **Batman** durante décadas, también hizo grandes contribuciones al disfraz del personaje. Sugirió quitarle las alas rígidas y hacerlas una capa, dejar en blanco el espacio de los ojos. Además fue él quien le dió nombre a su Alter Ego: **Bruce Wayne** (Bruno Díaz).

Años después Kane conoció a Walt Disney quien comparó el diseño de **Batman** con el de **Mickey Mouse**, pues el primero estaba basado en los triángulos y el segundo en los círculos. El motivo de esto era por que se veía más amenazante y esto definió aún más al personaje pues tiene triángulos desde las puntas de sus orejas, hasta el final de la capa.

No era sano estar cerca de **Batman** en 1939, ya que en su primer aventura **The Case of the Chemical Syndicate** (El Caso del Sindicato Químico) y las otras que le siguieron mes con mes en **Detective Comics**, los criminales que peleaban con el enmascarado mostraban cierta tendencia a caer de los edificios o morir en llamas. Quizás **Batman** no tenía la intención de eso pero ellos se lo merecían. El era rudo, y esa actitud fue lo que lo mantuvo durante sus primeros años, mientras que sus creadores se preguntaban que tan amenazante debía ser el personaje.

La pistola de **Batman** era parte esencial de la publicidad del personaje a finales de 1939, pero pronto desapareció, eso se debió a que Whitney Elsworth dijo que se la quitaran. Muchos lectores eran chicos, y la **DC** había empezado a desarrollar un sentido de responsabilidad acerca de lo que era apropiado. Prohibirle a los héroes matar era una de las restricciones que le dió a **DC** su reputación. El tono de las historias de **Batman** bajó un poco dejando así la puerta abierta para que los malvados regresaran una y otra vez.

Por lo que respecta a **Robin** el Chico Maravilla, su origen es muy semejante al de **Batman**, por que sus padres fueron asesinados por un extorsionista que vendía "protección" al circo; en donde los trapecistas **The Flying Graysons** (Los Voladores Tapia) trabajaban. Al pasar esto **Batman** se acerca al chico y le promete justicia diciendo: "Creo que tu y yo fuimos víctimas de problemas similares." Ofreciéndole a Dick Grayson (Ricardo Tapia) la oportunidad de convertirse en un superhéroe, lo cual fue fácil por que el chico de por sí ya era acróbata y en poco tiempo recibió su traje rojo verde y amarillo que de alguna manera dió un giro a las historias del héroe.

El nombre de **Robin** lo sugirió el asistente de Kane, Jerry Robinson, en español significa petirrojo y es un animal volador y el personaje de alguna manera invocaba a ser un Robin Hood moderno, razón por la cual Kane le dió un toque medieval al traje.

**Robin** era un huérfano igual que su mentor pero no tan traumatizado como él. El veía la lucha contra el crimen como un juego y rápidamente desarrolló un gusto por los chistes malos, aunque era costumbre de los héroes hacer chistes mientras peleaban contra los criminales -de esto fue casi inventor **Superman**.- Quizás la única diferencia entre **Batman** y **Robin** era que el segundo no había crecido solo.

**Ricardo Tapia** se convirtió en el protegido de **Bruno Diaz**, pero también, como **Robin** era el guardián de **Batman**. Pues no fue suficiente quitarle la pistola al primero para que dejara de ser tan agresivo sino que **Robin** de cierta forma fungía como una especie de conciencia que evitaba que el hombre murciélago matara a sus enemigos.

Ejemplo de esto es cuando atraparon a los asesinos de sus padres en lo alto de una construcción **Batman** ya no los tiraba al vacío. En lugar de eso el jefe de la pandilla arrojó a uno de ellos que quería confesar lo cual **Robin** captó con una cámara fotográfica. La furia de **Batman** se disipaba y el lector podía seguir las aventuras de esta par sin siquiera darse cuenta que los dos lo hacían solamente por diversión.

A **Batman** le tomó hasta 1948 para encontrar al asesino de sus padres y a **Robin** le bastó con la primera historieta en que apareció.

Pero no solamente **Batman** tenía un compañero de aventuras, también otros personajes como **Flash** (El Rayo) quien tenía a tres duendes; **Blinky**, **Noddy** y **Winky** que recordaban a los tres chillados y siempre lo ayudaban -después de meterlo en muchos problemas-. Y **Hawkman** (El Hombre Halcón) quien tenía en realidad una pareja, una mujer que se vestía como él y luchaba contra el crimen a su lado su nombre era **Shiera Sanders** y aparecieron por vez primera en **Flash Comics** (Historietas de Rayo) nº 37 en enero de 1943.

**BATMAN**  
No. 47

JUNE...JULY  
TEN CENTS



A 52 PAGE  
MAGAZINE

*Special!*  
*The!*  
PERIL-PACKED  
INSIDE STORY OF  
"The  
ORIGIN of  
BATMAN!"





### 2.5.3) Capitán América

\*Creado por Joe Simon y Jack Kirby

<b>Nombre:</b>	Steven Rogers.
<b>Ocupación:</b>	Héroe (Antiguamente: Soldado, policía, maestro, ilustrador y Agente Especial).
<b>Lugar de Nacimiento:</b>	Ciudad de Nueva York, Estados Unidos.
<b>Estado Civil:</b>	Soltero.
<b>Base de Operaciones:</b>	Ciudad de Nueva York Estados Unidos.
<b>Grupo de Afiliación:</b>	Los Vengadores.
<b>Altura:</b>	Seis pies dos pulgadas.
<b>Peso:</b>	240 libras.
<b>Ojos:</b>	Azules.
<b>Cabello:</b>	Rubio.
<b>Poderes:</b>	Fuerza humana al máximo, agilidad, velocidad, resistencia en combate y resistente a las heridas.
<b>Fuente de poderes:</b>	Suero del Supersoldado y fisiología mejorada.
<b>Habilidades:</b>	Domina el combate cuerpo a cuerpo, experto en el lanzamiento y uso de su Escudo.
<b>Armas:</b>	Escudo indestructible
<b>Primera Aparición:</b>	CAPTAIN AMERICA COMICS Nº1 (1940)
<b>*Marvel/DC, (Op Cit.)</b>	



De todos los personajes que verían la luz en el periodo de la **Segunda Guerra Mundial**, el más famoso sería **Captain America** (El Capitán América) de 1941, escrito por Joe Simon y dibujado por Jack Kirby, quien fiel a la etiología de los superhéroes de historieta, inicialmente era un recluta -muy patriota- rechazado por el ejército, pero a quien en un experimento científico aprobado por el propio presidente Roosevelt, se le inyecta **Super Soldier Serum** (el Suero del Super Soldado), una fórmula que aumentaría su fuerza y sus reflejos, hecho esto, combatió al enemigo con alardes de fuerza bruta que paradójicamente, colorearon al personaje con un incómodo tinte fascista.

Armado con un escudo unicamente y un traje que hacia recordar la bandera de los Estados Unidos, peleaba contra las fuerzas del mal -los alemanes- su némesis y hasta la fecha peor enemigo es: **Red Skull** (Cara Roja) era la contraparte del **Capitán América** por que también fue parte de un experimento que hizo el mismísimo Adolfo Hitler.

Con **Batman** se inició la moda de que los superhéroes tuvieran a un compañero y el **Capitán América** no fue la excepción por que a su lado luchó **Bucky Barnes**, un chico sin superpoderes -pero eso si muy patriota- que al descubrir el secreto de **Steve Rogers** éste lo adopta como compañero de aventuras.

El fervor de todos estos héroes e historias bajaron después de la guerra, entonces la gente ya no quería saber nada del asunto, -quizás de la guerra fría si- pero no de la verdadera, entonces sin más ni más, desaparece el paladín de la justicia de la **II Guerra Mundial**.

Pero en el año de 1963, cuando la compañía DC estaba más fuerte con las equipos superhéroes como **Justice League** (La Liga de la Justicia) y **Superfriends** (Los Superamigos); grupos de paladines de la justicieros; la antiguamente **Timely Comics** -ahora conocida como **Marvel Comics**- encomendó a su equipo crear algo semejante para no perder popularidad y en 1963 crean a **The Avengers** (Los Vengadores) un grupo de héroes que no habían nacido con poderes sobrehumanos, sino que los habían adquirido en un accidente y así, **Iron Man** (El Hombre de Hierro), **Ant-Man** (Hombre Hormiga), **Wasp** (Avispa), **Thor** y **Hulk** olvidaban sus diferencias y luchaban contra el mal.

Pero algo les faltaba, un personaje que los comandara, un líder, alguien con quien el público ya estuviera identificado pues en la **Liga de la Justicia** contaban con **Batman** o **Superman** personajes ya arraigados en la gente, y fue así como Jack Kirby decidió abrir el arcón de los recuerdos para regresar del olvido al **Capitán América**.

El guión corrió a cargo de Stan Lee y en el año de 1963, reaparece en el nº 4 de **The Avengers** (Los Vengadores) el **Capitán América**, justificando su desaparición y resurgimiento.

La historia cuenta que hace veinte años desapareció el **Capitán América** de la escena mundial junto con su compañero **Bucky Barnes** quien murió al tratar de desactivar una bomba, **Steve Rogers** por su parte, cae desde un avión en el mar del Arctico y debido a las bajas temperaturas se congela, manteniéndose en animación suspendida durante veinte años cuando **Los Vengadores** lo encuentran. Junto con el regresó el también desaparecido **Cara Roja** quien ahora no sólo tenía que acabar con el **Capitán**, sino con **Los Vengadores** de paso.

Pero su historia no siempre ha estado ligada a la de **Los Vengadores** sino que después obtuvo su propia revista, uno de los escritores más conocidos del personaje fue Mark Gruenwald ya que escribió para el **Capitán** 137 historias una de las carreras más largas en la historieta. Durante este periodo le quitó el traje de **Capitan América** a Steve Rogers y creó a **Super Patriot** (Super Patriota) que después se convertiría en **US Agent** (Agente Americano) junto con **Serpent Society** (La Sociedad Serpiente).

En 1988, el gobierno de los Estados Unidos le pide que entregue el traje y el escudo o se someta a ser un agente del mismo, **Steve Rogers** no podía imaginarse luchando contra las injusticia que su gobierno decidiera así que renuncia a ser el **Capitán América**, dejando el espacio libre al **Super Patriota** de nombre **John F. Walker** quien resulta ser un **Capitán América** más agresivo y menos misericordioso ya que en una de sus correrías mata a dos de sus enemigos. Este personaje no sólo enfrenta los peligros del antiguo **Capitán América** sino uno de índole racial, ya que su compañero el nuevo **Bucky** es un hombre de color de la misma edad y mayor tamaño que el **Capitán**.

**Lemar** no quiere ser visto como un sirviente además de que el traje y nombre que usaba pertenecían a un chico blanco que había muerto hace cuarenta años y el término "**Buck**" es una manera despectiva de llamar a los negros, razón por la cual cambia el nombre y el traje de **Bucky** por el de **Battle Star** (Estrella Guerrera).

Bajo una identidad secreta **Rogers** decide ser un vengador clandestino hasta que se enfrenta a su antiguo alter ego y en medio de una lucha que incluyó la **Sociedad Serpiente** y **Cara Roja** recupera su antiguo uniforme y escudo.

Y de ahí hasta la fecha el **Vengador** mayor se ha mantenido en el gusto de los fanáticos por más de treinta años -sin contar 1941- pero como todos los

personajes ya viejos está a punto de pasar por una reestructuración la cual se espera le devuelva a sus lectores.



### **2.5.4) Hombre Araña**

**Creado por Stan Lee y Steve Ditko**

<b>Nombre:</b>	<b>Peter Parker.</b>
<b>Ocupación:</b>	<b>Fotógrafo independiente.</b>
<b>Lugar de nacimiento:</b>	<b>Ciudad de Nueva York, Estados Unidos.</b>
<b>Estado Civil:</b>	<b>Casado.</b>
<b>Base de operaciones:</b>	<b>Ciudad de Nueva York.</b>
<b>Grupo de Afiliación:</b>	<b>Vengadores (reserva).</b>
<b>Altura:</b>	<b>Cinco pies, diez pulgadas.</b>
<b>Peso:</b>	<b>165 libras.</b>
<b>Ojos:</b>	<b>Cafés.</b>
<b>Cabello:</b>	<b>Café.</b>
<b>Poderes:</b>	<b>Fuerza y resistencia sobrehumana, puede cubrir veinte pies de un solo salto, además de adherirse a las paredes.</b>
<b>Fuente de poderes:</b>	<b>Sangre Irradiada.</b>
<b>Habilidades:</b>	<b>Genio inventivo.</b>
<b>Armas:</b>	<b>Lanza-telarañas de diferentes funciones.</b>
<b>Primera aparición:</b>	<b>Amazing Fantasy nº 15, agosto de 1962.</b>

**\*Marvel/DC, (Op. Cit.)**

12¢

the  
**AMAZING SPIDER-MAN**

M.C.  
1  
MAR.

2  
GREAT  
FEATURE-LENGTH  
SPIDER-MAN  
THRILLERS!

THE  
FANTASTIC FOUR  
THINK I'M TRAPPED!  
BUT THEY DON'T  
SUSPECT MY  
REAL POWER!

EXTRA ADDED ATTRACTION SPIDER-MAN MEETS THE FANTASTIC FOUR, AS  
"the **CHAMELEON STRIKES!**"

**The Fly** (La Mosca) era muy semejante al **Hombre Araña**, en sí, se puede decir que fue su antecesor ya que este personaje tenía las habilidades de ese insecto; podía escalar muros, volar además de una superfuerza. Kirby hizo dos capítulos para esta serie pero no sobrevivió y eso dio lugar a que Lee y Ditko tomaran la estafeta.

Stan Lee, presidente de la Marvel Comics dijo en el libro **The Ultimate Spider Man** pp. 10-11 "Una y otra vez me han preguntado: ¿Cómo es que creó al **Hombre Araña**? al principio contestaba honestamente diciendo "En realidad no me acuerdo. Por que nadie en la **Marvel** pensó que se convertiría en un ícono cultural. De haber sabido eso hubiera puesto más atención en el origen. Pero en ese entonces el hombre araña fue uno de tantos personajes que se creaban, publicaban, abandonaban y se olvidaban si es que no pegaban.

Pero bueno, fue a principios de 1962, en nuestra pequeña oficina que quisimos atrevernos a hacer algo diferente pues con el éxito que habían tenido los **Cuatro Fantásticos** y el increíble **Hulk** queríamos hacer otro título de superhéroes, para ver si podíamos repetir la fórmula por tercera vez.

Entonces, vi que un insecto bajaba por fuera de mi ventana, lo miré como si estuviera hipnotizado, mirando que estaba pegado a la ventana como por arte de magia ¿Qué es lo que hace que se pegue al vidrio? entonces pensé ¿Qué tal si un superhéroe poseyera este poder?

El prerrequisito ya estaba llenado, el "poder" pero ahora faltaba el personaje, pensé en el **Hombre Mosquito** pero no sonaba muy heroico, **Hombre Insecto** pasó cerca pero no dió en el blanco cuando de repente pensé **Hombre Araña**, lo cual sonaba muy dramático además de tener un tono amenazante y así fue como nació el **Hombre Araña**".

Fue así como en agosto de 1962 arribó a los puestos de periódicos **Amazing Fantasy** número 15 y fue tan buena la respuesta de los lectores que en el mes de marzo del siguiente año apareció el N° 1 de **Amazing Spider Man** (El Asombroso Hombre Araña).

Para quienes no conocen la historia, va más ó menos así, un estudiante introvertido asiste a una demostración de los efectos de la radioactividad al servicio de la ciencia, todos los ahí presentes estaban asombrados con la demostración que no se fijaron que una araña bajó del techo atravesando por el rayo radioactivo, a consecuencia de esto cayó y con su último hálito de vida mordió la mano de **Peter Parker**.

El chico no le dió importancia al suceso y se fue a su casa pero en el camino descubrió que contaba con un sexto sentido que le avisaba del peligro, fuerza sobrehumana, la habilidad de adherirse a los muros y la agilidad de una araña. Como vivía con sus tíos quienes le daban una vida promedio, decidió ayudarlos, sacando provecho de sus poderes y entró en el negocio de las estrellas haciendo alarde de los mismos, embelesado por la farándula no le ayudó



a un policía del estudio a detener a un ladrón que al poco tiempo se convertiría en el asesino de su **Tío Ben**. De una manera dura aprendió que con un gran poder viene una gran responsabilidad.

Su segunda aparición ante el público fue cuando salvó una cápsula espacial en un intento fallido por llegar a la luna, ahí fue rescatando de una muerte inminente al Capitán **John Jameson**, hijo de su primer enemigo **J. Jonah Jameson**; quien sin poderes sobrehumanos le declaró la guerra al arácnido vigilante, bajo la consigna de que era una amenaza enmascarada y de no ser así que se quitara la máscara. Un grito de guerra muy parecido al del Dr. Wertham que decía que los Superhéroes solo minaban la autoridad de la policía.

Esto sucedió en **Amazing Fantasy** número 15 y ya en marzo, del siguiente año cuando el personaje adquirió su propia revista: **The Amazing Spider Man** (El Asombroso Hombre Araña) tuvo un enfrentamiento con los **Cuatro Fantásticos** además de que enfrentó a su primer enemigo : **The Chameleon** (El Camaleón) aunque muchas personas piensen que es **Dr. Octopus** no es así, el primero es el **Camaleón** aunque el segundo fue su peor nemesis.

Una característica de las historias de la **Marvel** -y a lo cual deben su éxito- era que los personajes no sólo se debían de preocupar de enemigos superpoderosos, sino que a veces tendrían que hacerle frente a situaciones más cotidianas y este era el caso del joven **Peter Parker**, quien debido a la muerte de su tío decidió defender a todos los inocentes que pudiera, pero no podía darle gusta a **Jameson** editor del diario **El Clarín**, por que de hacerlo, pondría en peligro a su adorada **Tía May** -quien también por su lado odiaba al arácnido- donde de manera irónica trabaja el **Hombre Araña** ya que las fotos tomadas del rescate de la cápsula le valieron un buen trabajo como fotógrafo dentro de ese diario.

Así el chico tenía una triple vida, una era la de estudiante, otra la de paladín de la justicia y la tercera como fotógrafo del Clarín, y sus aventuras iban desde vencer a seres de otros planetas como sacar buenas calificaciones y poder llevar dinero a su casa. Detalle curioso, nunca falta en las historias el grandulón que se mete con todos en este caso era **Flash Thompson** capitán del equipo de futbol de la escuela que repudia a **Parker** pero admira al **Hombre Araña**, incluso en el número siete de esta revista se disfraza del mismo para pelear contra el **Dr. Destino** y Parker con muy pocas ganas lo salva.

En la pasada **Conque** (Convención Quetzal) celebrada los primeros días de agosto de 1996 a la cual **Stan Lee**, creador del **Hombre Araña** asistió dijo: "El hombre Araña es para **Marvel** lo que para **Disney** es **Mickey Mouse**". Y es cierto por que durante los treinta y cuatro años que lleva de vida el hombre araña, poco a poco se fue ganando su lugar en el público.

Un caso muy particular es el de México por que en la década de los ochentas la **Editorial Novaro** publicaba los mejores títulos de la **Marvel** y de la **DC**, pero allá por el '85 es tanta la carga de historietas que tiene que mantener y la devaluación es tan fuerte que desaparece la casa editorial **Novaro**, quedando en el mercado de la historieta solo los títulos de la **Marvel** que traía la **Novedades** editores pero de un momento a otro, desaparecen los cuatro títulos que publicaban dejando solamente uno: **El Asombroso Hombre Araña** y junto con eso el personaje se abrió camino no por que fuera el mejor, sino por que era el único que se podía adquirir. Pero aún así el héroe fue creciendo con todos los chavitos que leían historietas y junto con ellos, las historias del personaje fueron cambiando, ya no trataban solamente de que el malo quería conquistar al mundo sin saber siquiera para qué, sino que algunas veces se hablaba de temas tabú como la droga, ahora el **Dr. Pulpo** iba a conquistar al mundo pero con una droga con grandes poderes adictivos y el sería el jefe máximo por que sería el único con el antidoto, así fue como la creación de Lee y Ditko se fue haciendo de un lugar entre los lectores de historietas.

Y tan fuerte fue su paso en México que se llegó a escribir en **Revista de Revistas**, número 4348, México, 1993, Como el Hombre Araña venció a Supermán sin kryptonita. "Por que los adolescentes siguen siendo eso, los problemas con la novia, el dolor de pagar la renta siguen presente, pero lo que no se va por ningún lado son los ideales de esos años en que el araña era chavo y no tenía miedo que su esposa le pusiera los cuernos y eso hacen revitalizan a nuestro héroe, entonces que dure otros treinta años más."

Ese artículo valió mucho en ese año, pero el autor no recordó que **Superman** si fue regenerado y los héroes de la **Marvel** no, sino hasta el año de 1996, pero eso se verá más adelante con la regeneración de los héroes y de los mitos como dice Umberto Eco en apocalípticos e integrados.

Pero en sí, a lo largo de su historia sus aventuras han incluido, seres con poderes, marcianos, gangsters, drogadictos, sectas religiosas del oriente y varios movimientos sociales, pero de eso se hablará en el capítulo cuatro.

### 2.5.5) Los Cuatro Fantásticos.

El desasosiego y la violencia eran síntomas de los profundos cambios que se registraron en los Estados Unidos. La manifestación más grandiosa en estos cambios fue la serie de triunfos tecnológicos alcanzados dentro del programa espacial norteamericano. En diciembre de 1968, la nave espacial **Apollo VIII**, tripulada por **Frank Borman**, **James Lovell** y **William Anders**, se colocó en órbita lunar. Fueron los primeros hombres que se aventuraron más allá de la zona de atracción terrestre; llegaron a la mayor distancia de la tierra y viajaron a una velocidad mayor a la que cualquier ser humano en la historia.

Los tripulantes del **Apollo VIII** pasaron la navidad volando alrededor de la **Luna** retornando a la **Tierra** el 27 de diciembre y realizando un amarizaje preciso en la zona de recuperación del **Pacífico**. Este acontecimiento, junto con la liberación de los tripulantes del buque norteamericano **Pueblo**, -capturado por Corea del Norte,- dió brillantez a los últimos días de **Johnson** en la presidencia de los Estados Unidos.

"Martin Goodman, publicista de la **Marvel** es ese entonces, había aprendido que sus rivales de **DC** estaban teniendo un éxito fenomenal con su título: **Justice League of America** (La Liga de la Justicia Americana), así que le pidió a Kirby y a Lee hacer algo semejante y Stan Lee escribió un ensayo de dos páginas para que fera el primer número de esa serie y Kirby lo convirtió en **Fantastic Four** (Los Cuatro Fantásticos) número 1, una variación del concepto de **Challengers of the Unknown** (Los Temerarios)." (Christenesen, Wizard, p. 95)

La historia fue así: En su intento de ganar la carrera espacial, **Reed Richards**, **Ben Grimm**, **Sue** y **Johnny Storm** -lider, piloto, novia y cuñado respectivamente- despegaron en un cohete experimental dirigido a la **Luna** pero la nave no estaba adecuadamente protegida contra la radiaciones del cinturón terrestre de **Van Allen**, y así el cuarteto se estrelló de vuelta en la **Tierra** pero con poderes fantásticos.

**Richards** podía estirar su cuerpo como si fuera de goma, **Sue** podía hacerse invisible a placer, **Johnny** se incendiaba y **Grimm** se convirtió en un mole de color anaranjado con fuerza descomunal.

Así entró en el mercado un nuevo título **Marvel** en noviembre de 1961, este grupo era diferente a cualquier otro. Ellos peleaban entre sí como peleaban contra el mal, se preocupaban de pagar la renta así como del bienestar del mundo. En otras palabras: eran básicamente humanos.

Esta característica le valió a la **Marvel** para ganarle público lector a la **DC**. Mientras en el **Salón de la Justicia**, **Superman**, **Aquaman** y **La Mujer Maravilla** menospreciaban a **Flecha Verde** y a **Batman** por no tener superpoderes, los **Cuatro Fantásticos** tenían que verse las con seres de otros planetas y dimensiones al igual que con el casero del edificio que los acosaba en todo momento para que pagaran la renta, además de otros problemas mundanos como la demás gente.

Como se puede ver, las historietas siempre han sido oportunistas, el ejemplo lo dan los **Fantásticos** por que ganaron la carrera espacial cuatro o cinco años antes de que sucediera, y con esto ganaron también un enemigo: **Iván Kragoff** -adivinen la nacionalidad- científico loco y ruso que despreciaba a los norteamericanos por haber perdido la carrera. Al principio del apartado se habla del proyecto **Apollo VIII**, los **Fantásticos** iban a la vanguardia de los sucesos históricos más importante y de un hecho, se inventó toda una saga de historietas que hasta la fecha no tiene fin.

Pero eso no es todo, además de presentar un oportunismo histórico, en sus páginas se puede notar el comienzo -o seguimiento- de la **Guerra Fría**. Además de perder la carrera espacial **Kragoff** obtiene poderes, pero a diferencia de los **Fantásticos**, no los usa para el bien, sino para poder destruirlos y apoderarse del mundo con sus simios que cuentan también con habilidades sobrehumanas. **Kragoff** podía hacerse invisible y se hizo llamar el **Fantasma Rojo** -¿sería por el color de su traje, su ideología o su lugar de origen? ustedes decidan- uno de sus simios obtuvo la cualidad de convertirse en cualquier cosa, otro superfuerza y otro se hacía de fuego.

Los **Cuatro Fantásticos** salían cada dos meses originalmente, pero se hicieron mensuales hasta el número 7, cuando **Lee** y **Kirby** traían de vuelta **The Submariner** (El Submarinero) de la **Era Dorada Marvel** y estaban por crear al **Dr. Doom** -muy parecido al nonato **Dr. Strange** (Dr. Centella)-. El título empezó a recibir correspondencia de sus lectores después de que el primer capítulo estuvo a la venta, esto fue algo sin precedentes para la **Marvel**. Además el equipo **Lee/Kirby** fue requerido por sus fanáticos para escribir nuevos títulos de superhéroes.

Rápidamente, dieron respuesta, creando todo un Universo de superseres y personajes de habilidades sobrehumanas pero con defectos también. Llegando títulos como **The Incredible Hulk** (El Increíble Hulk) en 1962, quien como sus antecesores, recibió sus poderes gracias a un accidente de explosión gamma, un monstruo que tenía necesidades humanas.

En otros títulos como los de monstruos estaban: **Tales to Astonish** (Cuentos para Asombrar), en donde el equipo **Lee/Kirby** simplemente escogieron



MAR COMIC 3100

FANTAS MAGAZINE

# Fantastic 4



## 2099

**FIRST FANTAS ISSUE**

02 TEAMWORK  
LITTON

a un personaje: **Hank Pym** el pequeño **Antman** (El Hombre Hormiga) que al principio no tuvo disfraz pero en 1963 se lo dieron. **Tales of Suspense** (Cuentos de Suspense) fue el último título de este género, sucumbiendo ante el poder de **Iron Man** (El Hombre de Hierro) en marzo de 1963. Para entonces todos estos títulos que tuvo **Marvel** durante los 50's voltearon su interés hacia los superhéroes o fueron cancelados.

Kirby y Lee continuaron así, haciendo ocho de diez títulos de la **Marvel** en 1963. También sumaron a sus filas a **Sargent Fury and his Howling Comandos** (El Sargento Furia y sus Comandos Aulladores), **The Avengers** (Los Vengadores) y **The X-Men** (Los Hombres X) en ese mismo año. A través de 1963 y a principios de 1964 la fundación del universo **Marvel** se hizo de un nombre en la industria de la historieta.

Este era un universo sin igual, pues había llegado a una intercontinuidad en la **Era de Dorada** con batallas como: la **Antorcha Humana** contra el **Submarinero** y otros antipodas, y aún en **Era de Plata** lo hicieron y en ese plano, los lectores sabían que lo que había hecho **Hulk** en su historieta tendría efectos en la de los **Fantásticos** y viceversa. Este nivel de consistencia no tenía precedente. Y en el centro de todo estaban Lee y Kirby como cronistas de estos eventos.

En la década de los 60's los jóvenes buscaban algo nuevo en lo que a religión se refería, empezando así las órdenes hippies y sectas que nacieron durante ese tiempo, entonces las historietas **Marvel** aprovecharon esto para crear una mitología que arrancó en el número 48 de los **Cuatro Fantásticos** cuando presentaron a **Galactus**. Kirby dijo acerca de esto a la revista **Wizard** número 36 p. 95: "En realidad **Galactus** era una especie de **Dios**, él ya estaba más allá de todo reproche, más allá de la opinión de cualquiera. De alguna manera, él como **Zeus** quien procreó a **Hércules** era su propia leyenda, y por supuesto, él y **Silver Surfer** (El Deslizador de Plata) eran nuevas leyendas y fueron pensados así."

Poco a poco, títulos como este y **The Mighty Thor** (El Poderoso Thor) se hicieron más y más cósmicos, cosa que no había pasado con ninguna historieta, algo difícil de digerir por los lectores y más en ese tiempo.

### 2.5.6) Héroes del Black Power.

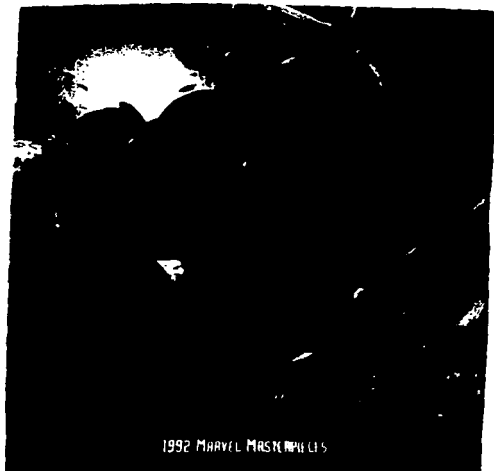
**Lothar** (Lotario), uno de los primeros "héroes" negros que poco a poco se fue arraigando en el público, porque luchaba al lado de **Mandrake** el mago. Este hombre tenía la misión -además de destruir muros con los puños- de representar un idílico "entendimiento" con Africa, así lo describe Ludovico Silva en su libro **Teoría y Práctica de la ideología**, (p. 134) sino que también simbolizaba la presunta adecuación o "integración" de todos los negros norteamericanos al sistema de **Mandrake**, pues por su color los negros fueron concebidos siempre en los medios de comunicación como la perfecta "silueta" de los blancos.

Se ha dicho que parte del éxito de las historietas en los Estados Unidos y en el mundo ha sido el oportunismo político, y es a principios de los 60's que empiezan a aparecer héroes de color, ya no acompañando al blanco sino peleando sus propias luchas en contra de las hordas del mal entre los ejemplo que se pueden mencionar esta **Luke Cage** (Héroe en renta), **Black Panther** (Pantera Negra) quien aunque tenga nombre de una fracción reaccionaria de la población norteamericana no representaba a este sector, sino que era -o es- un príncipe de **Wakanda** -algún lugar de Africa según Stan Lee y compañía- y peleaba contra personajes comunistas como el barón **Zemo** y demás malosos que tenían ascendencia alemana.

Como en la mayoría de los estados de Norteamérica en la década de los 60's la segregación racial en las escuelas públicas no estaba sancionada por la Ley, la jurisprudencia sentada por el Tribunal Supremo se aplicó principalmente en los estados sureños con una larga tradición segregacionista. En dichos estados las cortes federales del distrito fueron instruidas por el mismo Tribunal en el sentido de exigir a las autoridades escolares que iniciaran en forma razonable e inmediata la marcha hacia el total cumplimiento de lo dispuesto y que actuaran con toda la rapidez necesaria.

Como se ha visto a través de este trabajo, los personajes de la historieta han tenido mucho que ver con los movimientos sociales de Estados Unidos, el movimiento **Black Panther** no fue la excepción y es la casa editorial **Marvel** que usando el oportunismo político y la humanización de sus personajes que retoma este hecho y crea en 1966 a **Black Panther** (Pantera Negra) quien hace su debut en el número 52 de los **Cuatro Fantásticos** en julio de ese año, justificando que en **Wakanda** -algún lugar de Africa- el tótem más temido es el de la Pantera y el Rey T'Challa, toma el trono y con él, el manto de la **Pantera Negra**. Experto en combate y el arte del acecho decide convertirse en un vengador tanto de su tierra como del mundo.

Otro personaje de este movimiento es **Luke Cage Hero for Hire** (Luke Cage Héroe en Renta) que apareció en Junio de 1972, su historia es muy





diferencia a la de **Pantera Negra**, por que a diferencia del otro, éste no nace en la opulencia, es un hombre de color que es inculcado de un crimen que no cometió -el asesinato de su esposa-, ya en la cárcel se ofrece para un experimento que lo convierte en **Power Man** (El Hombre Poderoso), dotado con una piel impenetrable y superfuerza, al salir de la cárcel y bajo el nombre de **Cage**, emprende una guerra en contra del crimen. Además de prestar servicios al mejor postor. Si se fijan en el nombre **Cage**, tiene cierto doble sentido por que significa **Jaula** y los negros en Estados Unidos en ese tiempo es como se sentían, encerrados en un país que no los reconocía como ciudadanos y siempre los relacionaban con crímenes o con lo más bajo de la sociedad.

Cabe mencionar que este período la casa editorial **DC** estaba perdiendo adeptos en esos tiempos por que sus personajes eran todopoderosos y poco a poco se estaban volviendo ajenos para los lectores, viendo el éxito que tuvo la **Marvel** deciden hacer personajes más humanos también y de otras razas, el ejemplo es: **John Stewart** -se tomaron muy en serio eso de humanizar a sus personajes- este héroe de color trabaja con los **Guardians of the Universe** (Los Guardianes del Universo) que son los mismos extraterrestres que le dieron su anillo de energía a **Linterna Verde**, y bajo la misma premisa de que buscan a los mejores de cada especie para ser sus campeones, le dieron el anillo de poder para combatir el mal. Apareciendo por vez primera de Diciembre de 1971. Pero ya no defiende la Tierra sino el planeta de los Guardianes: **Oa**.

Otro personaje de color es **Bronze Tiger** (Tigre de Bronce) este personaje fue enrolado en la **Liga de Asesinos** -mediante un lavado de cerebro el no es malo- y trabajaba como asesino bajo ese nombre. Un día **Amanda Waller** parte del **Suicide Squad** (El Escuadrón Suicida) lo convence de que debe dejar el mal y poner al servicio de la justicia su fuerza y sus conocimientos. Curiosamente este personaje hizo su debut en otra revista que no era de negros, sino de artes marciales llamada **Richard Dragon: Kung-Fu Fighter** (Richard Dragón: Peleador Kung-Fu) en mayo de 1975, pero de eso se hablará en el siguiente apartado.

Por último, y el más representativo de este movimiento fue **Black Lightning** (Relámpago Negro) un maestro de color **Jefferson Pierce**, que al grito de "Un hombre puede ser la diferencia." peleaba contra los problemas de los estudiantes de la universidad como la droga, con su equipo que lanzaba descargas eléctricas. **Relámpago Negro** tuvo su debut en abril de 1977 en su propia revista.

Héroes de color hay muchos, también se puede contar a **Voodoo Brother** (Hermano Vudú) -que al final de este movimiento pasó al olvido-, **Bishop** (Alfil) de los **Hombres X**, **Night Thrasher** (Patinador Nocturno), de los **Nuevos Guerreros** por parte de la **Marvel**. Y la **DC** sacó a **Cyborg**, **Vixen** (Malvada) y **Black Racer** (Corredor Negro). Esto últimos personajes mencionados ni siquiera tenían una revista propia, siempre fueron de apoyo para personajes fuertes como **Superman**

o el **Hombre Araña**. Por que al menguar los pasos del grupo Pantera Negra, estos personajes perdieron importancia e interés entre los lectores.

Pero ahora, en la década de los 90's solo hay uno que ha pasado más allá de las **miniseries** y ayudar a los fuertes, este es **Steel** (Acero) un hombre negro que al enterarse de la muerte de **Superman** (1992) decide mantener el nombre del kryptoniano vivo en la gente y se hace una armadura para pelear contra el crimen. Pero cuando volvió **Superman** -y no podía ser uno negro- decidió cambiar su identidad por la del vigilante **Steel**, quien se ha mantenido en el mercado desde entonces, pero hay que ver cuanto más durará.

Esto es por que el mercado y al industria de la historieta es 100% de los blancos, pero en 1992 aparece la editorial **Milestone** (Evento) cuyos dueños son Afroamericanos y en las páginas de sus historietas dan lugar a las minorías raciales como son los negros, los latinos y los asiaticos. Trabajan a través de la **DC** pero sus personajes están enfocados para el público de estos sectores.

Entre sus personajes está **Hardware** (Equipo Pesado) un personaje muy semejante al **Hombre de Hierro -de Marvel-** que pelea contra el mal usando alta tecnología. Otro es **Icon** (Ícono) un extraterrestre que en sus inicios surgió como una parodia de **Superman** y pelea al lado de una chica llamada **Rocket** (Cohete). Y otro es un chico preparatoriano llamado **Static** (Estático) que usa la electricidad y vuela sobre de una tapa de basurero. Todas sus aventuras se desarrollan en el universo de **Dakota** y tratan de mostrar que no todos los personajes de la historieta deben ser blancos, ya que pelean por un mismo objetivo y ese atañe a todos los sectores, todos los superhéroes luchan por la justicia -vista desde del modo de vida norteamericano- "**Superman** no es del todo blanco, ni siquiera **Lex Luthor**." dijo Dwayne McDuffie escritor de la compañía en el libro de Les Daniels (Op. Cit. p. 232). Pues ya no ha habido un movimiento tan fuerte como el Pantera Negra para que lo soporte en el mercado pero aún así seguirán intentándolo.



### 2.5.7) Hippiismo.

El rock nació el momento en que los negros norteamericanos se dieron cuenta de su explotación y decidieron rebelarse para reclamar su derecho a participar en la vida americana. Esa fue su música y estaba ligada indisolublemente a su raza y cultura.

Pero el rock no había salido todavía de las fronteras de su país de origen, fue hasta que le quitaron su carga "negativa" y un blanco trató de cantar el rock, su nombre: **Elvis Presley** y poco después llegaría la invasión inglesa por parte de los **Beatles** quienes proclamaron este género musical en Inglaterra cuando los blancos norteamericanos todavía escuchaban las tibias melodías de **Sinatra** y usaban el pelo al estilo **Fiat Top**.

La juventud se va politizando: rebeliones estudiantiles en las universidades; Berkeley, por ejemplo una juventud sin fronteras, identificada con el pelo largo y el rock, consciente de sí, desea gritar lo que por tanto ha anhelado: un **mundo nuevo**. Llegan así los hippies que inspirados por las letras de amor y libertad de todos los grupos rocanroleros, se adentran en su mundo interior, pretendiendo cambiar al mundo exterior ya insufrible. Tanto en San Francisco como en Greenwich Village (Nueva York) empiezan a verse poblados de jóvenes de apariencia exótica, anticonvencionales que viven los contravalores de la cultura americana.

Aquí entra otra vez el oportunismo de las historietas, pues este era un nuevo público que aunque decía estar en contra del sistema poco a poco se convirtieron en parte de él, así que la **Marvel**, decidió probar suerte en otro tipo de héroe y lo logró.

En 1963 hace su aparición en las páginas de **Strange Tales** (Cuentos Extraños) números 110,111,114 y 115 -en donde presentan el origen del personaje- **Dr. Strange** (Dr. Centella) Amo de la magia negra, sus aventuras tienen que ver con el lado místico de la imaginación, en su primera aventura descubre a través de un viaje astral lo que en realidad preocupa a un hombre y lo obliga a confesar los robos que ha hecho a través de su compañía.

En su siguiente aparición pelea contra su enemigo, el **Barón Mordo**, alguien que tiene un castillo en un lugar indeterminado de Europa -sigue la Guerra Fría- y reta al **Dr. Centella** para apoderarse de todo el conocimiento de su **Maestro**. Y en la siguiente aventura pelea de una manera definitiva con **Mordo** y desaparece del plano real. Todas las batallas se llevaron a cabo en el plano místico, nunca hubo violencia física, pero sus "fantasmas" se daban hasta con la cubeta.

Después de estas tres aventuras, fue tanta la demanda de los lectores que en el número 115 de **Strange Tales** al fin, se revela el origen del amo de la magia negra :El **Dr. Centella**. Todo empezó con un hombre desolado que buscó en un templo antiguo a **The Anciente One** (El Anciano) para que lo ayudara con sus problemas, en respuesta fue levantado en el aire para que el **Anciano** leyera su mente y descubriera que él, antes de venir a pedir su ayuda era un eminente cirujano con corazón de piedra que no le interesaba otra cosa que no fuera hacer dinero.

Hasta que **Stephen Strange** tuvo un accidente que acabó con su carrera por que el choque automovilístico, provocó que perdiera la destreza de sus manos, y poco a poco el orgullo y la soberbia acabaron con su carrera, hundiéndose en la pobreza y la haraganería, hasta que escuchó a dos marineros hablar del **Anciano**, quien podía curar cualquier mal con sus poderes mágicos, así que se lanzó en su búsqueda.

Después de leer su mente, **El Anciano** decidió enseñarle los secretos de las artes místicas y le presentó a quien sería su primer enemigo: El **Barón Mordo**, quien quería apoderarse de todos los conocimientos del anciano. Al enterarse de esto **Strange** dió aviso a su mentor y dedicó gran parte de su vida a estudiar la artes místicas hasta convertirse en El **Dr. Centella**, el Hechicero Supremo.

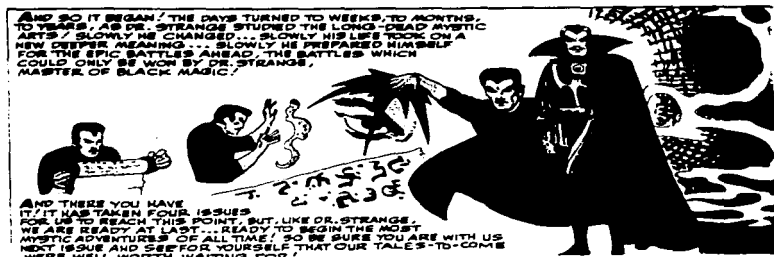
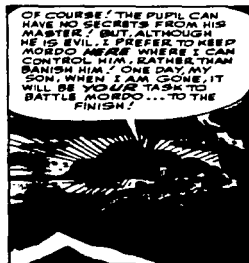
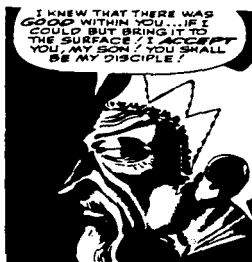
Los hippies hablaban de la droga, y el principio de ésta reforzó el movimiento por que tenía una función mística, escapista, fantástica y ensoñadora, todo esto en el mundo hippie enervó las voluntades y apartó a los jóvenes de los problemas de la sociedad.

Y en este tipo de sueños fantásticos vivía el **Dr. Centella**, en la sublimación de la droga, pero peleando contra ella no en un plano real, sino convirtiendola en seres demoniacos como **Dormammu** o **Mefisto**, en realidad las historias del **Dr. Centella** eran eso, sueños de droga plasmados en papel y tinta.

Para terminar, Enrique Marroquin en su libro; La Contracultura como protesta (México, 1980, p.26) dice: "El sistema comercia con ellos, pues para ser un hippie vistoso, tal como lo exigen los medios publicitarios, se tendrá que comprar en los bazares una cantidad de cosillas. Lo que comenzó con pretensiones revolucionarias en contra de la sociedad de consumo, termina por ser instrumento de las grandes empresas disqueras, de la moda y el poder en la MASS-MEDIA. Los hippies más auténticos huyen de la ciudad a las comunas de las montañas. India es el paraíso, se conforman comunidades hippies en el Oriente pero es difícil llegar allá."

Y fue así como este movimiento con vistas revolucionarias terminó por se absorbido y aprovechado por los medios, por un lado la música y por otro, las historietas que les dió un héroe para que se identificaran con él. Aunque el

personaje no ha tenido gran relevancia en el universo de los comics, su origen fue importante mencionarlo, además que el movimiento hippie contribuyó más que nada a crear enemigos que héroes.



### 2.5.8) La redención del Oriente.

Entre los estereotipos que ha dado la historieta están los de los empleos, o personajes de la ciudad en la época de los 60's, por ejemplo un vago siempre será un hombre barbado y desaliñado, los sirvientes o ayudantes de los buenos y los malos siempre pertenecerán a una minoría racial, etc. Y ahí entran los trabajos como los encargados de las lavanderías que casi siempre eran chinos y no faltaba que los agentes de la **CIA**, **CIPOL** o **IMF** (Misión Imposible) tenían que combatir siniestros planes chinos.

Existía una obsesión china que sustituyó a la obsesión en contra de los japoneses en la misma medida en que Japón se hizo imperialista. Ludovico Silva remarca este aspecto en su libro: **Teoría y Práctica de la Ideología**, pp. 136-37. "China por su parte, se ha hecho socialista y antiyanqui. No deja de resultar cómico por lo demás que la **CIA** pretenda ocultarse en las historietas tras una lavandería de chinos. ¡La más elemental lógica china bastaría para descubrirlo!".

Pero después del fracaso de Estados Unidos en contra de Viet-Nam, aparecieron muchos antagonistas de los héroes -norteamericanos- como el **Mandarín**, el **Dragón Blanco** y otros que se han perdido en la coladera del tiempo y ya no están vigentes en el universo de los héroes. Y no sólo hubo malos, sino que también hubo paladines de la justicia asiáticos o aprendices de maestros -buenos- del tibet y otras regiones de por ahí entre los cuales están **Kung-Fu**, la mayoría conoce la historia, es un hombre que aprendió el arte del mismo nombre y decidió recorrer el mundo -Estados Unidos- acabando con el mal.

**Iron Fist** (Puño de Hierro) un exconvicto de nombre Daniel Thomas Rand K'ai -recuerden que en ese tiempo estaba de moda cambiar de nombre por uno que sonara asiático- que viaja al Tibet y encuentra la ciudad de **K'un L'un** que sólo se aparece cada diez años en esta dimensión y ahí aprendió los secretos de las artes marciales de ese lugar. Este personaje hizo su debut en **Marvel Premiere** (Premier Maravilla) no. 15 en mayo de 1974. Y también aprendió que no todos los que vivan cerca de China están con los vietnamitas o son malos como ellos. Se podría contar aquí a **Dr. Strange** (Dr. Centella) pero él pertenece a otro tema del trabajo pero es alumno de un monje tibetano quien le enseña las artes místicas.

La década de los 60's se inspiró mucho en el oriente de Asia para crear a sus personajes, y no solo hubo buenos sino también malos, para citar un ejemplo se mencionará al **Dr. Doom** (Dr. Destino), el némesis más viejo de **Mr. Fantastic** mejor conocido como **Reed Richards**, líder de los **Cuatro Fantásticos**.

Resulta, que el **Dr. Destino** ó **Victor Von Doom**, fue compañero de universidad de **Richards**. Los dos poseían intelecto demasiado alto, pero un día en la universidad **Richards** descubrió que las fórmulas que hacía **Victor Von Doom** estaban equivocadas, al comentarle esto, **Doom** no le hizo caso y lleva a cabo su experimento el cual le costó la cara y la expulsión de la universidad.

Como **Doom** era un hombre de dinero se fue al Tibet donde lo encontraron unos monjes que lo adoptaron y le enseñaron las artes místicas la cuales dominó, eso y su intelecto le valieron que al poco tiempo se convirtiera en el déspota dictador de **Latveria**.

Así, en el número cinco de los cuatro fantásticos hizo su aparición por primera vez el **Dr. Destino** y su único objetivo es emancipar el poder que tiene en **Latveria** al resto del mundo y de paso destruir a su más acerrímo enemigo **Reed Richards** colega.

Pero aunque estuviera en auge el revuelo amoroso de los estudiantes -norteamericanos- por sus hermanas vietnamitas, estos personajes como ya se dijo se volvieron de segunda después de algunos números. algunos se unieron para hacer justicia como **Luke Cage** y **Puño de Hierro**. Sus ventas eran buenas, pero hubo alguien que si creyó en los japoneses y en el **Kung-Fu**, su nombre **Doug Moench** y su título condenado al olvido: **Master of Kung Fu** (El Amo del Kung-Fu) que en la portada de junio de 1975 no prometía mucho, era lo de siempre, el héroe contorsionado al estilo **Marvel** y un globo que decía: Acción como nunca la has visto!!

Su enemigo era **Shang-Chi** que se había unido con una agencia británica **M16**, la primera misión del personaje de esta revista era infiltrarse en la isla de este contrabandista que ahora quería conquistar el mundo. Después presentaron a un personaje llamado **Fu Manchu**, padre de **Shang** quien trata de revivir a su villánico ancestro: **Shaka Khan**, pero para hacer más interesante la historia, hicieron explotar la luna y causaron un holocausto ecológico en la tierra, para "reivindicar la gloria de la antigua China. Esto sucedió en **El Amo del Kung-Fu** 40-50 en marzo de 1977).

Esto se debió quizás por que las líneas estaban trazadas, las piezas en su lugar para un nuevo tipo de historieta, pero todos fueron como flashazos, de esfuerzos individuales que no podía reemplazar a los otros. Después todo cambió por que en 1978 las semillas plantadas en personajes como **Pantera Negra**, **Puño de Hierro** y **La Legión de Superhéroes** empezaban a dar sus frutos.



Poco a poco títulos como estos se posicionaron entre los llamados comics para pre-adultos pero al igual que las demás historietas de personajes con contexto histórico determinado desaparecieron como fue el caso de la obra de Moench, o se volvieron patíños de los hombres fuertes. Así que no hubo una redención muy fuerte por parte del oriente.



### 2.5.9) La Mujer Maravilla

\*Creada por William Moulton Martson

<b>Nombre:</b>	Diana.
<b>Ocupación:</b>	Embajadora (Antiguamente Princesa).
<b>Lugar de Nacimiento:</b>	Themyscira, Tierra.
<b>Estado Civil:</b>	Soltera.
<b>Base de Operaciones:</b>	Gateway City.
<b>Grupo de Filiación:</b>	La Liga de la Justicia Americana.
<b>Altura:</b>	Cinco pies, Once pulgadas.
<b>Peso:</b>	135 libras.
<b>Ojos:</b>	Azules.
<b>Cabello:</b>	Negro.
<b>Poderes:</b>	Fuerza sobrehumana, habilidad para volar y puede moverse más rápido que una bala.
<b>Fuente de Poderes:</b>	Don de los antiguos Dioses Griegos.
<b>Habilidades:</b>	Entrenada con los antiguos métodos griegos de combate con o sin armas.
<b>Armas:</b>	Brazaletes de plata que le permiten repeler las balas, además tiene un lazo hecho por Gaea y a cualquiera que amarre con él deberá decir la verdad absoluta.
<b>Primera Aparición:</b>	All Star Comics Nº8 (Diciembre de 1941)

\*Marvel/DC (Op. Cit.)



La primera superheroína de las historietas, la gran dama que comparte lugares con **Batman** y **Superman**. La historia de la Princesa de la **Isla Paraíso** es por demás interesante, fue creada por un psicólogo que criticaba a los comics; **William Moulton Martson** -que inventó también el detector de mentiras- quien inspirado en la cultura popular de Grecia y Roma, y por necesidades de la Editorial **-DC-** escribió historietas para convencerse de que no eran tan malas como él decía.

Moulton (Daniels, p. 58) describía el problema de la historieta así: "La ofensa más grande de los comics es su masculinidad absoluta, el héroe masculino no posee las cualidades absolutamente necesarias para el amor y la ternura." El describía a su personaje como tierna, sumisa, pacífica y buena, como son las mujeres, pero con la fuerza de **Superman**, además de toda la belleza de una mujer. Su creador era un feminista convencido, y muchos pensaron que su creación iba a alejar al público lector masculino que los consumía. A lo que Moulton contestó: "Dente a los niños -hombres- una mujer seductora, más fuerte que ellos para que se sometan y se conviertan orgullosamente en sus esclavos."

La primera aparición de **Marvita** -este nombre fue el que recibió en español- fue en el número 8 de **All Star Comics**, publicado en diciembre de 1941. De ahí pasó a tener su propia revista que empezó a publicarse meses después de su primera aparición en diciembre y continuó publicándose, alternando también como socio fundador de la **Liga de la Justicia Americana** y **Los Super Amigos**. Aunque tuvo sus altos y sus bajos durante sus cuarenta años de existencia.

Como se ha visto, en este capítulo, los personajes de superpoderes han surgido con un contexto histórico determinado, **Superman** con la Gran Depresión, **Batman** y el **Capitán América** con la **II Guerra Mundial**, **El Hombre Araña**, **Luke Cage** y otros con los movimientos sociales de los 60's, pero el movimiento que da origen -o creo está basado- el personaje de la **Mujer Maravilla** es el de la Liberación Femenina que se da en Estados Unidos a partir de 1840 y más de cien años después el Dr. Martson la manda a la guerra a esta fémica en contra de la superioridad -en número- masculina de la historieta.

En el número que hizo su debut, salió de la isla paraíso porque Hitler amenazaba al mundo libre -¿Estados Unidos?- siguiendo órdenes de los dioses del **Olimpo** quienes querían preservar el espíritu de la paz. Así **Hipólita** y sus amazonas fueron a Estados Unidos para pelear por la paz. La **Mujer Maravilla** ha tenido muchos cambios durante su carrera pero de eso se hablará en futuros apartados. en este daremos un recorrido rápido por su historia.

En 1970 su popularidad bajó muchísimo y decidieron mandarla a la televisión tratando de emular el éxito que había tenido **Batman** en temporadas anteriores. La primera versión de la **Mujer Maravilla** no tuvo nada que ver por que

el personaje era una espía, cuya identidad secreta era la de una secretaria de la marina. Debido a este fracaso no pasó a la posteridad.

Pero después la compañía **Warner Brothers** hizo un programa que se llamaría **The New Original Wonder Woman** (La Nueva y Original Mujer Maravilla) poniendo en el papel de **Marvita** a la actriz **Linda Carter**, retomándose ahora si la historia original de los comics. Donde la **Mujer Maravilla** peleaba contra los nazis durante la **II Guerra Mundial**, todos los elementos que habían hecho la historieta lo que era. En esta serie televisiva si existía la **Isla Paraíso**, su compañera **Wonder Girl** (La Niña Maravilla), las Amazonas, los Brazaletes Indestructibles, el Jet Invisible, el Traje y todos los elementos que contenía el comic. La serie fue un éxito y después fue vendida a la cadena **CBS** por problemas financieros.

En la cadena norteamericana **CBS** se cambió el formato para modernizar al personaje, pues ahora en vez de pelear contra los nazis pelearía contra locos que trataban de dominar al mundo en la década de los 70's.

En la década de los 80's, la **Mujer Maravilla** cambió completamente después de **Crisis on Infinite Earths** (Crisis en las Tierras Infinitas) que tomando a todos los personajes de la **DC** para una reestructuración y fueran más accesibles para el público contemporáneo. **Marvita** pasó por esto también y **George Pérez** fue el encargado del resurgimiento de este personaje haciéndole algunos cambios:

- Ya no sería la secretaria -ni novia- de **Steve Trevor**, pues éste sería más viejo.
- Ya no tendría una identidad secreta.
- Ya no pelearía contra los nazis.
- Su misión en el mundo de los hombres sería una de paz y hermandad.

Así desde 1986, pasando por buenos y malos equipos de dibujantes y escritores su popularidad se ha mantenido en un lugar sin pena ni gloria. Por último citaremos algo que dijo el escritor y dibujante actual de la **Mujer Maravilla**, **John Byrne**: "Es el personaje más poderoso del Universo **DC** después de **Superman**."



En este capítulo se mostraron los géneros con los que nació la historieta, se vieron los géneros divertidos en los cuales estaban incluidos los de -y parañños como la **Los Cebollitas**, **Anita la Huérfanita**. Los familiares como **Lorenzo y Pepita** y **Mamá Cachimba**. Estos de una u otra manera mostraban lo que era -o debía ser- la sociedad norteamericana en el momento en que fueron creados. Estos fueron los pioneros en este medio por que aparecieron desde principios de siglo.

Viendo que estos géneros tuvieron éxito, llegaron los títulos "serios", de aventuras en donde los héroes como **Tarzan**, **Buck Rogers** o el **Príncipe Valiente** tenían que pelear en contra de enemigos muy parecidos a los que tenía Estados Unidos en esos tiempos, japoneses o alemanes. Pero, como el género de aventuras es muy rico se tuvo que dividir en dos partes, antes del apartado cinco como se vió, eran personajes sin más poderes que los que les daba su fuerza, inteligencia y valentía.

Pero a finales de los 30's aparece otro género que también fue de aventuras pero ahora con personajes que tenían poderes más allá de los humanos, estos fueron los superhéroes que tenían como punta de lanza a **Superman**, y con él empezaron a aparecer más y más personajes con diferentes poderes, todas aquellas cualidades con las que el hombre solo puede soñar tener, superfuerza, velocidad semejante a la de la luz, resistencia a las heridas, volar y un sinnúmero de habilidades más.

Con estos nuevos personajes se descubre algo más que un negocio redituable tanto para los periódicos como para las casas editoriales, y es un arma ideológica, no hay que olvidar que durante los 20's y los 40's el modo de vida norteamericano estaba pasando por etapas muy difíciles para él, la **Depresión** le había creado enemigos de carne y hueso que se paseaban por las calles llamándose gangsters y traficando con alcohol y por otro lado, estaban envueltos en una guerra que no les incumbía y salieron mal parados ideológicamente, por que en plano económico, les valió convertirse en una de las primeras potencias mundiales.

Para un pueblo eso no es todo, hay que estar contento y contar con tu gente, así que los personajes de la historieta desde los años 40's comenzaron a mostrar en sus páginas de los norteamericanos podían enfrentar cualquier problema si es que se les daba algo en que creer, entonces arrancó lo que se conoce como la **Guerra Fría**, declarando que será enemigo de Estados Unidos todo aquel que sea y piense diferente al **Tío Sam**.

Por último, los personajes llamados de la **Era Marvel**, también abrazaron nuevas razones para vivir y estas fueron las de los negros, los hippies y los movimientos estudiantiles, en donde personajes como **El Hombre Araña**, o **Los Cuatro Fantáticos** tuvieron mucho que ver.

Este capítulo fue muy extenso por que los héroes desde la década de los 40's se volvieron -por llamarlos de alguna manera- agentes de modo de vida norteamericano, con la misión de mantenerlo vivo a través de sus páginas y darle siempre a su gente algo en qué creer.





### Capítulo 3: Los héroes y villanos de la histori(et)a Norteamericana.

En este capítulo se hablará de los enemigos que ha tenido Estados Unidos -tanto inventados como adjudicados- a lo largo de su historia, para empezar se hablará de los alemanes quer tuvieron mucho que ver en la **Segunda Guerra Mundial**, un conflicto en el que Estados Unidos no tenía nada que ver, se metió y salió mal parado y en consecuencia comenzó una guerra fría que llevaron a cabo sus héroes de papel. Ya que muchos escritores y dibujantes fueron al frente y regresaron con mucho material para esta tarea.

Por otro lado Europa se encontraba en esos años en una crisis bélica ya que en España había sufrido tres años de guerra civil, Hitler como dictador de Alemania iniciaba la expansión de su país, en Italia, Mussolini era el nuevo dictador y la amenaza de la guerra seguía latente.

Un ejemplo de penetración que tenían las historietas norteamericanas en la Europa convulsionada, fue que en Italia Mussolini prohibió todos los títulos a excepción de los de **Walt Disney** y estos eran solamente de **Mickey Mouse** (El Ratón Miguelito). Esto se explicó ya en el capítulo dos, ya que en respuesta a esto los italianos hicieron su propia historieta tomando como ejemplo los títulos americanos, pero quitándole la "carga negativa" -según Mussolini- que tenían esas historietas.

Y es que a partir de la **Segunda guerra Mundial** Estados Unidos se adjudica a todos los que intervinieron en el conflicto como enemigos de sus personajes de aventuras.

Por otro lado, en Viet-Nam, conflicto que se dió en la década de los 60's, esta guerra netamente territorial la perdieron otra vez los norteamericanos, aquí no hubo más razón que la de Estados Unidos para apoderarse del Viet Cong que era un punto estratégico en caso de haber una guerra con los de la Unión Soviética pero lo unico que hicieron estos tan satanizados orientales fue defender su territorio como cualquier otra persona hubiera defendido su casa.

El saldo de muertos de este problema fue aproximadamente de 250 mil muertos entre norteamericanos y asiáticos. En este caso ya no fueron los escritores y dibujantes de la historieta a pelear al frente sino los muchachos que estaban en edad de defender a su país, pero todos los personajes de apoyo de los superhéroes tuvieron algo que ver en la guerra ejemplo de esto se encuentra en las aventuras del **Hombre Araña** de los 60's cuando su amigo **Flash**

**Thompson** fue y regresó de la guerra con muchas historias que contar y muchos conflictos en que meter al arácnido.

La sociedad norteamericana siempre ha sido un mosaico de razas, desde el siglo pasado cuando estaba viento en popa el esclavismo junto con el cual se colaron los africanos, con la segunda guerra y la razzia hitleriana que se dió en contra de los judíos llegaron muchos alemanes, después con Viet-Nam y demás movimientos estudiantiles de la época de los 60's y 70's llegaron emigrantes de Europa y Asia e incluso se establecieron en ese país rusos y alemanes quienes - cabe mencionar- son ahora dibujantes de lo más cotizados de los héroes de las historietas.

Regresando al inter de 1940 a 1960 Estados Unidos ya no sólo tenía enemigos más allá de sus fronteras sino dentro de ellas también, ejemplo de esto es el movimiento **Black Panther** (Pantera Negra) quienes no se dejaban de los blancos sureños que los segregaban, y también se contaba con su contraparte, el grupo pseudonazi llamado **Ku Kux Klan** que siguiendo la tesis hitleriana de que los arios eran la raza superior atacaban a los hombres de color.

El número uno de **Archie** presentó en el invierno de 1942 al protagonista junto con sus cuates: **Jughead** (Torombolo), **Betty**, **Verónica** y **Reggie** (Carlos) y otros más quienes reflejaban a la juventud norteamericana de ese momento en sus actitudes ante el conflicto mundial.

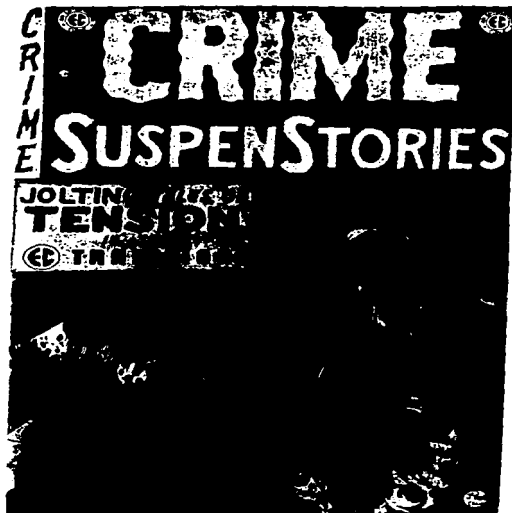
Los primeros años de la década de los 50's le trajeron un nuevo auge al comic tanto en Europa como en Estados Unidos -aunque tuvieron que pelear contra la radio y la televisión, dos medios que empezaban a ganarle terreno entre la gente- pero sobre todo en la Gran Bretaña , pues la primera sorpresa para los lectores la causó la continuación del título **The Crypt of Terror** (La Cripta del Terror) y en esta época las historietas se enfrentaron a la campaña del Dr. Wertham además de ser atacados por llevar a cabo la Guerra Fría -aunque lo negaran- y de estar en la campaña contra el Comunismo del senador McCarthy en los Estados Unidos.

Después empezaron a brotar los grupos asiáticos que se estabilizaron en la tierra prometida pero esto era mal visto por los soldados resentidos y sin gloria que regresaron del frente para seguir siendo unos don nadie, la guerra no les dió nada más sin embargo este grupo atacó y sigue haciéndolo a todos aquellos que vienen en busca de la tierra prometida.

Milton Caniff por su lado, inició la serie **Steve Canyon**, la historia de un expiloto de la fuerza Aérea Estadounidense, quien dirige una empresa aérea y sus aventuras lo llevaron a estar presente en las guerras de Corea y Viet-Nam. No es difícil adivinar quienes eran los buenos y los malos.

Esta "Tierra Prometida" ya estaba poblada de muchos y grandes sectores sociales, con la llegada de los asiáticos entró la redención del oriente dando paso así a héroes y villanos que marcharon en la filas de la historieta y cuyos orígenes tenía algo que ver con China, Viet-Nam, o Japón.

El rock es otra faceta de este complejo aparato llamado Estados Unidos pues con el boom que se dió a partir de los 60's llegaron los hippies quienes a través de la música se oponían al sistema en que vivían, de ahí que muchos villanos salieran de sectas "orientales" las cuales engañaban a la gente para encontrar la "luz" pero en realidad querían conquistar al mundo. O en su defecto, todos los que tuvieran el pelo más abajo de los hombros eran los que vendían droga o canchanchanes de los villanos. Estos casi siempre aparecían en las historietas de la **Marvel** -ya que eran un poco más humanas que las de la **DC**- y se enfrentaban a justicieros como el **Hombre Araña** o el **Dr. Centella**.



### 3.1) Los Villanos de Superman.

Después de las historias del periodo de formación de **Superman** llegaron los científicos locos, esto por que eran más atractivos que los problemas sociales -y mejorados- que mostraba la historieta. El primero de esta lista fue **The Ultra Humanite** (El Ultra Humano) quien se parecía al malvado superhombre calvo que apareció en **El Reino de los Super Hombres** -uno de los primeros bocetos de **Superman- Ultra** -así lo llamaron- estaba confinado a una silla de ruedas y tenía grandes poderes mentales. Obsesionado en conquistas al mundo, **Ultra** se concentró en la Ciudad de **Superman; Metropolis** en donde desató la Plaga Púrpura.

El archienemigo por excelencia de **Superman** es **Lex Luthor** quien hizo su primera aparición en la revista **Action Comics** número 23 en abril de 1940. Al principio este personaje tenía cabello y era rojo, pero al siguiente año lo perdió. Y el hombre al que **Superman** conocía como "el científico loco que quiere dominar la tierra" era un clon del **Ultra Humano** pero más fuerte e inteligente que su antecesor.

Tenía su base de operaciones en diferentes lugares a veces bajo la tierra y a veces en el espacio, **Luthor** creó al principio cosas como rayos de la muerte y demás, pero antes de provocar terremotos, guerras o colapsos financieros drogando a los líderes de estos. Evaporó toda el agua de la tierra, bloqueó los rayos del sol y para 1947 descubrió como dar vida a objetos inanimados. En el año de 1963, su ingenierado lo convirtió en héroe de un planeta moribundo al cual sus agradecidos habitantes bautizaron en su nombre: **Lexor**.

**Lex Luthor** a partir de los 80's ha aparecido más como magnate que como científico, pero cualquier disfraz que utilice, sera siempre el gurú de los chicos malos de **Superman**.

Hay otros enemigos que se han quedado en otros medios como la radio, pero estos fueron los que estruvieron más empapados de la ideología dominante durante los 40's ejemplo de esto es la villana **The Scarlet Widow** (La Viuda Escarlata) de 1944, quien roba el único trozo de kriptonita que hay en la tierra, lo divide y los vende a cuatro diferentes enemigos del hombre de acero. Como en ese entonces la galería de enemigos de **Superman** no era tan grande, se la vende a un Científico Loco nazi que la usa para crear a **The Atom Man** (El Hombre Atómico) un soldado al que le inyectan la kriptonita y se convierte en un monstruo dispuesto a destruir a **Superman**. La conclusión de la historia es fácil de adivinar, pierde el enemigo nazi y gana el sueño norteamericano.

**Bizarro**, la contraparte de **Superman**, que viene de un planeta completamente alrevesado del nuestro, en vez ser una esfera es un cubo, en vez

de hacer el bien hacen el mal, y cada vez que este personaje viene a nuestro mundo quiere "ayudar" a **Superman** haciendo todo al revés. **Bizarro** apareció por vez primera en la revista **Superboy** número 68 en noviembre de 1958, pero después pasó a ser parte de la galería de los **Supervillanos**

Otro enemigo importante del hombre de acero es el **Parasite** (El Párasito), un ladrón que al tratar de robar unas joyas que estaban guardadas junto con residuos tóxicos, adquirió la capacidad de poder absorber los poderes de cualquiera que toque, incluyendo a **Superman**, él apareció por vez primera en la década de los 70's, y simplemente representaba a los ladrones que no dejaban en paz a la propiedad privada que tanto cuidaban los héroes.

Nunca falta el loco en la galería de villanos de los buenos y este el caso de **Toyman** (El Juguetero) que como su nombre lo indica utiliza a los juguetes como armas para acabar con sus enemigos y con **Superman**, entre las últimas cosas que ha hecho fue asesinar al hijo de una amiga de **Clark Kent**.

Para todos los que piensan que a **Superman** no le gustan las mujeres aquí hay otra prueba, una alienígena que quiere tener a al Hombre de acero a su lado por el resto de su vida, su nombre; **Máxima** quien hizo su aparición en **Showcase** 645 en septiembre de 1989 y tiene la firme idea de que si **Superman** no es su pareja, será su enemigo. ¿será que aparte de tener miedo a ser normal, **Superman** le tenga miedo a alguien que sea de su tamaño en poderes? y prefiere a una mujer aventurera de la tierra.

**Cerebrus**, **Doomsday**.(Día del Juicio) **Brainiac**, **Mr. Mxyzptik**, estos son enemigos de otros planetas, por que no siempre es fácil crearle a **Superman** enemigos que tengan que ver con ciertos problemas sociales, pero alguna vez estos han estado en momentos importantes tanto de la historia de Estados Unidos como la de **Superman** por que por ejemplo el segundo fue quien lo mató en 1992.

**Silver Banshee** (Aullido Plateado), **Blaze** (Rayo) y **Lord Satanus** (Señor Satánico) son seres de otras dimensiones -salvo el primero- que es una mujer Europea que es poseída por un espíritu y ataca a **Superman** cuando esto sucede, los otros dos son entes demoniacos ante los cuales el poder de **Superman** no responde por que es vulnerable a la magia.

En conclusión, quizás no todos los enemigos de **Superman** no utilicen el oportunismo político de la casa editorial **Marvel**, pero todos estos personajes alguna vez han tenido que ver con momentos críticos de la historia de Estados Unidos, pero el que siempre ha hecho eso fue y será; **Lex Luthor**.



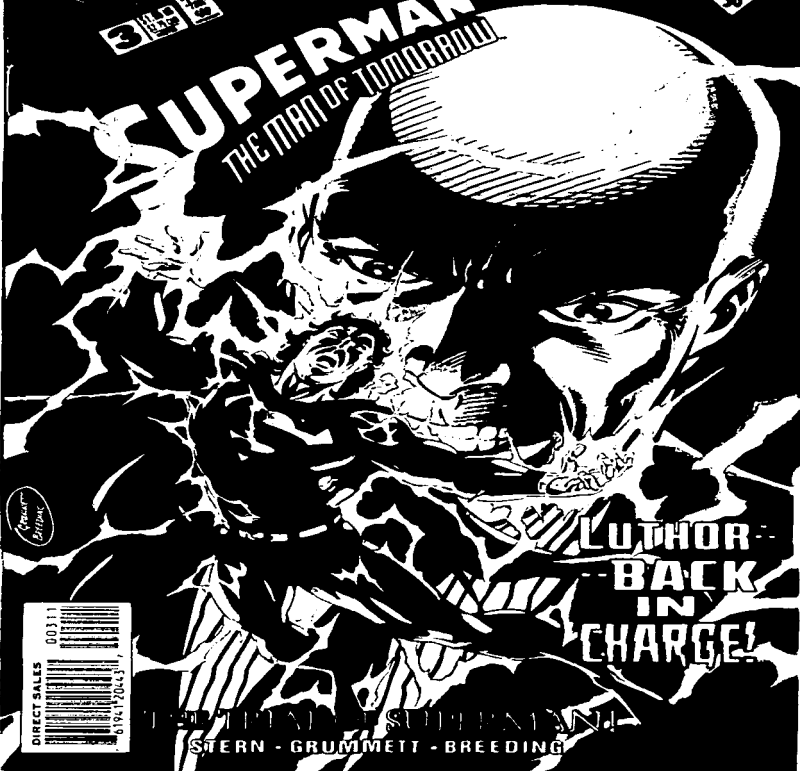
# UNDERWORLD

3

50

# SUPERMAN

THE MAN OF TOMORROW



## LUTHOR -BACK IN CHARGE!

DIRECT SALES 00311

6194 192043 1

THE TRIAL OF SUPERMAN!  
STERN - GRUMMETT - BREEDING

### 3.2) Los Villanos de Batman.

Los enemigos de **Batman** al principio eran gangsters vestidos en trajes caros, así los ponía Kane en su jungla urbana, pero los enemigos de aspecto bizarro eran mejores como el científico loco **Dr. Death** (Dr. Muerte) quien se veía muy promisorio en los dos capítulos que apareció pero después murió, o el vampiro conocido como **Monk** (El Monje) que tampoco duró mucho. En sí, las condiciones para los enemigos de **Batman** mejoraron con el número premier de la primavera de 1940.

El más grande enemigo de **Batman**, **The Joker** (El Guasón) el Príncipe Payaso del Crimen quien con una malévolos sonrisa en su cara blanca, sus labios rojo rubí y su cabellera verde ha pasado de ser un asesino sin mucho humor, por que utiliza su veneno inconfundible, uno que deja una sonrisa fatal en los labios de sus víctimas al morir. En sí este personaje esataba destinado a morir en su segunda aparición pero fue rescatado por el editor Whitney Elsworth, quien dijo que era un muy buen personaje para desperdiciarlo.

Bill Finger fue el responsable de crear al **Guasón** y se inspiró en la película **The Man Who Laughs** (El Hombre que Ríe) de 1928. Ahora, después de cincuenta años nadie recuerda la película pero el personaje que ayudó a crear sigue "vivo". A quien le dieron su origen hasta 1951, explicando el porqué de su aspecto, y este se debió a que lo bañaron en químicos tóxicos que cambiaron su rostro y su mente para siempre.

Por otro lado se encuentra **Catwoman** (Gatúbela) quien empezó su carrera bajo el nombre de **The Cat** (La Gata) y poco a poco se fue haciendo de un nombre en la saga del Hombre Murciélagos.

Entre los sobrevivientes a las batallas con **Batman** está: **The Penguin** (El Pingüino), un hombre bajito, regordete y vestido de frac, siempre trae consigo un paraguas que lo mismo es un minihelicóptero que una ametralladora. Oswaldo Chesterfield Cobblepot apareció en 1946.

Por último está **Two Face** (Cos Caras) quien de cierta manera le recordaba al lector al Dr. Jekyll y al Señor Hyde, éste era un abogado que enloqueció después de que en un juicio le lanzaron químicos a la cara desfigurándole sólo la mitad, dejando a un hombre en cuyo rostro se veían el bien y el mal, este personaje hizo su debut en 1948 con el nombre de **Harvey Kent** pero en 1949 le cambian el apellido a **Dent** para evitar cualquier nexos con Clark Kent (**Superman**).

Otro enemigo clásico del hombre murciélagos es: **R'as Al Ghul** (Cabeza de Demonio) este personaje actúa casi siempre en países del medio Oriente y es muy peculiar ya que respeta a **Batman** por que sabe que es su igual pero más

aún que eso, es por el amor que siente por él su hija **Talia**, única mujer con la que se ha sabido que **Batman** tenga romances y además un hijo que anda perdido por ahí.

**The Scarecrow** (El Espantapájaros) el único hombre que ha hecho temblar de miedo a **Batman**, el Dr. Jonathan Crane desde chico tuvo la fijación de infundir miedo y es hasta su edad madura que la perfecciona y ha reinado con el miedo varias veces a **Ciudad Gótica**.

**Edward Nigma, The Riddler** (El Acertijo) un ladrón de inteligencia singular que siempre acompaña sus crímenes con acertijos que llevarán a la policía y **Batman** a atraparlos, no importa la complejidad del mismo. Hay que recordar que el hombre murciélago es conocido también como el detective más grande del mundo.

Otra mujer que ha rondado la vida y el corazón de **Batman** ha sido **Poison Ivy** (Hiedra Venenosa) un hermosa bótanica cuya organismo se convirtió en un antídoto para cualquier veneno, y sus besos son veneno -textualmente- para cualquier hombre que caiga en sus redes. La doctora. Pamela Isley considera los crímenes contra las plantas igual que si fueran humanos.

No puede faltar el monstruo en la galería del murciélago y ese lugar lo ocupa **Killer Croc** (Cocodrilo Asesino), Waylon Jones nació con una extraña condición epidérmica ya que su piel era dura y resistente, poco a poco se hizo escamosa como de lagarto y también ganó superfuerza para ser otro candidato más al botín que representa **Ciudad Gótica**.

Y la necesidad de regresar a lo básico: **The Ventriloquist** (El Ventriloco) y **Scarfaced** (Cara Cortada), el primero aunque no lo acepte maneja al segundo, aunque parezca lo contrario, pero **Cara Cortada** es un muñeco vestido de gangster que varias se ha enfrentado a **Batman** en un estilo que le recuerda sus años cuando peleaba contra los gangsters de la mafia.

Cabe mencionar que los enemigos de **Batman** en sus películas a veces eran los científicos locos japoneses -para estar a la moda ideológicamente hablanco- que con sus espías robaban radio para construir su **Rayo de la Muerte**.

En sí, estos los enemigos más representativos de **Batman**, y aunque algunos tengan muy marcadas las características del fenómeno que los hizo surgir, todos han estado presentes durante la vida del hombre murciélago y en muchas ocasiones han tomado bando con los malos de moda de Estados Unidos, han estado en escándalos de droga, en países del medio oriente o han estado en la época de la **II Guerra Mundial**.



Se puede tomar como ejemplo **Death in the Family** (Muerte en la Familia) cuando el **Guasón** mata a **Robin**, y para evitar la furia de **Batman** se une con los iraníes, tomando el lugar de embajador de ellos ante Estados Unidos -cosa poco probable, pero tenían que vender la historieta- recordemos que a mediados de los 80's los iraníes además de que al principio de la historia trataba de venderles armas defectuosas, esta historia se explicará en el apartado del negocio de la muerte.

Como otro ejemplo se puede tomar la historia más reciente de John Byrne donde juntan a **Batman**, **Capitán América**, **El Guasón** y **Cara Roja** y al final gana el sueño Norteamericano, si los tres primeros se unen en contra del ratzi y acaban con sus sueños de conquista para el führer. Sucede que el **Guasón** dice ser un asesino loco pero americano y que no dejará que los nazis acaben con **Ciudad Gótica**.



### 3.3) Los Villanos del Hombre Araña.

En la historia del **Hombre Araña** no es difícil saber la nacionalidad de sus enemigos, la razón es por que Estados Unidos había pasado por una guerra que fue escrita por olvidadizos y estaba pasando por una guerra sin sentido la Viet Nam y la de Corea del Norte, entonces volviendo con los conceptos básicos que se usaran en la Segunda Guerra Mundial sus enemigos serían de ascendencia alemana y casi siempre espías, en la galería de malos del trepador se encuentran:

#### **The Chameleon (El Camaleón):**

El primer enemigo del arácnido quien hizo su debut en el número 1 de la revista de este héroe, cuando lo incriminó de un robo que no cometió dejando más dañada su reputación como vigilante. Su nombre fue siempre un misterio ya que el personaje carece de rostro y fue hasta después de treinta años de existencia que por fin lo bautizaron y su nombre fue: Dimitri Smerdyakov y venía de la Ex Unión Soviética y como malo de esas tierras su misión era robar planos y sabotear conspiraciones de los norteamericanos y en sus ratos libres robar joyas y hacerse rico.

#### **Kraven The Hunter (Kraven El Cazador):**

Otro enemigo ruso, que vino a Estados Unidos -América como la llaman en sus historietas- para cazar al premio máspreciado la cabeza del **Hombre Araña**, contratado por su paisano el **Camaleón**, este personaje tiene una paradoja en su nombre ya que **kraven** en inglés significa cobarde.

**Sergei Kravinoff** hizo su debut en agosto de 1964 y murió a finales de los 80's cuando pudo vencer al **Hombre Araña** y tomar su lugar. Demostrando así ser el mejor cazador. Después vino su hijo **Vladimir Kravinoff** que buscando vengar a su padre, murió a manos de un clon del **Hombre Araña**.

#### **Tarántula:**

Un enemigo latino que surgió en los 70's y siempre estuvo del lado de las rebeliones de Suramérica. Luis Alvarez fue el primero y el original pero murió convertido en una tarántula gigante tratando de conseguir poderes semejantes a los del **Hombre Araña**. Para evitar cualquier roce ideológico con Latinoamérica inventaron que venían de una isla sin ley llamada **Delvadia** -muy parecida a Puerto Rico-, lo mismo hacen con el **Dr. Doom** y su dictadura en **Latveria**.

#### **Puma:**

Cuando comenzaron a rebelarse los apaches de distintas reservas indias allá por los 80's nació el **Puma**, un personaje que debía sus poderes a una mezcla de mitos indios y tecnología.

**Silvermane (El Plateado):**

Mafioso italiano que apareció por vez primera en 1969, desde entonces está a punto de morirse de viejo, pero varias veces ha engañado a la muerte utilizando un traje que los mantiene con vida.

**Hammerhead (El Martillo):**

Un mafioso al estilo de los años treinta y que apareció en 1972, peleando por el liderazgo de los negocios del bajo mundo de Nueva York.

**Kingpin (El Rey):**

Este no es mafioso, sino el rey del crimen organizado en Nueva York, hizo su debut en 1967 y es el único enemigo que ha vencido física y mentalmente al **Hombre Araña** por que a medida que el personaje se hizo más real también sus aventuras y en una de sus historias le demostró que los Superhéroes no pueden contra la sociedad en la que viven y que la realidad es muy diferente a la de ellos.

**Green Goblin (El Duende Verde):**

El primero que utilizó este traje era un hombre de empresas químicas, desarrolló así una fórmula que le dió poderes y también lo enloqueció. Su hijo era un drogadicto por la falta de cariño por parte de su padre, cuando el primero muere en un encuentro con el **Hombre Araña**, el hijo toma el traje y la venganza en 1974 -cuando estaba en boga la reglamentación de las drogas- pero también muere en su intento por acabar con el arácnido.

**Shocker (Impacto):**

Herman Schultz, enemigo de ascendencia germana, que nunca ha tenido éxito en su vida criminal, pero este personaje nace en el apogeo de la guerra fría, en 1967.

El **Buitre** y el **Juguetero** hacen su debut en el número dos de **Amazing Spider Man** (El Asombroso Hombre Araña), en mayo de 1963, ambos son viejos e inventivos, pero el primero tiene una fuerza semejante a la del **Hombre Araña** debido a la pila que da fuerza a sus alas y el segundo es un científico que se dedica a hacer armas o trajes mortales bajo pedido. Pero uno de sus hombres poco tiempo después se convirtió en otro enemigo de nombre **Misterio**.

En el capítulo dos se habían mencionado los personajes que no son malos por naturaleza, sino por problemas que tienen, y ese el caso de **The Lizard** (El Lagarto) quien en realidad es Curt Connors, un científico que tratando de recuperar su brazo perdido en la II Guerra Mundial hace una fórmula basada en las lagartijas -por la regeneración de miembros perdidos- y esto lo convierte en un monstruo con deseos de conquistar al mundo.

**Electro** obtuvo sus poderes debido a un accidente, y pasó de ser un hombre normal a ser el amo de la electricidad. Después llegaron **Los Truhanes**,

unos gangsters que al estilo de los 30's le dieron muchos problemas al **Hombre Araña**.

Entre los enemigos del **Hombre Araña** de otra nacionalidad y por lo tanto, tontos son **Boomerang**, un pitcher frustrado que se dedica a robar, **Rino** un hombre de ascendencia alemana que tiene pegado al cuerpo un traje de rinoceronte y trabaja para poder rescatar a su familia que está secuestrada en algún lugar de Europa. Otro es el **Canguro** que en la segunda aparición que hizo murió tratando de robar unos metales en un laboratorio radiactivo.

En este apartado se puede ver que Estados Unidos estereotipa tanto a sus héroes como a sus enemigos, los que son norteamericanos son inteligentes, fuertes y dominadores, mientras que los que pertenecen a otras nacionalidades, son tontos o ya están muertos.

Siguiendo con los estereotipos está **Scorpion** (El Escorpión) un ex detective que después contrata **J.J. Jameson** para matar al **Hombre Araña**, casi lo logra, pero con los poderes recién obtenidos decide dedicarse al crimen. Otro estereotipo es **Hidroman**, -el hombre de agua- el típico vago de los muelles que debido a un accidente en el cual el hombre araña es remotamente causante y al descubrir esto también decide obtener dinero mediante el robo.

Otro enemigo clásico del **Hombre Araña** es el **Dr. Pulpo** quien debe sus poderes a una explosión que le fusionó cuatro brazos de titanio con los cuales puede recorrer grandes distancias y levantar casi tres toneladas. **Prowler** (El Merodeador) si responde a la pregunta de este apartado, ya que es un personaje de color, que al no tener oportunidades de conseguir un buen trabajo decide hacerse de un traje y tomar -textualmente- todo lo que esté a su alcance, pero al poco tiempo el hombre araña lo convence de que utilice sus poderes para el bien y desde entonces lucha por la justicia.

Debido a la inseguridad que se vive en Estados Unidos desde los 80's, esto dió una idea para crear un personaje y su nombre fue **Sin-Eater** (El Devorador de Pecados) un fanático que hacía justicia con una escopeta y al hacerlo citaba pasajes de la Biblia, cabe mencionar que ya murió, pero no era de otra nacionalidad.

Un enemigo clásico del **Hombre Araña** es el **Arenero**, William Baker era un exconvicto que al escapar de la cárcel se refugió en una playa donde hacían pruebas radiactivas, adquiriendo las propiedades de la arena, al principio se dedicaba al crimen pero después se unió a Silver Sable y ahora trabaja para el bien pero por dinero. Mostrando que los malos pueden dejar de ser si tienen la convicción.

Como se puede ver, la **Marvel** utiliza más el oportunismo político, o por decirlo de otra manera sabe explotar los sucesos que acontecen dentro de sus fronteras, a diferencia de la **DC** como se vió con **Superman y Batman** quienes sólo tienen un enemigo que está presente en cuanto se necesita hablar de un problema como **Lex Luthor** ó el **Guasón**, pero con la **Marvel** y sus personajes no es así ya que durante la década de los 60's y 70's armaron su universo de personajes que salían de movimientos como el **Black Power** o el **hippismo**.

Ya en la década de los 80's, según ellos acabó la **Guerra Fría** y presentan heroes, no enemigos de diferentes nacionalidades como alemanes, canadienses, rusos y hasta japoneses pero eso ya no es parte de esta sección.



### 3.4) Los Héroes y los problemas sociales.

Llama la atención el hecho de que pese a sus enormes potencialidades ninguno de los superhéroes haga algo importante por desarrollar, explotar las riquezas del mundo, poniéndolas al servicio de la humanidad para combatir la miseria, el hambre, las guerras o la contaminación.

Pero la verdad es que si lo han hecho, por que en los años 70's **Superman** peleó contra un enemigo de nombre **Nick O'teen** (Nicotina) esto lo hizo en una campaña para combatir el tabaquismo y la contaminación. Pero Dennis O'Neal fue el primero que experimentó mezclar a los superhéroes con problemas sociales de gran importancia.

Un ejemplo fue la historia de **Linterna Verde** cuando salvó a un hombre de negocios de un ladrón, sólo para descubrir que el "hombre de negocios" era el mandamás de los ladrones de esa zona y el chico había sido lanzado a la calle por él. Otro fue el muy sonado número 76 de **Linterna Verde** y **Flecha Verde** en que un anciano de color le reprocha que él pueda hacer algo por razas con piel de color azul, naranja y hasta moradas pero que nunca ha tenido tiempo para ocuparse de las pieles negras de su propio planeta a lo que **Linterna Verde** se declaró impotente, pero su colega, **Flecha Verde** para levantarle el ánimo le decía que fuera a trapar a un científico loco.

Los superhéroes en su universo bidimensional pueden cambiar el futuro, salvar planetas de hecatombes, mover montañas, pero, ¿Porqué no pueden ayudar en verdad a los humanos de su planeta? "por su misma situación de tener poderes sobrenaturales." como dijo Dennis O'Neal en el libro de Les Daniels (Op. Cit. p. 155). Y quizás a los lectores no les interesaba saber cuales eran los problemas que no podían resolver sus héroes y cambiaron de estilo, no fueron cancelados pero **Linterna Verde** y **Flecha Verde** dejaron de tener historias tan humanas.

Otro ejemplo de esto en los 70's fue la historieta que sacó Steve Ditko -conocido como el co-creador del **Hombre Araña**- en donde se reflejaba la división que se dió en Estados Unidos durante el conflicto con VietNam con los personajes **El Halcón** y **La Paloma** cada uno representando la agresión y el otro el pacifismo respectivamente. Otro ejemplo de historietas y temas de relevancia social fueron **Los Chicos Comando** de Jack Kirby y Joe Simon o el **Hermano Poder** de 1968 que sólo duró dos números.

Pero **Linterna Verde** y **Flecha Verde** fueron los que iniciaron este tipo de historietas con temas sociales trataron desde el feminismo hasta la contaminación, Dennis O'Neal dió la fórmula en **DC** y funcionó.

I BEEN READIN' ABOUT YOU  
HOW YOU WORK FOR THE BLUE  
SKINS... AND NOW ON A PLANET  
SOMEPLACE YOU HELPED OUT  
THE GREEN SKINS...

AND YOU DONE CONSIDER-  
ABLE FOR THE PURPLE SKINS!  
ONLY THERE'S SOMEBODY YOU  
NEVER BOTHERED WITH...



...THE BLACK  
SKINS! I WANT  
TO KNOW...  
HOW COME?!

ANSWER ME  
THAT, MR. GREEN  
LANTERN!



CANY!





Otro problema que trataron fue la hambruna en Africa, pero por muchos poderes que tuviera **Superman** y mucho dinero de **Batman** no pudieron solucionarlo, por que la historia contaba de un superfertilizante que no funcionó y es obvio por que esto rompería la línea que hay entre la realidad y la fantasía, pero lo cierto fue que esta historieta juntó fondos para que fueran mandados a ese continente, quizás no fue mucho pero los héroes ayudaron de alguna manera. La historia se llamó **Heroes Against Hunger** 1985 (Los Héroes contra el Hambre).

Por su parte la **Marvel** ha utilizado a sus personajes en campañas de distintas clases por ejemplo en 1984 iniciaron una campaña en contra del abuso sexual de menores en la que el **Hombre Araña** y el **Power Pack** (El Equipo Poderoso) hablaban de esto, en cierta manera se parece a lo que se hizo en **México** con el **Chavo del Ocho** y compañía aquella de mucho ojo, pero como siempre, la de los gringos fue mejor, porque le dieron al menor la alternativa de que si nadie le creía que había sido abusado siguiera contándolo hasta que alguien lo hiciera. Esta historieta se conseguía por correo con un valor de un dólar que iba directamente al **National Comité for Prevention of Child Abuse** (El Comité Nacional para la prevención del Abuso del Menor).

Esta es una de las muchas historietas que han tenido algo que ver con los problemas sociales, también hubo otra en la que los superhéroes de la **Marvel**, cuya función era fomentar la lectura en los chicos, pero no solamente de historietas, sino de la literatura universal. Otra campaña reciente fue cuando el número 420 de **Hulk** fue dedicado al problema del **VIIH**, La historia se llamó **In the Shadow of AIDS** (A la Sombra del SIDA) y tuvo lugar en agosto de 1994.

En ese mismo año, en las páginas de las revistas de la **DC**, **Linterna Verde** **Los Jóvenes Titanes** y **Robin** trataban ese problema, como se ha dicho desde el principio el comic es un medio de comunicación masivo, y bastante accesible a muchos sectores por los cual sus mensajes son asimilados de una manera rápida entre los lectores. Debido a su lenguaje y a la vivacidad de los colores utilizados en ellos es una manera más simple de exponer problemas entre la sociedad.

En 1995, el personaje que ha tratado problemas reales ha sido **Batman** en su historia **The Ultimate Evil** (La Máxima Maldad) 1 y 2 donde plantea el problema de la prostitución de menores en videos pornográficos. La historia comienza cuando **Batman** descubre que su madre era una investigadora social y el último caso que tuvo fue el de prostitución de menores en Asia -no por seguir con la **Guerra Fría** sino por que en realidad el problema se da allá- y decide investigar hasta llegar al fondo del problema, claro no puede resolverlo por que eso sería mentir pero al menos evita que eso se propague en su ciudad ficticia **Ciudad Gótica**. Esto termina con artículos que tratan la prostitución de menores en todo el mundo.



**\*Batman es un mito,  
 La Maldad Máxima no,  
 Y esa es la verdad.....**  
 Los mitos pueden exponer la maldad  
 Pero no pueden combatirla solos  
 Ahora que conoces la maldad  
 Sabes que hacer,  
 Ahora....  
 Andrew Vachss.

\*Batman The Ultimate Evil, Varios, U.S.A, pp.41/47.

Y a últimas fechas **Death of Innocents / The Horror of Landmines**  
 (Muerte de Inocentes / El Horror de las minas) en esta historia cuentan que la  
 familia de un trabajador de las empresas **Wayne** (Díaz) pierde su vida y la de su  
 hija en un poblado que está infestado de minas, al igual que **La Máxima Maldad**,  
 el **Caballero Negro** no logra su objetivo pero las últimas páginas son dedicadas a  
 este problema de auge internacional.

\*Por que en la vida real no hay un **Batman**.  
 Los niños están muriendo. Y tú puedes ayudarlos.  
 Campaign to ban landmines.  
 \*Batman Death of Innocents, O'neal, U.S.A, 1996, p.50.

Con respecto a lo que dicen los autores de estas historias se puede  
 discernir acerca de que si **Batman** o cualquiera de los superhéroes pueden ser  
 considerados mitos. Umberto Eco dijo en Apocalípticos e Integrados (p. 236) que  
**Superman** no puede llegar a ser considerado mito pero si un arquetipo. Es decir él  
 y los personajes de historieta se vuelven un modelo a seguir y es por eso que  
 siempre han estado en campañas de carácter humanitario.

**Batman** ha acaparado por sus características tan "humanas" el mercado  
 de este tipo de historias, pero el Hombre de Acero se ha arraigado aún más en la  
 gente, pues después de casi 60 años de cortejo por fin se casa con **Luisa Lane**,  
 pero esta boda no fue algo cualquiera, por que tuvo impacto en el mundo real,  
 pues el vestido que usó **Luisa** existe en la realidad y fue diseñado por **Jeanette**  
**Kastenberg** -una reconocida diseñadora americana-. Y el anillo que llevarán  
**Superman** y su señora existe en realidad, diseñado por **Ronald Winston** de la  
 famosa joyería norteamericana **Harry Winston**.

Los héroes, siempre han estado a la vanguardia del oportunismo político,  
 ideológico y social, se aprovechan de cosas así para seguir en el gusto de la  
 gente, ya no llama la atención ver el eterno romance velado de **Superman** y de  
**Luisa Lane**, tampoco llama la atención que estos personajes y otros estén ajenos  
 a la realidad de los lectores.

Lo de la boda vino con referencia al movimiento de la Liberación Femenina, que cuando cobró más auge, -el personaje entre las lectoras- **Luisa Lane** manda al diablo a **Superman** en el número 80 de **Superman's Girlfriend Lois Lane** (Luisa Lane, La Novia de Superman). Y ahora casi treinta años después por fin unen sus vidas en octubre de 1996, pero esto no quedó aquí por que en la serie **Lois and Clark -The New Adventures of Superman-** (Luisa y Clark -Las Nuevas Aventuras de Superman) transmitida por la cadena ABC fue televisada la **Superboda**, claro que esto no fue una adaptación de la historieta -por falta de efectos especiales y tantos superhéroes que salieron en ella- pero en el número 131 de **Watch this space** (Miren este espacio) dijeron: "Después de 60 años que importa como lo justifiquen -la historia de la historieta- lo que importa es que lleguen ahí."

-- THIS ISN'T  
ONE OF THEM.



### 3.5) La Fuente de la Juventud y Las Crisis en los Mundos Infinitos.

Muchos personajes de la historieta tienen más de 50 años, 30 o veinte cuando menos, y todos mantienen las facciones de un hombre de treinta años o de un muchacho de veintitantos, y si han estado presentes en la escena mundial desde la **II Guerra Mundial** ¿Cómo hacen para mantenerse así? al menos el **Capitán América** tiene una buena excusa y se lo debe al **Suero del Super Soldado** que siempre lo mantendrá joven y fuerte y los demás ¿Cómo le hacen?

Curiosamente **Superman** viene de otro planeta y su fisiología es muy diferente a la humana, pero lo que llama la atención es que su crecimiento acabó hasta que decidió luchar por la justicia y desde hace más de 50 años mantiene el cuerpo y el rostro de un hombre en sus treinta años.

Pero que pasa con personajes netamente humanos como **Batman** y otros personajes del Universo de la historieta, excepto **Linterna Verde** que desde los 70's le salieron unas canas a la altura de la sien que lo hicieron más maduro.

Bien, uno de los trucos que hicieron para que los personajes de la **DC** no fueran tan viejos y dejarán de llamar la atención entre el público lector dividieron a los que nacieron en el período de los 40's y 50's y a eso se le llamó los héroes de la **Edad de Oro** -ver capítulo 1 apartado 4-, después vinieron los de la **Edad de Plata** que nacieron en los 60's y 70's. Pero en realidad no hicieron otros sino que a **Superman, Batman, La Mujer Maravilla, Flash**, etc. volvieron a contar su origen desde esos años para actualizarlos, e hicieron lo mismo con los de la **Edad Contemporánea** que llegó después de las **Crisis en los Mundos Infinitos**.

Pero en el intermedio de estas **Edades**, para no perder a estos personajes, los mandaron a las diferentes **Tierras** que existieron en universo de la **DC, Tierra 1** (Edad de Oro), **Tierra 2** (Edad de Plata) y **Tierra 3** que era un mundo donde los malos eran los buenos.

Con esto los guionistas de la **DC** encontraron la fuente de la Eterna Juventud para sus personajes pero después en los 80's esto sería un problema por tantos héroes regados en todo el universo y dió pie para las **Crisis en los Mundos Infinitos**.

Este evento editorial que hizo la **DC** tuvo dos misiones: la primera fue, festejar el cincuenta aniversario de la compañía ya que empieza a trabajar en 1935, tres años antes de que nacieran **Superman** o **Batman**, pero desde ahí ya tenía sus siglas **D** y **C** que significan **Detective Comics** (Historietas de Detectives) pero con el tiempo se quedó solamente como **DC**. La segunda fue reestructurar todo el universo de personajes que tenía desde la **Edad de Oro**, hasta 1985, por que tanto buenos y malos tenían su contraparte en la Tierra dos

-donde vivían los héroes de la **Edad de Oro**-, en la tierra Tres existían las contrapartes malvadas de los héroes. Todo esto para arreglar la continuidad de los personajes que se vieron envuelta en esto.

La historia consiste en que todo el multiverso de **DC** se está uniendo en uno solo y ni todos los superhéroes juntos pueden contra el **Monitor** -quien se presentó al principio como amigo y resultó ser el enemigo- y es el **Espectro** -un personaje con poderes omnipotentes detiene al **Monitor** y salva el universo de **Tierra Uno** -donde viven los héroes y nosotros- y cinco dimensiones más, así que todos los personajes que sobrevivieron a las **Crisis**, recibieron un nuevo pasado y olvidaron cualquier otro acontecimiento previo a las **Crisis** y a estas mismas. "La idea de las crisis fue que al terminar el número 12 nunca habría referencia alguna respecto a las **Crisis** ni ningún otro suceso pasado." dijo **Marv Wolfman** editor y escritor de las **Crisis Op**. Cit. p.189.

Con todo esto los títulos de la **DC** comenzaron desde cero, todo lo que había sucedido desde los 40's fue olvidado, algunos de los personajes que estaban repetidos fueron eliminados. **Superman** por ejemplo fue escrito y dibujado por John Byrne y acabaron de una vez por todas con la **Superfamilia** que se había empezado a gestar desde los 60's, ya no existía **Superchica**, **Superperro** y demás superseres por último desapareció **Superboy** cuya muerte se explicará en el apartado del negocio de la muerte..

Por su parte **Batman** recibe el apodo de **Caballero Negro**, porque después de las **Crisis** Frank Miller escribió y dibujó **Dark Knight Returns** (El Regreso del Caballero Negro) una historia alternativa en el futuro de **Batman** que tuvo mucho revuelo entre los lectores, además que dividió el origen de **Batman** en tres historias que se llamaron **año 1**, **año 2** y **año 3**, cada una respectivamente narraba como comenzaba **Batman**, como encuentra a **Robin** y su primera aparición como vigilante de **Ciudad Gótica**.

En conclusión, todos estos trucos han ayudado a mantener jóvenes a **Superman**, **Batman** y compañía, por que sería injustificable que hombres de treinta años después de 50 años de historia siguieran igual. Así en 1986 todos los personajes de la **DC** reestructurados y con el pasado olvidado se dedicaron a seguir peleando contra cualquier injusticia que se les pusiera al frente.

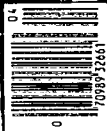
1<sup>ST</sup> ISSUE SPECTACULAR!

# GREEN LANTERNS

ON INFINITE EARTHS



75¢



MARV WOLFMAN  
GEORGE PEREZ &  
DICK GIORDANO



### 3.5.1) Onslaught, El Ataque Violento de la Marvel.

Las **Crisis** le valieron a la editorial **DC** acaparar más público con la reestructuración de sus personajes, pero la **Marvel** en ese año sacó la historia llamada **Secret Wars** (Guerras Secretas) en donde un ser con poderes divinos al tratar de entender la naturaleza de los héroes los hace pelear en un mundo fuera de este universo. Aquí no hubo reestructuración alguna por que los héroes de la **Marvel** apenas tenían como 20 de existir, era tonto pensar que sus personajes necesitaran un truco así para mantener jóvenes a sus personajes y lo que hicieron fue comprometer a **Los Vengadores**, **El Hombre Araña**, **Los Hombres X**, etc. en historias con tintes más humanos, como luchar contra las drogas, tocar temas más sórdidos como mujeres golpeadas o niños abusados y esto hizo que sus personajes con tramas más sociales se hicieran más jóvenes de alguna manera.

Pero, ahora en los 90's se han encontrado con que es necesario hacer algo semejante a lo que hizo **DC** 12 años atrás, por que ya es mucha la historia que han recorrido sus personajes durante 30 años de existencia junto con su casa editorial; **Marvel**. Stan Lee en la pasada **Conque** dijo: "Los escritores de **Marvel** siempre están escribiendo algo nuevo para sus personajes y a veces es como hacer una película mensualmente de 100 personajes distintos, es muy difícil esta tarea."

En algunos casos han concentrado 20 años de historieta en 5, a veces es un buen recurso el tiempo, por que en las historietas no pasa igual que el tiempo "humano" -por decirle de alguna manera- pero es una tontería pensar que el **Hombre Araña** tiene diez años de existencia, al igual que los **Vengadores**.

Esto ha acarreado muchos problemas en la continuidad y por esa razón en 1996, sacaron la saga de **Onslaught** (Ataque Violento) un personaje con los poderes necesarios para acabar con los superhéroes de la **Marvel**, pero no se arriesgaron a empezar desde cero como lo hizo **DC** con las **Crisis** y solamente lo hicieron con algunos personajes y estos fueron **Los Vengadores**, **El Capitán América**, **Los Cuatro Fantásticos**, **Hulk** y **El Hombre de Hierro**. Por que durante el 93 y el 95 fueron los personajes con mayores problemas de historias -fueron muy malas- y las terminaron igual.

Para empezar estuvo la "supuesta" muerte del líder de los **Cuatro Fantásticos**, lo cual no sucedió sino que lo mandaron al año 2099 y poco después los demás lo alcanzaron y se quedaron allí para luchar contra el mal.

A **Los Vengadores** les pusieron un traidor que quería destruirlos y este era el **Hombre de Hierro**, para lo cual fueron al pasado -10 años atrás- y trajeron al **Tony Stark** que podría acabar con el **Hombre de Hierro**, cabe mencionar que

con esto violaron una ley de la física que dice que dos materias iguales no pueden ocupar el mismo espacio.

Y por último a **Hulk** lo hicieron una especie de Frankenstein inteligente, que en vez de usar sus musculosa fisionomía en contra del mal, se la pasaba resolviendo sus aventuras con chistes malos.

Total, **Onslaught** resultó ser el psíquico más poderoso de la Tierra; el Profesor **Charles Xavier**, líder de los **Hombres X**, y en una historia muy semejante a la de **Terminator** -solo que con poderes mentales- todos los héroes arriba mencionados se "metieron" en él y murieron en el intento de acabar con **Onslaught**, de ahí derivaron las reestructuraciones de esos personajes, que basados en las historias originales de Stan Lee y Jack Kirby quien sabe en que terminarán.

La conclusión es que la fuente de la juventud es un factor importante en el universo de las historietas y hasta que **Marvel** no se atreva a hacer algo como las **Crisis** o algo mejor, seguirá perdiendo lectores, por que está acabando con los principios con los que comenzó, ciencia ficción, pero basada de alguna manera en la realidad.



### 3.5.2) La Muerte de Superman.

1992, ya pasaron siete años desde la reestructuración que hiciera la Editorial DC para conmemorar sus 50 años de existencia, **Superman** había sido dibujado por personas de la talla de John Byrne que en 1986 empezó la historia del personaje desde cero. Pero poco después pasaría de mano en mano y volviéndose un poco tedioso hacer las historias del personaje.

¿Se han preguntado alguna vez que clase de enemigos puede tener alguien que puede mover montañas, volar y correr casi a la velocidad del sonido?, en pocas palabras, poderes cuasi-divinos, el único que ha pasado por la misma situación es el **Dios** de los cristianos cuyas vivencias están plasmadas en el libro más famoso del mundo **La Biblia**. Pero este no es el caso de **Superman**, aunque sea conocido en la mayor parte del mundo, todavía no es tan famoso como dijera alguna vez los **Beatles**, más que **Dios**.

El caso es que después de las **Crisis en las Tierras Infinitas** se humanizó más al personaje y se marcaron de una vez por todas los poderes que tendría, por que en las historias **pre-Crisis** tenía un poder nuevo -o el que se le ocurriera al escritor en turno- o aparecía un nuevo color de kriptonita que tenía diferente efecto en el hombre de acero. Entre los poderes se quedaron:

- Volar,
  - Superfuerza,
  - Supervelocidad -sin llegar a la de la luz, y ya no podía atravesar las barreras ni del tiempo ni del sonido.
  - Visiones telescópicas, microscópicas, de rayos X y de calor.
  - Superman** está indefenso ante la magia.
  - Superman** desarrolló sus poderes hasta la adolescencia
  - Ya sólo había una **kriptonita**: la verde.
- esos fueron los cambios más relevantes que vivió el personaje al regresar de las **Crisis**.

Pero volvamos a la pregunta inicial del apartado, ¿Qué clase de enemigo podría tener alguien con todos esos poderes? respuesta: ninguno, pero en la humanización del personaje los enemigos terrenales obtuvieron un poder: conseguir **kriptonita** en cualquier lugar y esto fue haciendo poco a poco las historias más aburridas, hasta el punto que un sobreviviente de **Viet-Nam Bloodsport** (Deporte Sangriento) pelea contra **Superman** usando balas cubiertas de **kriptonita**. Aquí cabe otra pregunta, ¿de dónde sacaban restos de un planeta que había explotado en mil pedazos alrededor de cuarenta años atrás.

Así que el hombre de acero fue pasando por una decadencia en sus historias, pues aunque viajara a una isla de dinosaurios, haya aparecido el **Erradicador**, haya muerto **Lex Luthor** y haya aparecido su "suspuesto" hijo: **Lex**

**Luthor II**, y otras aventuras que intentaron regresarlo al lugar del cual bajó. Esto logró que se malbaratarán los cuatro títulos de **Superman** aunque valieran 75 centavos de dólar cada uno -una historieta normal valía en ese tiempo de un dólar a dólar y medio- la mitad del precio de cualquier otra historieta y de personajes no tan clásicos como el kriptoniano.

El personaje había caído del gusto de los lectores ¿Qué se podía hacer? ¿Cómo recuperar el lugar perdido? Mike Carlin editor de la **DC** dijo en el libro: **DC Comics 60 years of World's Favorite Comic Book Heroes** p. 218, "en todas las juntas que teníamos con los escritores y dibujantes del personaje, para dar ideas de las historias y en cada una de estas juntas había alguien que decía "¡Hay que matarlo!" nunca faltaba esa broma hasta que un día lo hicimos."

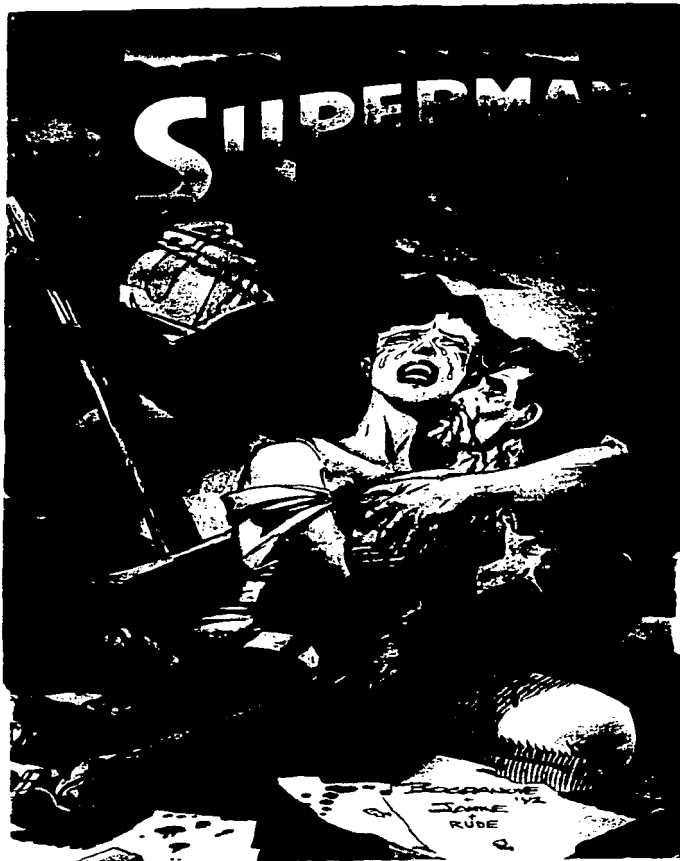
Y fue así que **Superman** murió en las páginas de **Superman 75** en enero de 1993, pero en realidad la historieta llegó a las tiendas el 18 de noviembre de 1992 esto se debe a que las historietas son marcadas con dos meses de anticipo para asegurar su vigencia.

Cualquiera que sea el caso de las historietas lo que importa es que el hombre de acero había mordido el polvo en una batalla contra un monstruo sin origen **Doomsday** (Día del Juicio), quien destruía todo a su paso. La pelea concluyó en las calles de **Metropolis** donde el monstruo y el superhéroe perdieron la vida. Solamente al primer día que salió la historieta de la muerte de **Superman**, se vendieron más de dos millones de copias a un precio especial de dos dólares -el precio casi triplicado-, este número se reimprimió una y otra vez hasta llegar a seis millones de copias vendidas.

Esto dió pie a un nuevo boom de la historieta en México que había perdido seguidores en este país, después de la muerte se reimprimió en un tomo la saga de siete números en donde el kriptoniano pierde la vida, después salió otro tomo donde se recopilaban los ocho números en donde no apareció el hombre de acero, solamente los héroes restantes que le pagaron un merecido tributo en las páginas de **A World Without a Superman** (Un Mundo Sin Superman) que salió a la venta en abril de 1993.

A primera vista se puede pensar que esto fue un truco publicitario para aumentar las ventas de los títulos del personaje, en realidad así fue, pero por otro lado Mike Carlin (Op. Cit. p.219) dijo: "Había una gran analogía en lo que hicimos, creíamos que **Superman** viviría por siempre, se estaba considerando chistoso. Con esto quisimos recordarle a la gente que los valores que todavía defiende **Superman** siguen siendo importantes."

Después en el número 500 de **The Adventures of Superman** (Las Aventuras de Superman), en la última viñeta se muestra el féretro del superhéroe



vacío, Mike Carlin decía que no podía salir **Superman** y decir "Hola ya regresé!" Así que todo el equipo de la DC hizo una trama en donde aparecieran cuatro **Supermanes**:

-Uno con apariencia juvenil recordando a **Superboy** (Superniño) que según él decía haber sido clonado del original, pero el personaje se mostraba renuente a usar ese nombre.

-Después llegó un ser que se hizo llamar **The Last Son of Krypton** (El Último Hijo de Krypton), un frío y vengativo superhéroe.

-**Steel** (Acero) un hombre de color que en gratitud por haber sido salvado por **Superman** decidió mantener vivo su recuerdo luchando contra el crimen en una armadura.

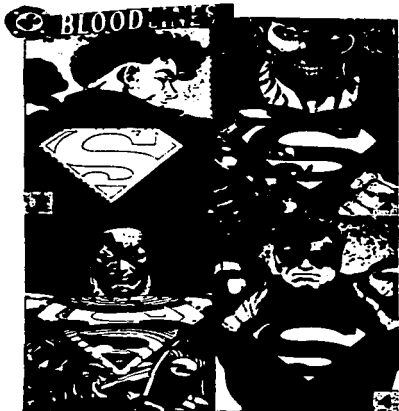
-**The Man of Tomorrow** (El Hombre del Mañana) un robot que clamaba ser el kriptoniano.

Todos estos personajes se unieron además de **Superchica** y el hijo de **Lex Luthor** en una historia llamada: **The Reign of the Supermen** (El Reino de los Super Hombres) se debe recordar que esta fue una historia en la que Jerry Siegel y Joe Shuster hicieron los pininos de Superman. Ya con todos los elementos juntos esto sirvió para el regreso del verdadero **Superman**.

En esta historia el **Hombre del Mañana** fue el malo de la trama que duró hasta octubre de 1993 fecha en que **Superman** regresó para ayudar a sus fieles compañeros y salvar a la tierra de convertirse en un **Warworld** (Mundo de Guerra) con el villano espacial **Mogul** -quien destruyó **Central City**, (Ciudad Central) hogar del **Linterna Verde- Supergirl, Lex Luthor, Steel, Superboy** y **Superman** vencieron a los dos villanos en el número 82 de **Superman**.

Después de vencer al **Robot**, **Superman** explicó su naturaleza de batería solar viviente y los demás personajes quedaron como de apoyo, cabe mencionar que cada uno obtuvo su propia revista -incluso el **Robot** quien se convirtió en un villano espacial- que después le daría dolores de cabeza a otros personajes de la DC.

Y así es como una leyenda de papel murió y regresó para seguir manteniendo vivos los valores norteamericanos tan importantes para ellos y **Superman**, quien ha mantenido vivo el sueño norteamericano por casi ya sesenta años de existencia luchando las batallas ficticias y reales de su país de origen.





### 3.5.3) La Caída del Murciélago.

**Superman** ha muerto, ¡Viva **Superman!** ¡Larga vida al primero y más grande de los superhéroes! La fórmula resultó al pie de la letra, después de su muerte y durante su resurrección los cuatro títulos de este personaje se posicionaron otra vez entre los mejores vendidos, además de cotizarse por las nubes los números de su muerte y su funeral.

Embelesados por su éxito, la **DC** pensó en una historia que les reeditaría lo mismo. ¿quien seguiría en la lista?, un personaje que tuviera un buen lugar y que asegurará las ventas de un suceso de esta magnitud. fue entonces que todos voltearon la mirada hacia el caballero negro: **Batman**.

Este personaje que desde 1985 se volviera la estrella de novelas gráficas, historias alternativas, e historias no contadas basadas en lo sórdido de sus orígenes y retomando la agresividad con que lo concibió su creador Bob Kane. Pero ni esa agresividad, ni las historias que había atrás de él, lo salvarían de su enemigo más poderoso y cruel: **Bane** (Veneno) que en 1993 rompería al **Caballero Negro**.

Mientras se llevaba a cabo el **Reino de los Super Hombres**, el equipo de Denny O'Neal comenzaba una historia que llamaría la atención de sus lectores: **Knightfall** (La Caída del Caballero) en realidad era un juego de palabras que también significaba **La Caída de la Noche**, pero con el prefijo **Knight**, que significa **Caballero**, le daban otro sentido a la palabra, cabe mencionar que a **Batman** se le conoce como el **Caballero Negro** desde 1986, a raíz de la historia titulada: **The Dark Knight Returns** (El Regreso del caballero negro). En fin, **Knightfall** es la historia en que **Batman** pierde la batalla contra el crimen organizado de ciudad Gótica. **Knightquest** (La Búsqueda del Caballero) y **Knight's End** (El Fin de los Caballeros), serían las sagas en que regresa **Batman** a su lugar.

Pero ¿Cómo comienza esto?, pues con una historia llamada **Sword of Azrael** (La Espada de Azrael) donde **Batman** conoce al ángel vengador; **Azrael**. La historia comienza con la muerte de un vigilante, de mismo nombre, su asesino fue **Carellton LeHah** que es dueño de un negocio ilícito de armas, todo esto lleva a **Batman** y **Alfred** -su mayordomo- a investigar a los **Alpes Suizos**, donde **LeHah** se enfrenta a **Batman** y lo despoja de su traje para acabar con **Azrael** tomando la identidad de **Lord Demonio Biis**.

Pero para sorpresa de **Batman** y **Alfred** este no es un héroe concencional que protege a los inocentes, es un Ángel Vengador que pertenece a la **Orden de**

**San Dumas** y tiene la orden de vengar, más no de impedir la muerte de las víctimas. Es por eso que mata en un incendio a **LeHah** y salva **Bruno Díaz** de la muerte quien por su lado había desafiado a su captor y vencido a **Lord Blis** en su propio juego.

La historia termina con **Jean Paul Valey -Azrael-** desafiando la **Orden de San Dumas** con estas palabras: -No soy un ángel soy un hombre! Así se une al elenco de personajes de apoyo de **Batman** y después jugaría un papel muy importante en la historia de **Knightquest**.

Otro elemento es la historia **Vengeance of Bane** (La Venganza de Bane) en donde un niño es obligado a terminar la condena de su padre en la isla de **Santa Prisca**, en la cárcel de **Peña Duro**, este chico pasa su vida entre los criminales más peligrosos de la ciudad durante diez años de confinamiento se convirtió en el jefe de los reos. El encargado de la prisión temiendo por el poder que poco a poco adquiriría el muchacho decidió ofrecerlo para experimentar unos nuevos esteroides llamados **Venom** (Veneno).

Al aguantar la transfusión de **Venom**, **Bane** fingió su muerte, rescató a sus canchanchanes: **Bird** (Pájaro), **Trogg** (Troglodita) y **Zombie** (Zombi) para alcanzar su meta: apoderarse de **Ciudad Gótica**, pero para ello tenían que deshacerse de su vigilante: **Batman** y así es como planeaban poco a poco **La Caída del Murciélago**.

La historia **La Caída del Caballero** comienza con el escape masivo de todos los internos del hospital mental **Arkham** en donde se encuentran los peores y más locos enemigos de **Batman** entre ellos se pueden contar al **Guasón**, al **Espantapájaros**, el **Sombrero**, el **Ventrilocuoc**, **Zssz**, **Amygdala** (Amígdala) y demás lunáticos que tienen un sólo objetivo: matar a **Batman**.

Todo esto para drenar de su fuerza -física y mental- a **Batman**, vigilando muy de cerca todo los acontecimientos, **Bane** y sus hombres que esperaban pacientemente el momento para acabar de una vez por todas con el hombre murciélago. Terminando la primera parte de esta historia en el número 497 de **Batman**, con una inmisericorde golpiza propinada por **Bane** que finaliza con el rompimiento de su espalda.

El murciélago está roto, **Ciudad Gótica** carece de un protector, alguien debe de tomar el manto de **Batman** pero no será ni **Robin** ni **Nightwing** -el primer **Robin**- quienes puedan llenar los zapatos del Caballero Negro, es ahí donde encaja ese personaje que saliera de la historia **La Espada de Azrael**, el Ángel de la Venganza a petición de **Bruno Díaz** acepta el reto y se convierte en el nuevo **Batman**.



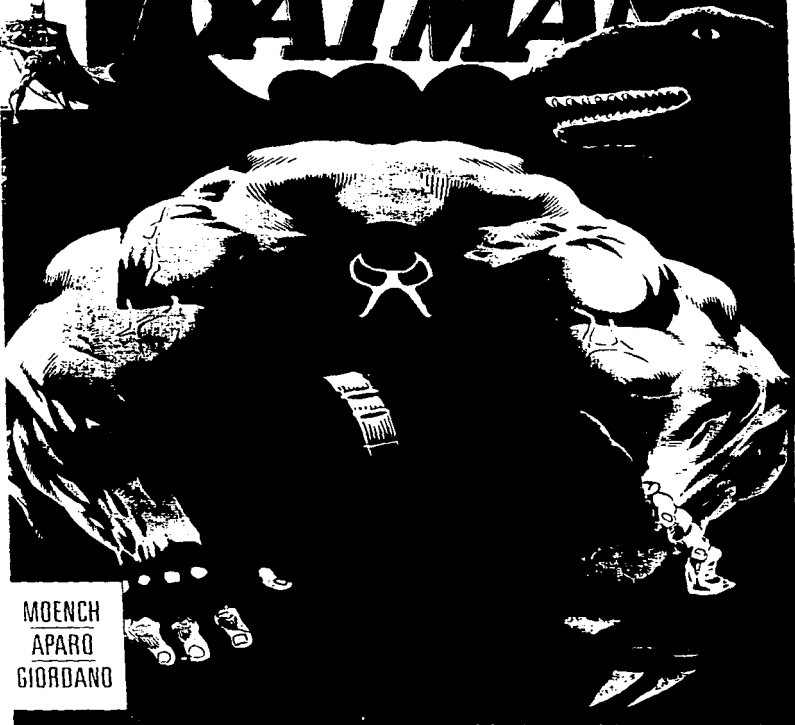
497 US \$1.25  
CAN \$1.65  
MAY 1982

KNIGHTFALL

11



# BATMAN



MOENCH  
APARO  
GIORDANO

Pero este nuevo **Batman** no hace las cosas conforme a la Ley, es diferente, más agresivo, **Bruno Díaz** desde su cama, incapacitado, le ordena alejarse de **Bane** pero éste no le hace caso y empieza a acechar al enemigo de su antecesor, sólo para darse cuenta que el viejo concepto de **Batman** no es lo suficientemente bueno para acabar con **Bane**, así que decide hacerse una armadura para pelear contra el crimen. Después de todo esto, en el número 500 de **Batman**, **Azrael** venga a **Bruno Díaz** venciendo al nuevo rey del crimen de Ciudad Gótica: **Bane** y se convierte de una vez por todas en el nuevo **Caballero Negro**.

Ahí es donde empieza **Knightquest** (La Búsqueda del Caballero) donde el nuevo **Batman** demuestra que es más brutal que el anterior y que nadie escapara a su mano, es tan agresivo que llega a pelear contra **Robin**, aliarse con **Gatubela**, casi mata al **Guasón** y por poco pierde la vida al enfrentarse contra el **Hombre Corrosivo** aunado a todo esto; **Azrael** -el nuevo **Batman**- tiene problemas con los fantasmas de la **Orden de San Dumas** quienes le dicen que ese no es su papel, el suyo es vengar no salvar. Y también cambia el traje -con el que venció a **Bane** -por uno tecnológicamente más avanzado y mortal.

Y **Knightsend** arranca cuando **Bruno Díaz** comienza su recuperación y un entrenamiento para recuperar lo perdido meses atrás debido a la fractura que le causó **Bane**. Cabe mencionar que nunca justificaron como se le arregló la espalda pero si dicen quien le dió el entrenamiento: **Lady Shiva**, una especie de ninja que lo hace recuperar la confianza perdida. Al poco tiempo, regresa a **Ciudad Gótica** para acabar con el impostor. Por que este nuevo **Batman** no solamente quebranta la ley y se opone a todos los valores que defiende **Batman**.

Todo esto concluye en el número 63 de **Batman: Legends of the Dark Knight** (Batman: Leyendas del Caballero Negro) donde los dos Hombres Murciélago se enfrascan en una lucha tanto física como psicológica donde pelean por el derecho a defender **Ciudad Gótica**.

El final es predecible **Batman** regresa y **Azrael** pasa de ser un personaje de apoyo a uno central en su propia revista, pero en conclusión Les Daniels (Op. Cit. p. 234) dijo: "La idea original de **Knightfall** era que un **Batman** debilitado peleara una batalla titánica, sufriera una aparente lesión permanente y entregará su famosa capa a un impostor que pronto se convertiría en un enemigo más."

Y es cierto, los 71 números en que se desarrollaron estas tres historias fueron sólo para regresar a lo mismo, no hubo una reestructuración del héroe, ni un rejuvenecimiento si acaso, cambió su traje de gris y azul a tonos más negrosáceos. La realidad fue que pensaron que **Batman** acarrearía las mismas

ventas que la muerte de **Superman**. Pero el Caballero Negro con sus cuatro títulos a la venta no necesitaba de esa clase de trucos para aumentar sus ventas. Por que hubo muchos conocedores que rechazaron esta historia y aunque el nuevo **Batman** estuvo en el mercado durante dos años esto títulos no tuvieron las ventas que se pensaban.

Por que **Batman** desde principios de los 90's contó con dos películas, y una serie de caricaturas que se convirtió en un nuevo título a la historia de **Batman**. **Superman** se murió por que nadie lo tomaba en cuenta, pero desencadenó una moda en la historieta y fue que los demás héroes -tanto **Marvel** y **DC**- empezaron a "matar" a los personajes que tenían las ventas más bajas. En conclusión, la muerte se volvió una moda con fines muy redituables.



### 3.5.4) El Robo de la vida del Hombre Araña.

1995, **Superman** ya murió, a **Batman** le rompieron la espalda, los **Hombres X** vivieron una realidad que nunca existió, los personajes más importantes de las historietas han pasado por un cambio importante ó una "muerte" pero faltaba el **Asombroso Hombre Araña**.

**Superman** y **Batman** son la punta de la lanza de la **DC** y por parte de la **Marvel** está el **Hombre Araña**, quien sólo había sufrido la muerte de su tía **May** después de pasar muchos meses en estado de coma. y de vivir más de treinta años con cara de 60 años, bueno las casa editoriales vieron que era una buena excusa "matar" a los personajes para aumentar la ventas de sus revistas. Pero la **Marvel** se negaba a "matar" a un personaje tan importante como lo es el arácnido -en sí- no ha "matado" a ninguno de sus personajes, sólo los ha cambiado de una manera radical.

Así en vez de matar a un personaje, cambiaron la historia que muchos lectores siguieron fervientemente durante veinte años, esto lo único que causó fue que las ventas del personaje disminuyeran en manera considerable y que se devaluarán antiguas historias puesto que el personaje que habían leído alguna vez resultó ser un farsante.

Pero, ¿Cómo se dió esto? no fue un personaje sacado de la manga como en el caso de **Doomsday** con **Superman** o un personaje de apoyo de una novela gráfica como lo fue **Bane** con **Batman** no, el robo de la vida del **Hombre Araña** se remonta 20 años atrás en el pasado cuando su chica **Gwen Stacy** muere asesinada a manos del **Duende Verde** original -el que tenía un hijo con problemas de drogadicción- y la historia va más ó menos así:

A raíz de que muere este personaje aparece otro **The Jackal** (El Chacal) quien sin razón aparente empieza a atacar al **Hombre Araña** a través de diferente medios, por ejemplo contrata a **The Punisher** (El Matón) -quien en 1985 tendría su propia revista- y después lo ataca de forma directa aliado con un enemigo de la sociedad y ficticio **Tarántula** -Luis Alvarez un latino revolucionario- y **The Scorpion** (El Escorpión) - un enemigo creado por **J.Jonah Jameson** y el **Profesor Smithe** y de ascendencia alemana: **Max MacGargan**.

Pero necesitaban algo más para hacer interesante la historia y los lectores además de **Stan Lee** querían al personaje de vuelta por eso **Gerry Conway** en **Clone Genesis**, **Canadá**, 1995, p. 6 dice: "No había manera de regresar al personaje, iría en contra de los principios de **Marvel**, y decir que nunca murió en realidad era muy barato, y regresaría era una historia condenada a fallar."

El personaje regresó y con ella, por fin se desenmascaró el **Chacal** quien resultó ser **Miles Warren**, el profesor de biología de **Parker**, y **Gwen** era un Clon - una copia genética-. El plan maestro de **Warren** era matar al **Hombre Araña** por causar la muerte de su amor imposible: **Gwen**, así obliga a pelear al arácnido con su clon, casi al final de la pelea ella se da cuenta de que **Warren** es un asesino y reniega de él, entonces en un arranque de locura detona la bomba, atrapando en esta a los dos **Hombres Arañas**.

En el epílogo **Gwen** le pregunta al **Hombre Araña** que sobrevivió a la explosión que si estaba bien, este le contestó que sí y después le volvió a preguntar ¿Cómo sabes que tú eres el original? Esto dió pie a otra historia que terminaría cuando el **Hombre Araña** descubre que es el original pero sin leer las pruebas que le hizo el profesor **Curt Connors** -también conocido como **The Lizard** (El Lagarto)- y así convencido de la verdad dispuso del cuerpo incinerándolo en una chimenea.

Todo esto sucedió durante los años de 1974-75, en los capítulos de **The Amazing Spider Man** (El Asombroso Hombre Araña) 141-15. Hace casi veinte años, esta historia ya había quedado muerta y enterrada, los pocos cabos sueltos que quedaban se fueron atando a través de los años como por ejemplo la copia de **Gwen Stacy** que resultó ser una estudiante que el DNA suyo, pero en el universo **Marvel** explicaron que no podían existir dos mismos entes en un mismo espacio y tiempo así que no había lugar para los clones.

Pero en octubre de 1994 en el número 117 de **The Web of Spider Man** (La Telaraña del Hombre Araña) reaparece el clon de **Peter Parker**, generándose así poco a poco el robo de la vida del **Hombre Araña**. Este personaje justificó su desaparición diciendo que no había muerto en la explosión y que la chimenea en donde lo habían incinerado estaba apagada, así que después de vagar por el país durante cinco años -primer error de la **Marvel**, resumir 20 años de historieta en cinco, es natural que el tiempo de la historieta corra más lento que el normal, pero habían pasado ya tantas cosas en la vida del hombre araña que esto fue un error que los lectores descubrieron desde el principio- y ahora regresaba a Nueva York por que lo extrañaba mucho.

Hasta ahí todo va bien, incluso cuando adopta la personalidad de **Ben Reilly** y el alter ego llamado: **Scarlet Spider** (La Araña Escarlata) y le ayuda al **Hombre Araña** a luchar con los enemigos que se le lleguen a escapar a partir de noviembre de 1994, en el número 118 de **Web of Spider Man**. Pero, la duda seguía en pie, ¿quien era el original? eso se descubrió en julio de 1995 en **Spectacular Spider Man** (El Espectacular Hombre Araña) 226 donde **Ben Reilly** con ayuda del **Dr. Seward Trainer** revelaron que **Parker**, -el que conocíamos desde hace más de veinte años- era el clon.





POWER RESPONSIBILITY

PART I

# WEB OF SPIDER-MAN

\$1.50 US

OR 90¢ CAN

117

OCT

US #1 PB

MADE IN THE U.S.A.  
 © 1994 MARVEL  
 ALL RIGHTS RESERVED  
 MARVEL  
 PUBLISHING

BEGINNING  
 THE SAGA THAT  
 WILL ROCK THE  
 SPIDERVERSE!

DIRECT EDITION

11/711



1520669057

STEVEN  
 FC

SPIDERMAN  
 VERSUS  
 PETER PARKER?!

Aunque **Reilly** clamaba ser el original nunca reclamó los derechos de ser el **Hombre Araña** y siguió siendo la **Araña Escarlata** hasta que **Parker** decide cederte el nombre y el traje debido a que su esposa **Mary Jane** espera un bebé y prefiere las responsabilidades de padre que las de trepador.

Así que **Parker** renuncia al **Hombre Araña** en **Spectacular Spider Man** 229,(octubre de 1995) y **Reilly** adopta la personalidad del arácnido en enero de 1996 en el número 0 de **The Sensational Spider Man** escrito y dibujado por Dan Jurgens. Cuando sucedió esto, muchos lectores dejaron de adquirir la revista, o sea que en vez de resultar como con **Superman**, este suceso solo lastimó al personaje. Entre las personas que estaban en desacuerdo con esta decisión estaba el mismo creador del personaje: Stan Lee quien en la pasada Conque dijo: "Los personajes necesitan de algo que los haga más atractivos pero no me gustó lo que le hicieron al **Hombre Araña**, pero espero que el equipo de Bob Harris lo arregle."

Fue tanta la demanda de los lectores por que regresará el trepador original que en el número 75 de **Spider Man**, se revela que toda la historia del clon verdadero fue un plan inventado por el **Duende Verde** original quien regresó del reino de los muertos para acabar con el **Hombre Araña**. Arreglándose de una vez por todas la vida del arácnido. Obviamente **Ben Reilly** -el supuesto arácnido original- muere a manos del **Duende Verde** en esta historia.

Así fue el robo de vida del **Hombre Araña**, en realidad no sirvió para gran cosa por que los que conocían al personaje de tiempo atrás se negaron a aceptar a este reemplazo injustificado, los cambios o las muertes de los superhéroes sirven para llamar más la atención del público pero es como todo, a veces funciona y a veces no, en el caso del **Hombre Araña** no fue así, quizás aumentaron las ventas pero por que sacaron ediciones especiales, con metal u otros artificios publicitarios, pero así que se vendiera por el personaje en sí, no.

Demostrándose una vez más que los personajes de historieta están tan arraigados en la gente que los consume que se negarán a aceptar los cambios que no les parezcan.

En conclusión el **Hombre Araña** sigue y seguirá viviendo otras épocas más ya que nació en el momento de los problemas estudiantiles, ha pasado por la guerra contra las drogas y otros movimientos sociales, siendo uno de los personajes más queridos por el público, y se puede pronosticar que el personaje seguirá vivo por otros treinta años mas, y vivirá otras épocas importantes tanto en su historia como en la de su país de origen.



### 3.5.5) El Negocio de la Muerte.

La muerte siempre ha estado presente en las historietas, -casi siempre- en el número uno donde se explica por qué el héroe decide usar sus poderes para hacer el bien, entre los ejemplos están: **Hombre Araña**, **Superman**, **Batman**, los tres son huérfanos -**Superman** tiene padres adoptivos, pero los biológicos murieron junto con su planeta- pero a los demás los mataron cuando eran niños, o por que no acturaoa a tiempo. Si este no es el caso, hay a quienes les matan al amor de su vida, o a su familia, **Punisher** (El Matón), **Cage** (Héroe en Renta), y **Aquaman**.

El caso es que la muerte siempre está en las historietas, por que después del origen hay alguien ó algunos que deberán morir para darle más énfasis a las historias y son parientes, amigos -que se aliaron con los malos- o los mismos malos que de vez en cuando muerden el polvo. Un personaje que su vida fue un matadero de personajes fue el **Hombre Araña** por que en los 70's muere su suegro, años después su novia y de ahí en adelante muchos villanos que no dejaban huella en el público lector.

Pero el primer superhéroe que muere el polvo en verdad y no regresa, sino que se queda muerto es el **Captain Marvel** (El Capitán Maravilla) quien pasa a mejor vida a mediados de los 70's. Como se dijo en el párrafo anterior, lo que decide la muerte de un personaje -además de los editores- es el público lector, recuerdan que Umberto Eco habló del caso de Chester Gould con la muerte de Cocoplano que fue tan grande el disgusto de los lectores que tuvo que regresar al personaje muy a su pesar.

Un caso similar y muy representativo se dió en 1988, cuando las casa Editorial **DC** decidió que era tiempo para un cambio en la vida del segundo **Robin**, pero antes que otra cosa se tiene que explicar eso del "segundo" por que mucha gente no sabe que **Dick Grayson** (Ricardo Tapia) dejó de ser el escudero de **Batman** en el período comprendido entre 1964 y 1975, claro que a veces aparecía con su mentor y a veces con su nuevo grupo de adolescentes justicieros (ver apartado 3.3) los **Teen Titans** (Los Jóvenes Titanes) y adopta una nueva identidad: **Nightwing** (A la Oscura) en junio de 1984.

Entonces **Batman** ha quedado solo, pero ser el vigilante de **Ciudad Gótica** no es trabajo para una sola persona así que en 1983 Gerry Conway crea al segundo **Robin**, cuyo origen era semejante al de su predecesor, este niño era huérfano y logró lo imposible: robarle las llantas al **Batimóvil**, viendo que el chico es inteligente lo lleva a una supuesta "casa-hogar" en donde en realidad enseñan a los chicos a ser unos ladrones. Al darse cuenta de esto, **Batman** y **Jason Todd** eflrentan y vencen a la pandilla. Dando así origen al nuevo **Robin** que va recibir entrenamiento por parte de **Batman**.

La misión de **Robin** es ser la "conciencia", un supereyó que le impeda a **Batman** ser tan agresivo, pero resultó al revés que este chico se vuelve más agresivo que su mentor, hasta el grado de querer matar al asesino de su padre: **Dos Caras**. Así que este nuevo **Robin** cambia su actitud y en la historia **Equal Justice** (Justicia Equitativa), tira al hijo de un capo de la mafia desde un edificio de veinte pisos, para cuando **Batman** rescata al chico y le pide explicaciones a **Robin**, éste sólo dice: "-Se me resbaló."

Así poco a poco **Robin** se asemeja más a un "vigilante" que a un justiciero, y por esto los directivos de la **DC** saca la historia **Death in The Family** (Muerte en la Familia) que se desarrolló a través de **Batman 425-428**, una historieta interactiva en la que mediante una encuesta telefónica se decidirá si muere o vive Jason Todd, el nuevo **Robin**. La aventura empieza cuando Jason quiere encontrar a su verdadera madre, esto lo lleva al Medio Oriente, donde el **Guasón** esta haciendo tratos con los Iraníes y con la supuesta madre de Jason. El caso es que en el número 427 se le ofrece a los lectores la oportunidad de decidir la suerte de un personaje de historieta.

El resultado fue 5343 a favor de su muerte contra 5271 a favor de que viviera, el segundo **Robin** perdió la vida por 72 votos pero en el número 442 aparece quien será el tercer **Robin**, Tim Drake. Con esto se puede ver que no es el enemigo más poderoso el que puede matar a un personaje, sino el público, ese Leviathán de mil cabezas es el que decide quien vive o muere en el Universo de las historietas.

No solo **Robin** ha sido reemplazado, hay otros personajes como **Flash** -el original- quien muere en el número 8 de **Las Crisis en las Tierras Infinitas**, pero hubo un reemplazo, el sobrino de **Barry Allen** (Bruno Alba), quien sufre el mismo accidente que le dieron los poderes al original, y así después de este evento **Wally West** (Carlos Vela) toma el manto del Corredor Carmesi. La **Superfamilia** sufrió un deceso en las **Crisis** también por que murió **Superchica** en el número siete, pero desde hace más de cuatro años hay un alienígena que tomó su lugar, su nombre: **Matrix**. Otro personaje con reemplazo fue **Flecha Verde** (Oliver Queen) que murió en el número 100 de su serie en 1995, en la explosión de un aeroplano. Quien llena sus zapatos hasta la fecha es Eddy Queen su hijo. Por último, **Linterna Verde** que al rebelarse contra los **Guardianes de Oa** se convierte en **Parallax** y muere en la historia llamada **Final Night** (La Noche Final) sacrificando su vida por salvar al Universo de un hoyo negro.

En la **DC** muchos personajes han sido reemplazados por otros, pero nadie ha podido tomar el lugar que le pertenece a **Superman** y a **Batman** -en el tercer capítulo se hablo de sus historias- por que ni **Azrael**, ni los cuatro **Supermanes** fueron lo suficientemente buenos para ocupar el lugar de Caballero Negro ni del Kriptoniano. Yo pienso que después de casi sesenta años de existencia en la cultura no sólo de Norteamérica, sino de otros países ya están insertados muchos

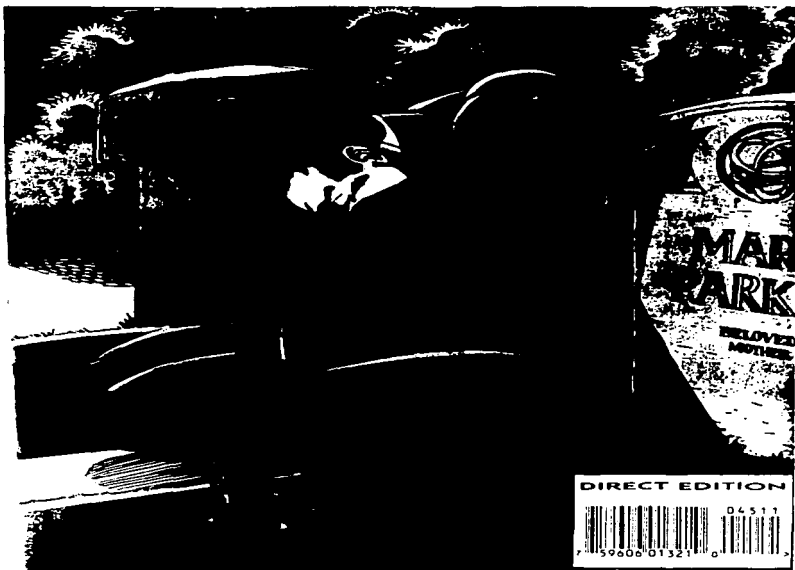
personajes de historieta y esto es lo que impide que el público acepte a otro ícono en el lugar del que ya conocen.

Con la llegada de los cuatro **Supermanes** se revivió a un personaje ya muerto y este fue **Superboy**, por que se perdió en las **Crisis** pero después apareció ya cuando **Superman** fue reestructurado y dijeron que jamás había desarrollado sus poderes hasta después de la adolescencia, entonces como si fuera de otra dimensión apareció este **Superboy** que después sacrificó su vida para salvar a la **Legión de Superhéroes** del siglo XXX. Y desde la muerte de **Superman** apareció uno nuevo clonado del kryptoniano y ahora tiene su lugar en el mundo de la historieta, pero ya está completamente desligado de **Superman**.

Entrando al círculo de los personajes que pasaron por una reestructuración o muerte fue la **Mujer Maravilla** quien en una historia llamada: **The Contest** (El Concurso), donde una mala copia de **Marvita** quiere ocupar el lugar que le diera **George Perez** en su origen reestructurado en 1986. Este antagonista de **El Concurso** fue creada por el escritor **Joseph Loeb**. La historia fue dibujada por **Mike Deodato Jr.** uno de los peores equipos por los cuales haya pasado este personaje.

Con **Superman** se desató la moda o mejor dicho, el negocio de la muerte, por que como se dijo en el capítulo tres, **Superman** murió por que no vendía como sus demás colegas y su muerte le redituó en un solo día a la **DC**, la venta de más de dos millones de copias de la muerte. Entonces ahí empezó el negocio, héroe que no vendía, moría -con algunos resultó con otros no- o pasaba por una "reestructuración", este término parece que me gustó mucho, pero no es así, sino que es el término que utilizan para disfrazar el poco éxito que tiene un personaje para con su público y tiene que morir para vivir, en el peor de los casos, quedarse ahí.

Como se pudo ver en este apartado, la muerte es un factor importante en las historietas, ya que los personajes casi siempre son huérfanos, o carentes de una núcleo familiar, después toma una aire para darle más dramatismo y mueren personajes de apoyo que casi siempre son romances del personaje. Pero en el momento en que la muerte le llega al superhéroe, se llega a un estado crítico, en el que se piensa si ya se escribió todo o si ya no hay nada en que creer.....



## Capítulo 4: Los héroes y los principales movimientos sociales.

Los ejemplos de manipulación política de las historietas como arma de propaganda son muy numerosos: El Japón Militarista los utilizó ya antes de la II Guerra Mundial para exponer, a veces con apariencia inocente, sus ambiciones expansionistas: así las **Aventuras de Dankichi**, de Keizo Shimada, un niño japonés naufragaba con su mascota en una isla del sur del pacífico, en la que más tarde era coronado rey por los nativos, quienes así reconocían la hegemonía política nipona.

La Italia Fascista produjo algunos ejemplos muy llamativos de politización de las tiras dibujadas. En 1938, el Gobierno de ese país prohibió la publicación de historietas norteamericanas, juzgadas como "contrarios al espíritu nacional y fascista". Pero, como sus personajes habían arraigado sólidamente en el público, la prohibición fue burlada por los dibujantes y guionistas italianos, rebautizando con nombres del país a los grandes arquetipos vetados por la censura.

Así **Flash Gordon** siguió publicándose con dibujos de Giove Toppi y guiones de Federico Fellini. En 1938, y con el ánimo de reemplazar a los populares personajes norteamericanos, Carlo Cossio, sobre guión de Vincenzo Baggiolo, dió vida a **Dick Fulmine**, personaje musculoso de nombre oportunamente italoamericano -si bien perdería el **Dick** cuando Italia tuvo que enfrentarse a los angloamericanos en los campos de batalla- y a quien se le proporcionó el rostro de Primo Carnera, gloria internacional del pugilismo italiano. Héroe apuntalado en las excelencias de la fuerza física más que en la sagacidad o en la inteligencia, sus autores le hicieron combatir en la guerra civil española y en los frentes del Africa Colonial y de la Unión Soviética.

**Dick Fulmine** tuvo en los años cuarenta su versión española con el nombre de **Juan Centella**, y en la Francia ocupada, con el nombre de **Alain La Foudre**. También la guerra de España dió pie al enfrentamiento de los comics de los bandos republicano y nacionalista. Al concluir la contienda a raíz del Decreto de Unificación, en 1937, la revista falangista **Flechas** (Creada en Zaragoza en 1936) se unió con la revista Carlista **Pelayos** (nacida en San Sebastián en 1936), dando vida a **Flechas y Pelayos**, bajo la dirección de Fray Justo Pérez de Urbel, publicación con una clara intención ideológica. Con la misma intención nació, en 1938, en San Sebastián la revista **Chicos**, que paulatinamente perdería su inicial tendencia.

A una inspiración política hay que atribuir también la creación de **Roberto Alcazar** dibujada por Eduardo Vañó sobre guiones de Juan B. Puerto. Este personaje además de su significativo apellido, ostentó un rostro inspirado en el de José Antonio Primo de Rivera, fundador de la **Falange**.



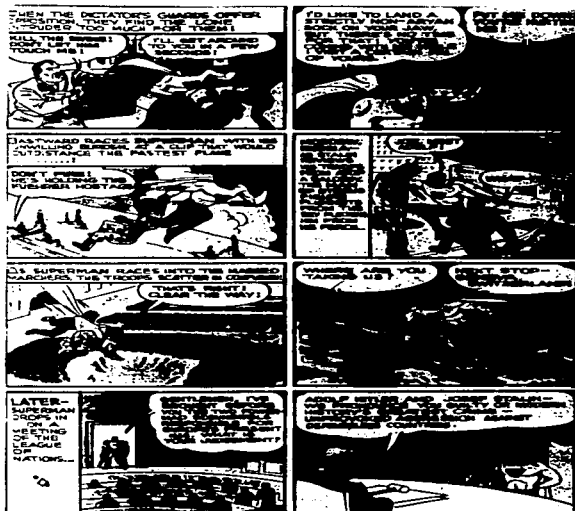
Sin embargo, por la potencia de su industria periodística, editorial y su correlativo arraigo popular del género, donde más visible resultó la politización de las historietas fue en Estados Unidos, a raíz de la **II Guerra Mundial**. Al contrario de lo que había ocurrido en la primera contienda, en esta ocasión las tiras dibujadas adquirieron, al igual que los films de Hollywood, la categoría de arma de propaganda, y en consecuencia se asistió a una masiva militarización de sus personajes. En efecto, en mayo de 1940, **Joe Palooka**, un boxeador robusto y generoso creado por Ham Fisher en 1931, había pedido ya desde las páginas del **New York Mirror** la intervención de los estados Unidos en la contienda europea. Su vocación bélica no era un fenómeno aislado, pues desde las páginas del **New York Sun**, el comandante **Don Winslow of the Navy** (Don Winslow de la Marina), dibujado por Carl Hammond, llevaba años estimulando la recluta para el cuerpo de *marines*. Y **Terry Lee** (de Terry y los Piratas), obra de Milton Caniff, había mudado paulatinamente sus aventuras contra los piratas hacia luchas de signo netamente racista y antijaponés, mientras que **Secret Agent X-9** (El Agente Secreto X-9) pasaba de la persecución de delincuentes a la caza de espías alemanes. En este contexto, con Europa invadida por Hitler, Alan Harold Foster muestra, en 1939, al medieval **Prince Valiant** (El Príncipe Valiente) defendiendo con tenacidad al continente invadido por las hordas de los Hunos.

También los superhéroes de las historietas reorientaron su violencia hacia los nuevos objetivos políticos, y **Superman** mereció el honor de ser acusado de judío por Goebels, ministro alemán de Propaganda, en una sesión del Reichstag memorable para la historia de los cómics. En 1941, la familia de los superhéroes se enriqueció con la aparición del **Capitán América**, creado precisamente para combatir contra las fuerzas del Eje. Tomando en cuenta que **Superman**, **Batman** y **Robin** en la década de los 40's aparecían en la portada de **World's Finest Comics** (Las Mejores Historietas del Mundo) pedían a la ciudadanía norteamericana que comprara bonos en contra de los Japanazis.

Uno de los movimientos en el que tuvieron que ver las historietas fue el **Pop Art** pues en 1963 este suceso pictórico adoptó a los personajes y a las onomatopeyas de las historietas como material expresivo algunos que estuvieron en ese movimiento -además de **Superman**- fueron **Jodelle** y **Pravda**.

Su gran representante fue Andy Warhol quien empezó dibujando grafiti en el metro después junto con otros artistas mezclará las historietas para darle un giro al arte como lo conocemos. "Está fuera de toda duda que en este clamoroso descubrimiento de las historietas como arte mayor desempeñó un papel importante en los mecanismos mercantiles de las modas culturales y la estupidez de muchos snobs."

Esto fue la opinión de de Roman Gubern en su libro: **El Lenguaje de los Comics**, Argentina, 1980, p. 95-96, pero esto no quiere decir que los comics solo hayan estado en movimientos sociales frívolos, no, por que tuvieron mucho que ver en los 30's cuando **Superman** y **Batman** combatían a los gangsters que desafiaban la **Ley Seca**, o cuando la **Marvel** aprovechó la guerra de Viet-Nam para crear su universo o incluso cuando los personajes han aparecido en campañas en pro de algún movimiento social como se ha visto durante la exposición de este trabajo.



#### 4.1) Los 30's y Superman.

En octubre de 1931, cuando la ola de criminalidad engendrada por la Prohibición y el gangsterismo nacido a sus expensas batía marcas sangrientas en la nación, aparece el Detective, **Dick Tracy**, obra de Chester Gould, con facciones duras a lo James Cagney -memorable gangster de tantos filmes de la **Warner Brothers**-, pero dispuesto a defender la ley y el orden social con energía, pese a arrastrar todavía el grafismo de la tira vestigios caricaturescos.

Pero esto permitió a Chester Gould jugar con sus personajes, haciendolos entre grotescos y chistosos en esta galería de villanos que tiene **Dick Tracy** están: **Flattop** (Cocoplano) ó **Pruneface** (Carapasa).

En cierto modo, este juego con los personajes le daría una idea a Bob Kane cuando creara -ya en plan serio- a los enemigos de **Batman**.

En el primer apartado que se le cedió a **Superman** se habló de su origen de historieta pero nadie creería que la primera concepción del kryptoniano fuera la de un ente malvado científico, pues sí, sucede que Shuster y Siegel en la preparatoria tenían una revista llamada **Science Fiction** (Ciencia Ficción) y en su tercer número con fecha de enero de 1933 hubo una historia acerca de un hombre con grandes poderes mentales y se llamó **The Reign of the Super-Man** (El Reino del Super Hombre). En la ilustración de la historia Shuster presentaba a un hombre calvo por encima de una ciudad futurista y manteniendo la tradición de la novela **Pulp Fiction** si alguien tenía superpoder quería decir que el personaje era malvado y acechaba esa ciudad.

Era una asociación válida y razonable ya que en el año de 1933 un dibujante fallido de nombre Adolfo Hitler fue nombrado canciller de Alemania y anunció una reino de "superhombres" como los que había predicho alguna vez el filósofo Friederich Nietzsche. Así Siegel poco a poco se inclinó por un superhombre benevolente que haría más atractivo al personaje, y así la creación de esos dos chicos judíos estaría peleando en contra de los nazis y lo único que le deberían a Nietzsche sería el nombre.

Pero veamos que es lo que genera todo esto, en 1937 por ejemplo, se aprobó una tercera y permanente **Ley de Neutralidad** la cual agregaba a las disposiciones existentes otras aun más restrictivas que las que ya había dispuestos en gobierno Norteamericano. La prohibición de viajar en barcos beligerantes se hizo absoluta para los ciudadanos norteamericanos y se prohibió el equipamientos con armas a los buques mercantiles de los Estados Unidos.

Esto se llevo a cabo con la ilusoria esperanza de que así evitarían verse envueltos en las luchas armadas del mundo exterior. Estados Unidos debió aprender la dura lección de que su encierro contemplativo ya no los salvaría.

El reame norteamericano comenzó a ganar terreno, pero incluso este concreto poderío tuvo escasa importancia en la escena internacional, por que el mundo creía que el pueblo de los Estados Unidos se negaría a hacer uso de el, excepto en el caso extremo de autodefensa.

Tan profunda era la desconfianza norteamericana hacia la tiranía y su disgusto por actos tales como la persecución de judíos que en octubre de 1939 se llevó a cabo. El pueblo demostró que un 99% estaba de acuerdo con la neutralidad y sólo un 2% era germanófilo a comparación de los aliados.

Todo esto llevó a crear un nuevo armamento y fue el ideológico del cual **Superman** fue la punta de la lanza. El segundo intento de un **Superman** vino después para Siegel y Shuster con la gran venta de las historietas en ese mismo año y le entraron con una versión (ya no era un calvo malvado sino un héroe con pelo), hicieron la historia y se la llevaron a un productor que no duraría mucho en el negocio y los mandó a volar con su idea. Shuster estaba tan enojado que rompió lo que había hecho y lo único que se salvo de ese arranque fue la portada. Los socios no perdieron la fe tan fácilmente "Creíamos tener a un gran personaje" dijo Shuster en una entrevista "Y queríamos que fuera publicado."

Así la siguiente encarnación de su héroe intentaba saltarse de las historietas e ir directamente a las tiras sindicalizadas de los periódicos. La máxima versión de **Superman** nació una noche de 1934, cuando Siegel encontró ciertas ideas que escribió para muchas semanas de tiras, fue con Shuster, quien se la pasó dibujando todo el día mientras el otro escribía. En el espacio de 24 horas terminaron el trabajo. A diferencia de la otra versión el nuevo **Superman** llegó del espacio, y los dos tomaron sumo cuidado en la vestimenta del héroe querían que fuera glamoroso y único, las mallas no parecían futuristas pero como siempre se las ponían a los personajes de las novelas, Shuster le añadió una capa para marcar más el movimiento, y lo que respecta a los colores tomaron los tonos primarios, a los que Shuster dijo: "los colores más brillantes que se pudieron pensar," pero de cierto modo recuerdan los colores de la bandera norteamericana, he ahí uno de los puntos trabajados en esta exposición.

La combinación de habilidades únicas, disfraz llamativo y una identidad secreta crearon un nuevo tipo de personaje al que **Superman** cedió parte de su nombre: los **super héroes**. Pero Siegel y Shuster le vendían historietas a la **DC** pero guardaron a **Superman** mientras daban sus vueltas en los sindicatos de los periódicos, pero poco a poco **Superman** llegó a los oídos de los jefes de la **DC** quienes confiaron en el personaje y así **Superman** surcó los cielos por vez primera en Junio de 1938.

La historia de **Superman** en Action Comics n°1 fue lanzada a la venta de una manera tan prematura que escribieron en las contraportadas para ahorrar espacio, y no se entendía pero ya en el n°1 de **Superman** lo hicieron mejor que la primera y primera obra del personaje fue rescatar a una convicto de ser linchado por una multitud. Los linchamientos eran un gran problema en los 30's, y en la historieta estaba implícito el desacuerdo de **Superman** acerca de la pena capital en otra, evita que una personaje inocente sea condenada a la silla eléctrica, y con esto **Clark Kent** -su alter ego- se ganó su trabajo en el **Daily Star** (Diario Estrella). Todo esto dicho y hecho en pocas páginas.

Luego **Superman** descubrió por casualidad a un marido golpeador y le enseñó una lección. Y la historia terminó de una manera abrupta cuando el héroe se embarcó en una radical campaña peleando en contra de la corrupción en el gobierno de los Estados Unidos.

La historia que le siguió **Superman** descubrió que un senador corrupto vendía armas en la guerra latinoamericana. El abastecedor de las municiones detrás de esto se reforma cuando **Superman** lo obliga a pelear al frente. A Siegel le gustó mucho la historia en donde un ambicioso dueño de minas obliga a trabajar a su personal en condiciones inseguras, entonces **Superman** disfrazado, lo lleva a la mina y le demuestra que necesita reparaciones inmediatas (**Action Comics n°3**) historias como estas, de corte social estaban lanzando a la cima a estos dos jóvenes que obviamente no eran los únicos que creían en causas progresivas durante la **Gran Depresión**.

Otras historias de **Superman** en su período formativo fueron: sindicatos corruptos, conductores ebrios y apostadores que hacían trampa en los deportes juveniles, y así poco a poco las historias de **Superman** fueron dándole otros retos donde se involucraba la impresionante fuerza física y menos interés político luchando contra monstruos y robots que carecían de personalidad.

Durante sus peleas con **Superman** (1938-40) utilizó el hipnotismo, robots, pero su más grande fechoría fue cambiar de sexo trasplantando su cerebro al cuerpo de una estrella de cine pero cuando él/ella murió en un volcán Siegel y Shuster ya preparaban a otro calvito malvado.

A finales de los 30's y principios de los 40's la carta fuerte de las historietas era **DC** con **Superman** ya que el personaje era tan fuerte, se dejaba sentir en toda la industria. Jack Kirby dijo a la revista Wizard número 26, (p. 94): "Estaba bien concebido, bien dibujado, Simon y yo admirábamos a los que lo habían creado." Sin duda alguna **Superman** fue admirado tan rápida y profundamente que inspiró a legiones de superhéroes. Para 1939, la **Era Dorada** de la historieta

estaba en su apogeo. Y los publicistas se aprovecharon de esto debido a que el campo estaba ávido de jóvenes creadores de historietas."

Pero aun así las semillas habían sido sembradas, otros escritores jóvenes utilizaron a las historietas para expresar sus problemas pero como siempre, **Superman** había estado ahí primero.

Para 1942, empezaron unas nuevas aventuras de **Superman**, pero aquí no era adulto sino un chico como de la edad de **Robin**. Las Aventuras de **Superboy** (Superchico) fueron llevadas al mercado de la historieta por la editorial **Fun Comics** (Historietas Divertidas) aunque poco después pasaron a la **Action Comics** -ahora **DC Comics**-. Aunque **Superboy** fue la punta del témpano, se estableció la idea de una **Superfamilia**, creando personajes que serían un factor importante en las historietas por escribir. Pero si se recuerda el capítulo tres, este personaje desapareció por que el público no podía entender que hubiera dos **Supermanes** -por así decirlo-.

La idea original era contar las aventuras de **Superman** cuando era chico, pero después los fueron separando poco a poco para hacerlos funcionar como equipo de la misma manera que lo hacían **Batman y Robin** o se complementarían al crecer, esto ya quedaba al gusto del escritor.

Curiosamente, en la portada de **Fun Comics** 104 aparece **Superboy** vendiendo bonos para ayudar al ejército norteamericano en la **II Guerra Mundial**, agosto de 1945.

#### 4.2) Los 40's y Batman.

Ya en 1940 Estados Unidos había adoptado una firme decisión de que si se viera envuelto en una guerra general, tendría que concentrar esfuerzos para ganarla primero en Europa -cosa que parecía improbable- tan profundo era el cambio que se había producido el ataque a Pearl Harbor en la posición mental norteamericana que no tuvo que entrar muy pronto en la lucha abierta con Alemania.

Esta decisión no la tuvo que tomar ya que el 11 de diciembre los leales al eje Roma-Berlín-Tokio e igualando a Japón en su locura, Alemania e Italia declaraban la guerra a los Estados Unidos.

Durante los tres años de guerra que siguieron, el gobierno de los Estados Unidos pese a cierta vacilación, -sobre todo por parte de los republicanos- adhirió resueltamente su decisión de derrotar primero a Alemania. Esto se debió ante todo al inflexible propósito del General George C. Marshall que durante el conflicto fue jefe del estado Mayor del ejército y figura predominante en la Comisión Conjunta de Jefes del Estado Mayor, mientras que la armada estaba al mando del Almirante Ernest J. King alguien que estaba completamente absorbido por la guerra en el Pacífico.

Los impulsos agresivos de **Batman** quedaron atrás en el último número de **Detective Comics** cuando le quitaron la pistola para sacar **Batman n°1** y presentar a **Robin**, sobreviviendo así tres enemigos en los tres primeros números incluyendo a uno que tenía aspecto de payaso **The Joker** (El Guasón) y una mujer llamada **The Cat** (La Gata).

Para 1942, el **Guasón** dejó de matar y se convirtió en un bromista que utilizaba cáscaras de plátano para evitar ser perseguido ó inventaba trampas mortales aunque **Batman** y **Robin** escaparan de ellas y más de una vez desperdició la oportunidad de desenmascararlos ya que al igual que ellos lo hacía por el gusto de hacerlo.

Eso pasaba en el mundo de los superhéroes, pero la realidad de esos años era diferente, por que el público lector quería algo más que historias de héroes con poderes semi divinos querían algo más humano, y algo que les pusiera los pelos de punta.

Fue por eso que al finalizar la **Segunda Guerra Mundial**, la industria de la historieta en Estados Unidos una nueva etapa dando lugar a los comics de terror.

Al terminar la guerra, Estados Unidos se había quedado con la posesión del monopolio de la bomba atómica. Fue la única de las grandes naciones

beligerantes que no sufrió daños de guerra fuera de las operaciones de ultramar, y su desarrollo industrial y agrícola era mayor que antes de entrar al conflicto.

Antes de que pasara un año después de que Estados Unidos firmara la paz con Japón, aparece en 1946 un nuevo género con historias de fantasmas, monstruos y seres abominables su nombre; **The Front Page and Strange Stories**, (La Página Frontal y cuentos extraños) publicado por la casa Harvey Comics y esto tuvo un buen recibimiento por el público lector, estas historias tenían como personaje principal **The Man in Black** (El Hombre de Negro).

"En ese mismo año, la compañía **Avon** lanza al mercado la revista **Eerie** (Misteriosa) considerada como una de las mejores historietas de terror. Fue hasta 1951 que otras compañías hicieran lo mismo como la **American Comics Group** (Grupo de Historietas Americanas), produjo: **Adventures into de Unknown** (Aventuras en lo Desconocido). **Marvel** publicaba **Marvel Tales**, (Cuentos Maravillosos) las cuales competían en el mercado con **Tales From the Crypt**, (Cuentos de la Cripta), **The Vault of Horror** (La Bóveda del Horror) y **The Haunt of Fear** (Lugar del Terror)." (Revista de Revistas, número, 4349)

Para los años 50's **Batman y Robin** se convirtieron en hijos de los cuentos de ciencia ficción y cambiaron su personalidad completamente, debido a las bajas ventas durante esa década. Para apoyarlos el equipo de escritores del Dúo Dinámico creó al **Dr. Carter Nichols**, un reconocido científico que los podía mandar por el tiempo, su técnica era mediante la hipnosis, pero para 1956, fue sustituida por un rayo temporal.

En estas aventuras conocieron a personajes de la literatura como **Los Tres Mosqueteros, Robin Hood** y también conocieron a personajes de la historia como **Leonardo DaVinci, Marco Polo** y **Kublai Khan**, el objetivo escondido del rayo temporal era que los jóvenes que leían a Batman se interesaran también por la Literatura Universal.

Dentro de esta producción destacó de la compañía DC el título **House of Mistery** (Casa Misteriosa) que posteriormente tomó el nombre de **House of Secrets** (Casa de Secretos) y la **Marvel** por su parte contó con **Strange Tales** (Cuentos Extraños) de donde salieron varios héroes de la **Era Marvel**.

Este género se apoyó en otros ya establecidos como los del oeste, los romáticos, la ciencia ficción y por supuesto: el bélico, dando pie así a la **Guerra Fría** que se libró en las historietas hasta después de la década de los 80's.





### 4.3) Los Jóvenes de los 60's y los 70's (La producción Marvel)

Antes de los años 60's los héroes planos al estilo de **Superman** y **Tarzan** acaparaban los mercados y los lectores estaban aburridos de ellos por que eran reaccionarios y formales. Muchos sucesos tuvieron lugar en esa década para que fueran ignorados todos esos héroes, y es por eso que la **Marvel** se lanza con unas nuevas ideas que marcarán una nueva época en la historia de la historieta.

Entre las cosas que hacen diferentes a sus héroes de los demás es la **humanización del personaje** esto era que podían tener problemas con sus personalidades duales, o por situaciones siempre exteriores al grupo social, por que estos seres podrían ser desdichados o tener personalidades atrometadas (**Thor**, **Hombre Araña**, **Diabólico**) o incluso llegar a estar enfermos (**El Hombre de Hierro**, **el Dr. Centella**).

Otro aspecto al cual deben su éxito es la **lucha entre los mismos superhéroes**, mientras que en la **DC** todos eran amigos y solo peleaban entre ellos si estaban bajo el control de un malvado, en la **Marvel** si se caían mal los personajes arreglaban sus diferencias a trancazos, o si no, creían que el otro era el malo y se enfrascaban en sendas golpizas. Entre otras cosas está la inclusión de superheroinas (**Capitana Marvel**, **La Bruja Escarlata**, **La Avispa**, etc.) todas ellas tenían algo que ver con alguno de los personajes ó tenían identidades problemáticas al igual que sus contrapartes masculinas.

**Estar a la moda** era un factor importante, así que los personajes de la **Marvel** siempre estaban a la vanguardia en los acotamientos que había a su alrededor y a veces esto quería decir hablar con el caló y el slang de los jóvenes de los 60's. En este apartado puede entrar también el **sentido del humor**, pero el mérito no solo es para **Marvel**, por que en realidad **Superman** desde sus primeras aventuras ya se hacía el chistoso con sus enemigos pero esto lo renovó la **Marvel** en sus títulos.

Un aspecto que ha mantenido **Marvel** hasta la fecha ha sido el **alto índice de ciencia ficción** -y ¿qué sería de una historieta sin esto?- todas lo usan pero la **Marvel** hizo de alguna manera su concepción de la mutación -en el sentido estricto de la palabra significa cambio- pero en sus títulos significa tener algún poder, o también la inclusión de androides humanoides -esto es, robots con la cualidad de pensar y sentir como un ser humano- esto y viajes al pasado, al espacio y otros universos paralelos fueron parte de historia de **Marvel**.

La **persistencia de esquemas** no es nada nuevo en las historietas ya que los buenos son los buenos y los malos son así sin oportunidad de redimirse. Pero eso sí, innovaron con el **tratamiento de los villanos** quienes siempre tenían una historia por la cual justificaban sus acciones, muchas veces eran los mejores

amigos del héroe o los amoríos del mismo cosa que hacía más dramática la historia. Y por último, el **enlazamiento temático** pues lo que pasaba en **El Sorprendente Hombre Araña**, tenía algo que ver en la historia de **Los Cuatro Fantásticos** -esto por citar un ejemplo- es decir los personajes no vivían aislados en otras ciudades, sino que a veces se ayudaban y se reconocían mutuamente.

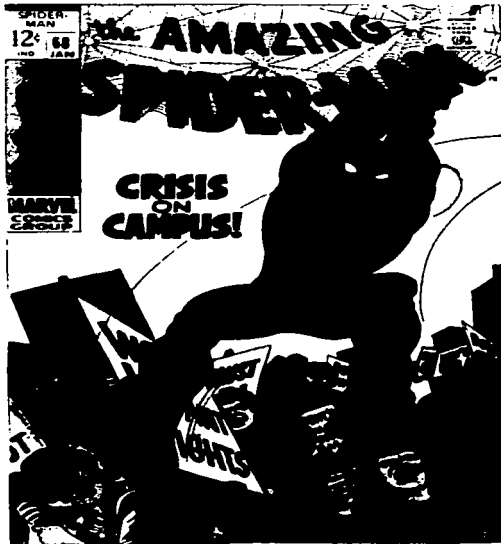
Es así como en los tres primeros años de la década de los 60's el Universo **Marvel** ya estaba construido con **Hulk**, **Los Cuatro Fantásticos** y el **Hombre Araña**, estos personajes con virtudes y defectos eran el prototipo del **American Way of Life**, pero Stan Lee y sus compañeros pensaron en romper con este estereotipo y ponerle un poco de "sabor" a sus historias con nuevos personajes.

Llegan **The Avengers** en 1963 un grupo de aventureros dispuestos a hacer justicia pero con muchas diferencias entre ellos mismos el grupo estaba conformado por: **Iron Man** (El Hombre de Hierro), "este personaje fue creado durante la **Guerra Fría** y en realidad peleó en una aldea vietnamita" dijo Stan Lee haciendo referencia a su origen en **Tales of Suspense** (Cuentos de Suspense) no. 39.

Pero en realidad era un playboy alcohólico que estuvo a punto de perder la vida en un accidente automovilístico, pero si quedó inválido y para remediar eso inventa una armadura que le permite hacer de todo, desde caminar hasta luchar contra el mal, dejando como moraleja que el alcohol era malo para la salud -por así decirlo-.

**Thor** una deidad noruego que encarnó en el Dr. Blake un hombre cojo que en búsqueda de sabiduría allá por el Tíbet descubre el mazo **Mjolnir** y decide así defender a los mortales y por supuesto su tierra; **Asgard**, cabe mencionar que este personaje a diferencia de **Superman**, tenía el cabello rubio más abajo de los hombros y eso sólo lo usaban los rebeldes o traficantes de dorga además de que si vivía un romance con una mujer pero tenía que pedirle permiso a **Odin** -su padre- para seguir con ella a lo cual se negaba rotundamente. Otro detalle que marca las historias de **Thor** era cuando peleaba contra su medio hermano **Loki**, se demostraba -de alguna manera- el espíritu de competencia de los hijos -americanos- por agradecerle al padre.

**Hulk** una especie de Frankenstein moderno, odiado y temido por el ser humano que rechaza todo aquello que sea diferente, el Gigante de Jade peleaba de "su bando" -por así decirlo- ya que en el número cuatro abandona a **Los Vengadores** para seguir su camino y dejar de defender a quienes lo odian. El es un ejemplo de lo que dijo Stan Lee en la Conque '96: "las historias de mis personajes hablan de tolerancia." Eso es lo que se buscaba encontrar con el personaje de **Hulk**.



Por último una pareja con problemas **The Wasp** (La Avispa) y **Giant Man** (El Gigante) quienes llegaron al grupo casados y toda la vida han tratado de divorciarse, este tema no se había tocado en las historietas hasta ese momento, una cosa es que nunca hubiera parientes directos padre, madre, hijos, hermanos como lo destaca **Armand Matherly** en su libro: **Para leer al pato Donald**, aquí en las historias de **Los Vengadores** no solo se trataba de vencer a los malos, sino de librar las barreras diferenciales que separaban a estos personajes.

En sí esa es la historia de **Los Vengadores**, por que los personajes que han aparecido en esta revista siempre han tenido problemas, con decirles que una bruja se casó con un androide que hasta lloraba.....

Después de ellos llega otro grupo de personajes conflictivos al Universo **Marvel**, estos además de sus diferencias y amos, representan de alguna manera a los discapacitados y ellos son **The X Men** (Los Hombres X), los mutantes palabra que adoptó la **Marvel** para llamar a los seres que tenían poderes más allá de los humanos contaban en su equipo con **Charles Xavier** el telepata más poderoso del mundo disfrazado de parapléjico sentado en una silla de ruedas que recordaba en algún momento las primeras apariciones **Lex Luthor** (El Ultrahumano), pero en realidad era el más capaz de sus muchachos además del líder y maestro del equipo.

**Cyclops** (Cíclope), a simple vista parece un invidente pero no es así ya que cubre sus ojos con unos lentes de rubí los cuales controlan los rayos escarlata que despiden de sus ojos.

La **Marvel Girl** (Chica Maravilla) era una niña con poderes telepáticos y telekinéticos, o sea, podía leer la mente de cualquiera y mover cosas a placer cabe mencionar que a lo largo de su carrera como **Hombre X** a veces fue su peor enemigo.

**Angel: Warren Worthington III** era un chico de dinero pero con un defecto que no podía esconder ni con todas sus riquezas, pues tenía una alas pegadas a la espalda.

**Bobby Drake** es  **Iceman** (El Hombre de Hielo) el chico parecía un eterno muñeco de nieve y era el más pequeño del equipo, y si esto suena grotesco falta el último elemento: **Hank McCoy, Beast** (La Bestia) un hombre con manos y pies gigantes, agilidad de acrobata e intelecto de científico loco.

A diferencia de los demás superhéroes de la **Marvel** estos personajes no adquirieron sus poderes por accidentes o entrenamiento, sino que nacían con estos, Lee y Kirby decían que era un factor X el que los hacía mutantes y

diferentes a los demás. En sí, la **X** decía el **Profesor Xavier** quería decir que eran más que humanos por que tenían algo **eXtra**.

Este grupo representaba y defendía -al igual que el **Hombre Araña**- a los jóvenes de esas dos décadas diciendoles que era bueno y que no, diciendoles cuales son los parámetros del buen comportamiento y como deben de defender a su país de cualquier tipo de amenaza -ya sea amarilla o roja-.

Otro personaje que entra en el rubro de los discapacitados es **Daredevil** (Diabólico), un abogado que pierde el sentido de la vista por accidente, pero descubre que sus otros cuatro sentidos se afinaron al máximo y después del asesinato de su padre decide dedicar su vida a combatir el crimen de una forma legal y de la de vigilante nocturno. El también pertenece a esta camada por que surge en el año de 1964.

Pero para la creación de todos estos héroes juveniles y problemáticos la Universidad tuvo mucho que ver ya que fue un desencadenador de un proceso que comenzó con el movimiento liberal por el derecho de libre expresión que irrumpe en el Campus Californiano de Berkeley en 1964. De esto habla Juan Masal en su libro: *La Crisis de la Sociología Norteamericana*, (p. 19 Barcelona 1982): "A partir de ahí el movimiento estudiantil combinado con las reclamaciones de los derechos civiles de los negros y las corrientes contraculturales que habían estado viviendo a la sombra de la sociedad norteamericana.

Todo esto para en una crisis que habría de tambalear el **status quo** de estados Unidos. Su fuerza superior a la de otros movimientos estudiantiles de Europa y su duración alcanza el comienzo de la década de los 70's. Su último estertor es el vano esfuerzo en torno a la candidatura de McGovern."

### 4.3.1) El Hombre Araña.

Desde los años sesenta la cultura de masas más que proponer valores nuevos, reprodujo los valores dominantes. Los estándares de vida que ofrece la cultura mediática son los mismos que rigen en la vida cotidiana; conflictos de pareja, dramas familiares, drogas, problemas de la edad, y violencia. En este caso los superhéroes no proponen nada nuevo.

Giles Lipovetsky en su libro **El Imperio de lo Efímero** (Barcelona 1990) dice: "Cierto que la ficción mantiene sus universos hiperestructurales o insólitos, pero esa distancia respecto a lo común no debe ocultarnos que la temática de los mitos transmitidos son más que el eco de la sociedad cuya irrupción preceden. En lugar de iniciación a un nuevo estilo de vida solo se da un reforzamiento de la búsqueda individualista presente en todos los estamentos del cuerpo social. La cultura tiene todavía influencia sobre los gustos estéticos."

Y esto es cierto ya que con el comienzo de la era de Plata de las historietas y con la irrupción del equipo **Marvel** los héroes ya no solo tienen que enfrentar problemas extraterrestres sino que a veces tienen que pelear con su alter ego y lo que esto les conlleva; problemas existenciales, familiares etc. Esto dijo Stan Lee en la pasada **Conque** fue lo que los hizo más atractivos al público y les dio un aire más dramático. Por que los héroes como dice Lipovetsky en vez de dar algo nuevo, sólo refuerzan los valores que ya existían desde antes en la sociedad norteamericana.

"Aún cuando inquietan por transmisión los medios intentan desculpabilizar numerosos comportamientos (drogadictos, mujeres violadas, impotencia sexual, alcoholismo, etc.) todo se muestra, todo se dice, pero son juicio normativo, más como hechos que deben registrarse y comprenderse antes que condenarse. Los medios lo exhiben casi todo y juzgan poco; contribuyen a configurar un nuevo perfil del individualismo narcisista por tolerante, de moralidad abierta y superego débil fluctuante." (Lipovetsky, p. 253)

Las historietas como medio de comunicación exponen el problema pero lo justifican siempre, por ejemplo en las historias del **Hombre Araña**, un personaje **-Harry Osborn** hijo del **Duende Verde**- se vuelve drogadicto pero no dicen que por su debilidad, sino que por que su padre lo abandonó y prefirió hacer dinero e inventar formulas para destruir al arácnido y éste lo que hace es acabar con una parte del problema dándole una tunda a los que venden los enervantes a su amigo, pero ¿qué pasa con los demás muchachos que no conocen al héroe?, ¿quien los salva a ellos?

Por otro lado cuando llegan las sagas de enemigos orientales **-Hermana Sol** y **Hermano Poder** por ejemplo- siempre hay uno bueno-malo y un malo entre

los enemigos y el que es bueno tuvo que seguir al malo por que es muy poderoso o por que no lo puede dejar y el **Hombre Araña** no sólo salva a las víctimas sino que al malo-bueno de seguir por el sendero del mal -que marcan los americanos como el de los asiáticos- basando sus historietas en la **Guerra Fria**. Pero esto viene junto con la justificación de un soldado norteamericano; **Flash Thompson**, enemigo-amigo de **Peter Parker** quien dice que cuando estuvo en VietNam, y estubo herido un hombre de fe lo recogió y le dió asilo -no todos los vietnamitas eran malos- conoció a la **Hermana Sol**, de nombre **Sha-Shan** pero durante este tiempo en que estubo convalascente el ejército americano decidió bombardear esa aldea destruyendo todo lo que había y al hombre que recogió al soldado, aquí, **Flash** tomó un papel muy ambiguo -pero esto se debió a que la **Marvel** conformada en ese tiempo por jóvenes estaba en contra de la guerra, pero estar en contra de la guerra significaba estar en contra del gobierno, así que esa fue la forma en que las historietas se quejaron por el conflicto, con una historia muy imparcial- estaba en el conflicto pero quería salvar solamente esa aldea que le ayudó, los demás no le interesaban. Cuando terminó el conflicto se la trajo a la chica a vivir en Estados Unidos.

Esto para justificarse de alguna manera los norteamericanos por haber entrado en un conflicto que no les incumbía, tratando de curarse en salud, como si los 250 mil soldados, tanto americanos como vitanamitas no hubieran muerto, como si no hubiera pasado nada. Pero cuando **Flash** y **ShaShan** ya viven en Estados Unidos llega el "malvado" esposo de ella, al que trataba de abandonar por que nada lo unía a él, sólo una promesa por un favor que su padre le debía -mostrando el atraso cultural que existía en VietNam, otra vez los norteamericanos tenían que meter su cuchara en otras culturas- pero además de ser un esposo golpeador, era un Vietnamita que había ido a Estados Unidos para sembar el odio en esa sociedad y destruirla desde adentro, ahí fue cuando el **Hombre Araña**, el **Jabali** -un personaje que no pasó de esa historieta- y **Flash Thompson** pelearon contra los vietnamitas en su propio país.

Otro detalle curioso del **Hombre Araña** es desde su inicio, mientras **Robin**, **Flashito**, **Aqualad** tenían que hacer su propio equipo para pelear bajo el nombre de los **Teen Titans** (Titanes Adolescentes) o **Superboy** quien pertenecía a la **Legión de Superhéroes**, un grupo de héroes adolescentes de otros planetas que se dedicaban a salvar al universo y los primeros a salvar la tierra nada más, por su misma condición de "menores". Pero el arácnido no nació con esa etiqueta, aunque tuviera casi 18 años cuando adquirió sus poderes, desde siempre se le llamó **Hombre Araña**, al igual que **Superman**, **Batman**, **El Hombre de Hierro**, o el **Hombre Hormiga**, todos estos pasaban de los treinta años -así siempre los han dibujado- pero éste no, y eso lo hacía más atractivo por que juntaba en sus aventuras los ingredientes de los héroes adultos y los de los chicos, mientras **DC** tenía esto por separado, la **Marvel** lo tenía en un mismo título.



Así que el **Hombre Araña** podía entender mejor la problemática de los hippies, los movimientos estudiantiles en su Universidad, así como los problemas que cotidianamente le daban sus enemigos. Porque podía usar el lenguaje de los muchachos, cosa que era exclusiva de los chavos, en una historieta de los **Titanes Adolescentes**, por ejemplo, resuelven un caso por una palabreja del caló americano: **Jive** -que era una manera de decir música-, mientras que el Hombre Araña se podía ver enredado en una revuelta estudiantil, y unos mafiosos tratando de robarse la **Piedra Filosofal**. Un ejemplo claro de la juventud del **Hombre Araña** es cuando no puede terminar la carrera por que le faltaron unas materias para graduarse y esto es un momento crítico para Parker quien por andar columpiándose entre los edificios descuidó sus estudios.

El **Hombre Araña** estaba de lado de los jóvenes, los representaba pero de una manera un tanto imparcial, por que los buenos siempre estarían del lado de **Peter** y serían bien portados, mientras que los que anduvieran en malos pasos sería por razones externas a ellos o por que habían sido engañados. Por ejemplo la que es ahora su esposa; **Mary Jane** era una chica de onda, que bailaba en los bares para pagarse su educación, y sus amigos eran del tipo de **Woodstock** o negros. Cuando esto pasaba el andaba con **Gwen Stacy** la hija del Capitán de Policía, una chica linda y estudiosa -al igual que **Parker**- pero lo curioso de esto es que en los tiempos que **Mary Jane** estaba en la onda groovey, **Peter** no la aceptaba del todo.

Pero sea como sea, el **Hombre Araña** siempre estuvo representando a los jóvenes en sus aventuras, sin tener que ser completamente un hombre como los demás personajes del Universo de la historieta.

# THE AMAZING SPIDER-MAN

NO. 8  
JAN.

BY THE  
GOLDEN  
AGE  
COMICS  
GROUP

SPECIAL "TRIBUTE-TO-TEEN-AGERS" ISSUE!!

DO NOT MISS  
AN EXTRA  
ADDED  
TRACTION...

SEE...  
SPIDER-MAN VERSUS  
"THE LIVING  
BRAIN!"

SEE...  
PETER PARKER'S FIGHT  
WITH FLASH  
THOMPSON!

SPIDER-MAN  
TACKLES  
"HUMAN TORCH"

#### 4.4) El Black Power y Luke Cage.

En la historia de la reciente discidencia norteamericana ocupó un lugar importante el movimiento de la no violencia -llevado a cabo por Gandhi en la India- y sostenido en este lado del planeta por el reverendo Martin Luther King. Este movimiento tuvo buenos logros en lo que se refiere a los derechos de la minoría negra tan fue así que empezaron a aparecer personajes como **Luke Cage**, **Black Lightning**, (Rayo Negro) Este personaje en su identidad secreta era un profesor de escuela y la mayoría de sus historias trataban de los problemas de los jóvenes, **Brother Vodoo** (El Hermano Vudú) este era una especie de **Dr. Centella** pero que predicaba el vudú como su nombre lo dice y otros más que abrazaron la causa del **Black Panther**, quien también fue un personaje de este movimiento es **Pantera Negra**.

Los orígenes de este movimiento se dieron por varias causas, y es muy semejante al de la liberación femenina que dió origen a la **Mujer Maravilla**, y como éste, viene desde el siglo pasado con los esclavos que venían de África, los que iniciaron esta revuelta fueron aplastados rápidamente y los que escaparon de sus amos, fueron regresados a ellos y los demás castigados en público para que sirviera de ejemplo a los demás. Todo esto creó un aire de fallismo entre los negros y ayudó a sembrar la semilla de esa revolución.

James A. Geschwender en su libro (The Black Revolt, 1971, p.462) dice: "Otro gran cambio tomó lugar desde los días de la esclavización. Los negros ya no estaban regados en pequeños grupos de plantaciones. Ahora tendían a concentrarse en zonas urbanas. Tendían a concentrarse en secciones segregadas en el centro de estas zonas. Los estudiantes negros se concentraban en Universidades negras. Aunque la comunicación entre ellos era fluida a través de la prensa de color ésta se movía de una área a otra, era fácil que compartieran esto entre ellos. Un sentido de separación empezaba a emerger entre ellos, una definición común combinada con este sentido de esperanza y fe. Un enemigo común se definía. El boicot del autobús Montgomery les dió el símbolo en contra de este enemigo y a la mitad de los 50's vió el nacimiento del movimiento masivo de los derechos sociales de los negros."

Poca cosa sucedió en Estados Unidos entre la eliminación de los populistas y la **I Guerra Mundial** que diera una nueva esperanza a la raza negra. Esta guerra cambió mucho de esta situación Muchos blancos y negros se unieron a la guerra, la industria se armó para la economía guerrera. Muchos empleos se abrieron para los negros -cosa poco común-. Alguno negros fueron a pelear a Europa, en donde encontraron sociedades que eran más abiertas en el trato con los ellos cosa imposible en Estados Unidos. Todo esto se dió a conocer en periódicos de negros por todo el país y creyeron que habría más aceptación cuando regresaran. Pero cuando terminó la Guerra Estados Unidos volvió a la normalidad, y la poca fe que juntaron en Europa se murió por la ola de racismo

que regresó. En el caso de la **II Guerra Mundial**, se repitió esto, pero con consecuencias más agresivas y esto marcó el comienzo del movimiento negro por sus derechos como ciudadanos norteamericanos.

Por otro lado, la integración escolar se llevó a cabo rápidamente en el Distrito de **Columbia** y en algunos estados fronterizos, pero encontró una fuerte oposición en el corazón de la región sureña. El envío de tropas federales a **Little Rock** (Arkansas) en 1957, después de la aparición de los brotes de violencia provocados por la orden del **Tribunal Supremo**, que reflejó la decisión del gobierno de hacer cumplir la disposición judicial de integración racial en las escuelas.

En noviembre de 1961, la **Comisión interestatal de Comercio** prohibió la segregación racial en todos los transportes de servicio **Interestatal**. Al año siguiente, los ministros del **Tribunal Supremo** respaldaron unánimemente esta prohibición declarando: "Hemos establecido más allá de toda duda que ningún estado podrá exigir la segregación racial en los medios de transporte de cualquier especie.

El movimiento al que se le conoció como la **Revolución de los Derechos Civiles**, llegó a su dramático climax en 1963. Tras la realización de grandes manifestaciones de gente de color en la ciudad racista de **Birmingham** (Alabama) situada en el corazón del Sur, el entonces presidente **Kennedy** se dirigió al país por la televisión y dijo que todos los norteamericanos tenían la obligación moral de procurar una igualdad absoluta para sus conciudadanos de raza negra.

Muchos blancos se molestaron por la arrogancia de los negros al cuestionar el **status quo**, y más se enojaron con el hecho de que los negros no solicitaban los cambios, los demandaban. Se abrieron juicios y técnicas legales para castigarlos. La acción directa fue intolerable y debía ser eliminada, de una vez por todas.

Después presentó ante el **Congreso** el proyecto de ley de mayores alcances elaborada en el siglo **XX** para erradicar la discriminación en las elecciones, en la educación, en el trabajo y en los servicios públicos. El 28 de agosto de ese año, más de 200 mil negros y blancos participaron en una marcha cuyo destino era el **Mausoleo de Lincoln** en **Washington**; siendo esta una impresionante manifestación que volcó la atención de todo el país sobre la lucha por los derechos civiles de la gente de color.

En 1965, un año después de la aprobación de las **Leyes de Enmiendas Electorales**, estalló en el barrio de **Watts** (sector de los Angeles) habitado principalmente por negros. El primero de una serie de motines que habrían de afectar a muchas ciudades norteamericanas en los años siguientes. En el

transcurso de seis días murieron ahí 35 personas y fueron destruidos centenares de edificios. Llenos de ira por los años de olvido social y agredidos por los militares negros muchos norteamericanos de color recurrieron a la violencia en **Chicago, Cleveland, Detroit, Newark** y otras más.

En abril de 1968, una sección del centro de la capital del país fue sacudida por una ola de incendios y saqueos provocada por el asesinato del **Dr. Martín Luther King** (hijo). El quien fuera el más destacado de los dirigentes en la lucha por los derechos civiles de los negros y un apóstol de la **no violencia**, había sido asesinado por un tirador, emboscado cuando estaba en la terraza de un motel en **Memphis**.

Muchos negros al principios vieron que la no violencia era divertida en desde un punto de vista irónico, vieron que los activistas como tontos que arriesgarían la cabeza por ir al cine o ir a un restaurant -aunque no pudieran pagarlo. A estos observadores no les gustaban las palizas y los encarcelamientos por parte de los blancos, pero ellos sabían que así sería. **"Ellos lo pidieron."** así decían. Pero la violencia blanca escaló tanto como la militancia negra en los derechos civiles. Las golpizas se convirtieron en asesinatos, bombas e incendios. La prensa nacional reportó algunos de los más espectaculares casos que envolvían víctimas blancas, y por lo que respecta a las muertes negras fueron ignoradas por la prensa blanca, esto provocó una fuerte reacción entre los negros. La furia colectiva era sólo una parte de esto cualquier esperanza de poder razonar con los blancos fue olvidada. Las peores imágenes de los blancos fueron confirmadas y se hizo evidente que los blancos no se detendrían ante nada, ni siquiera el asesinato de niños, mujeres y líderes religiosos, todos blancos.

Las únicas personas que protegían a los activistas negros eran negros. Algunos aún practicaban la **no-violencia** y querían demostrar a la nación que la maldad del mundo y del sistema necesitaban de todos para erradicarla. Otros nunca practicaron la **no-violencia**, formaron organizaciones para defender a los negros. Se armaron y protegieron a los activistas, las iglesias, los hogares y las comunidades negras.

Es así que los personajes negros, trataban de reivindicar de alguna manera a sus hermanos envueltos en esta batalla, pero sucedía que los malos, y los drogadictos -personajes muy solicitados en ese tiempo- eran negros, y **Cage**, o **Pantera Negra** peleaban contra éstos, tratando de llevarlos por el camino del bien, el modo de vida norteamericano. Cuando no tenían enemigos terrestres o mundanos, estos pertenecían al cosmos o a la brujería, que como ya sabemos, que los norteamericanos siempre atribuyen los problemas que no pueden resolver a entes fuera de este plano.

James A. Geschwender, (Op. Cit. p. 466) habla del Black Power y dice: "La violencia blanca contribuyó en gran manera a crear el Black Power como híbrido de la revuelta negra. La violencia blanca no era el único contribuyente al crecimiento de éste, pero si le dió toda la publicidad inicial. Cuando James Meredith empezó la marcha de la **no-violencia** a través de Mississippi llevaba a pocos hombres que lo respaldaran. Como perros de guerra que habían iniciado el la revuelta, muy semejante a una bala pérdida disparada por un blanco era lo mismo en este punto. Meredith fue asesinado y en vez de haber algunas personas marchando fueron cientos. La marcha fue tomada también por Stackley Carmichael. El dió discursos durante el camino, atrayendo a muchos jóvenes. La nación se veía amenazada ante tanto jóvenes negros marchando, cantando y gritando: **Black Power, Black Power, Black Power** (Poder Negro). Un slogan había llegado y con éste una variación del movimiento fue lanzada."

La versión más sofisticada de la ideología del Black Power fue inevitablemente socialista. El capitalismo negro no era la respuesta. Derrocar a los explotadores blancos y poner a explotadores negros no era progreso, por que el capitalismo es explotador por naturaleza. Esta batalla llegó poco a poco, pero no era indispensable en los primeros días del movimiento, ya que la base del poder negro era eso crear una base para el mismo. Y fue a través de la agitación que se desarrollaron organizaciones como **Friends of the Black Panthers** (Amigos de las Panteras Negras) y **White Panthers** (Las Panteras Negras). En estas organizaciones se les dió hogar a los radicales blancos expulsados de organizaciones blancas. En muchas maneras, el separatismo negro fue paralelo al **Black Power**.

En la década de los 70's el movimiento no-violento por los derechos civiles, continuó, pero no al ritmo de los que hubo a la mitad de los 50's ó 60's. Los esfuerzos del Black Power aumentaron y el movimiento hacia el separatismo continuo igual. Las insurrecciones de los Cheltos desaparecieron casi por completo, y reemplazados por otras formas de violencia como tiroteos entre los militantes negros y la policia que iban en aumento.

En particular, los **Panteras Negras** -no el de la historieta- clamaban la existencia de un plan por toda la nación para exterminar a la policia o a los blancos. Otra vez, no hubo evidencia de esto, una mirada bondadosa llevó a la conclusión que la muerte de algunos **Panteras Negras** había sido el resultado de un tiroteo sin justificación por parte de la policia. Otra versión diria que muchos **Panteras Negras** habían sido asesinados por oficiales. Pero quizás ese complot no existió y fue hecho por la **CIA** o agentes federales del gobierno que exterminaron a los **Panteras**. Muchos policias en todos lados los veían como una amenaza a su seguridad personal y la de la nación. El matar a un **Pantera** no los hacía felices, pero preferían sentirse seguros con el conocimiento de que no serían juzgados por dispararles en situaciones sospechosas, esto creó una situación de **dispara-primero-pregunta después**.

Los **Panteras** sabían esto, y creían que la policía salía a matarlos. Creían en la defensa personal, esto no significaba que no se defenderían ante un tiroteo por parte de la policía. Y con esta visión los militantes negros continuaban con esta situación durante los 70's, muchos policías y **Panteras** murieron por esto.

Retomando a las historietas para concluir, los personajes de este género tuvieron éxito en esta década por que defendían a sus hermanos de color, y a veces justificaban las acciones de estos Stan Lee, en la pasada **Conque** dijo que sus historietas tratan de tolerancia, y aprovechando la efervescencia de este movimiento, sacó a estos personajes cabe mencionar que la **Marvel** fue la primera en humanizar las aventuras de sus personajes de color y jalar más público.

Pero como ya se dijo, estos personajes perdieron fuerza conforme el movimiento se debilitó, actualmente -algunos negros- tienen una actitud segregante ante el blanco y como no se va a dar esto, si los trabajos más bajos pertenecen a este sector todavía. Y como las minorías raciales siguen siendo los raterillos y drogos de Estados Unidos, **Steel** -el **Superman** negro- a veces golpea a sus hermanos negros, aunque estos roben para dar de comer a sus familias debido al desempleo y las pocas oportunidades que hay para este sector -esto no se ve en la historieta pero se sobreentiende si se les ve desde este punto de vista-, muchos de los superhéroes negros tienen que pelear entre ellos mismos, para mantener vivo el **modo de vida norteamericano**.





#### 4.5) Movimiento Hippie y el Dr. Centella.

Con la protesta contracultural de los sectores de la juventud norteamericana, en el seno del movimiento **underground**, que se asiste de una politización de la historieta de signo inconformista contra los valores y las consignas del establishment. La crítica contra el capitalismo y el imperialismo estadounidense en América Latina estaría también presente, desde los años sesenta, en las producciones de comics cubanos y brasileños.

El movimiento hippie nace y se configuró con el redescubrimiento de los alucinógenos. Todo su fantástico esplendor en posters, vesturais y música fue de hecho una buena publicidad en favor de la droga. Algunos bien intencionados pensaban en serio que la mayoría de la población americana debería tener su experiencia psicodélica con vistas a la transformación de una sociedad enajenada.

Consecuentemente, vino una invasión de todo tipo de droga, hasta el punto que la **Comisión de las Naciones Unidas**, en su informe presentado el vigésimo segundo período, dió la voz de alarma considerando un problema social. Las cifras eran exorbitantes ya que solamente en las **High Schools** (equivalente de preparatoria) del área de San Francisco reveló que el 35% de los varones y el 22.3 de las muchachas de la alta clase media, fumaban marihuana. El número de muerte por sobredosis de heroína en la ciudad de Nueva York aumentó un 700% entre 1966 y 1969. El **Comitee on Problems of Drug Dependence** (Comité de Problemas de Drogadicción) de la **National Academy of Science**, (Academia Nacional de Ciencia) determinó que la causa número uno de muertes entre los jóvenes en 1971, fueron los narcóticos para esa misma ciudad.

Uno de factores que dieron fuerza a las historietas durante ese período fue el oportunismo político y por que no decirlo también, el ideológico así que los hippies tuvieron un personaje con quien identificarse y este fue el **Dr. Centella**, amo y señor de las artes místicas -aprendidas en un monasterio del Tibet- peleaba contra las fuerzas del mal de enemigos como **Mefisto** -equivalente del demonio en el universo **Marvel**- ó **Dormmamu** señor del inframundo.

Todas sus aventuras tenían que ver con los temas místicos, pero en realidad eran muestras de los efectos de los narcóticos, los autores se sublimaban en las aventuras del **Dr. Centella** quien peleaba contra las malas influencias y mostraba el camino del bien a este sector dfe la sociedad norteamericana durante ese período. Además de identificarse también con los personajes de comic underground cuyos personajes enaltecían a tres cosas: el rock, el sexo y las drogas. Hubo casos en que los mismo personajes de la historieta normal pasaron por una de las historietas underground y este fue; **The**

**Spirit** (El Espíritu) creado por Will Eisner quien se vió envuelto en una historia de rock, sexo y droga.

En su libro **La Contracultura como Protesta** (México, 1980, pp. 65-66) Enrique Marroquín dice acerca de los hippies: "En los Estados Unidos el verdadero problema de las drogas heroicas fue que las tropas enviadas a Viet-Nam tuvieron la oportunidad de obtener a un precio sumamente bajo la heroína de muy buena calidad.

Los hippies norteamericanos hicieron uso primordial de drogas sintéticas, las cuales tenían un inconveniente respecto a las naturales y es que la mayoría eran hechas en laboratorios clandestinos por estudiantes de pocos escrúpulos.

La droga estropeó el idealismo hippie y las comunas se convirtieron en asociaciones de adictos que vivían en la suciedad, la promiscuidad y pereza. La poliadicción, los chantajes, el tráfico y la prostitución fue el desenlace..."

Hubo personas que relacionaban a las drogas con el vanguardismo cultural y a cambios sociales, quienes se oponían a ella eran los "fresas", curiosamente eran los héroes de la historietas quienes no la consumían ni estaban de acuerdo con esto, eran ellos los representantes de los valores caducos, pero quienes la consumían percibían la realidad de determinada manera, que eran en este caso los villanos y -según ellos- eran moralmente más liberales, políticamente contestarios, amantes de la paz y del amor además de conocer los secretos de la sensualidad.

En los Estados Unidos la hierba consumida por negros y marginados urbanos gozaba de bastante mala fama y se tenía la idea de que inducía al crimen. Entonces la atención derivó hacia Egipto o la India, lugares donde la droga es legal. Se reprimió también la cultura juvenil y sus manifestaciones como el rock, el pelo largo siempre lo usaban así los malos, nunca los buenos -excepto Thor- hasta comienzos de la 90's por los caprichos de la moda o el mismo calor de las revistas juveniles.

Pero después se recurrió a la represión de la cultura ondera con el pretexto de la droga por que ésta y la juventud comenzaban a cobrar una conciencia política y esto era muy significativo pero en realidad era una excusa para sofocar movimientos culturales, se estaba gestando una nueva forma de ver la vida y la juventud de cabello largo.

"Los hippies se presentaron como un movimiento de disidencia social con pretensiones revolucionarias, pero no pasaron de ser un movimiento burgués, idealista y efímero. Hubo alguien que los comparó a un fuego pirótecnico, cuyo

colorido duró sólo un instante, un invento de la publicidad que dejó en el vacío a sus primeros seguidores.

Los Estados Unidos ya no eran para nadie el pueblo idealista, baluarte de la libertad, la máscara había caído y el verdadero rostro del **Tío Sam** se mostraba en toda su fealdad. La absurda guerra de Viet-Nam, la complicidad con el fascismo latinoamericano, los escándalos de la política interna, Watergate..." Op. Cit. (pp. 157)

Esto por consecuencia le dió un mal nombre al movimiento de rock que se daba en el mundo pero en las historietas fue un buen personaje que aún sigue vivo junto con todos los demás que surgieron con el **Dr. Centella** aunque el movimiento hippie haya muerto poco tiempo después de haber nacido.

Poco después en la década de los 70's, los hippies que se negaban a morir eran plasmados en las páginas de las historietas, si no estaban encontrando el amor en **Woodstock**, se reunían para fumar y tratar de cambiar al mundo. Ya dijimos que el **Dr. Centella** fue el ejemplo más palpable de este movimiento por parte de la Marvel, pero la **DC** no se quedó atrás y sacó **The Geek** a finales los 60's un personaje muy parecido a un muñeco de trapo que sin querer siempre se metía en situaciones un tanto extrañas, ejemplo de esto es cuando se reunió con un grupo de hippies que le mostraron su modo de vida, flojo, desaliñado y fumando cosas prohibidas, -asi los veía el sistema norteamericano- y trayendo al sendero de las drogas a buenos muchachos como **Speedy** (Rapidito) escudero de **Flecha Verde** que durante algún tiempo fue drogadicto por andar con los hippies.

En conclusión, las formas existentes, casi anárquicas de los hippies fueron la prueba viviente de una autenticidad para toda clase de movimientos sociales. Talante, liberatorio, anti-ideológico. Los hippies no sólo ayudaron a definir un estilo sino que hicieron un estilo político ya que sus manifestaciones usaron el ingenio del humor, la alegría y la creatividad, aunque los héroes de la historieta los señalaran y atacaran como sin en realidad ellos fueran los malos.



#### 4.6) La Redención del Oriente y el Kung-Fu.

La guerra de Corea fue cruel, sangrienta y descorazonadora. Tras algunos retrocesos iniciales las fuerzas de las **Naciones Unidas** pasaron gradualmente a la ofensiva e hicieron volver al enemigo a su propio territorio. Cuando ya estaba a la vista el fin del conflicto, la China Comunista lanzó a cientos de miles de combatientes "voluntarios" contra las tropas de de la **ONU**. Esta intervención china estuvo a punto de ocasionar la extensión del conflicto más allá del territorio coreano, pero el comando de las **Naciones Unidas** prefirió sostener una guerra limitada con objetivos igualmente limitados, ante el peligro de una conflagración de grandes alcances. Con el tiempo se obligó a los norcoreanos a retirarse a una línea más ó menos equivalente a la del **paralelo 38**.

Después de largas negociaciones se acordó una tregua en el verano de 1953 dejando atrás a más 30 mil muertos como testimonio de su decisión de defender de la agresión comunista a las naciones independientes.

Todo esto dió pie para crear todo un universo de buenos y malos que vieran de Viet Nam o lugares de asia por ejemplo esto dió pie para la creación de Jack Kirby: **Nick Furia y sus Comandos Aulladores** cuyas aventuras se desarrollaban en el campo de batalla, por otro lado aparecieron malos como el **Mandarin** ¿el nombre les dice algo?-un personaje muy parecido a **Fu-Manchú** que debía su poder a diez anillos que podían contener rayos X hasta luz negra. Por otro lado llegó el personaje y la serie de televisión de **Kung Fu** donde un asiático recorría el mundo para llevar la palabra de paz del pueblo Chino.

La absurda guerra de Viet-Nam aparte de los desequilibrios económicos y políticos que trajo para Norteamérica implicó un considerable aumento de la drogadicción. El treinta por ciento de los combatientes norteamericanos resultaron adictos a la heroína ya que la guerra facilitó la operación del tráfico.

En realidad los personajes con superpoderes inspirados en la cultura de Asia no tuvieron mucho éxito, no así los antagonistas de los buenos, que en su mayoría eran comunistas o rojos, es necesario recordar que el Oriente en su mayoría fue socialista y comunista y por eso no era raro que en las historias de Kirby y Lee hubiera personajes con nombre como **Dinamo Carmesi** -enemigo del **Hombre de Hierro**-, el **Bárbaro Rojo** y otros más.

Este apartado es muy pequeño a comparación de los demás por que personajes como **Estrella Solar** siempre fueron parte de equipos como el de los **Hombres X**, los que seguían las artes marciales como manera de vida se retiraron por que no dieron el ancho para el público, este es el caso del **Tigre Blanco**, un héroe de ascendencia latina que su poder radicaba en las

habilidades que le daban los **Medallones del Tigre**, usados antiguamente por la **Hermandad del Tigre** que pasó por ese camino años antes.

Este personaje hizo su debut en las páginas del **Hombre Araña** y también se despidió en ellas, cuando se casó y alguien le mató a toda su familia, lo cual a diferencia de otros héroes le hizo pensar si en realidad debía seguir siendo superhéroe y arriesgar a todos los que ama.

En sí las enseñanzas del Oriente y la redención la dieron los mismos superhéroes norteamericanos que debido a una u otra razón siempre adquirían conocimientos que le ayudarían a pelear contra el mal perpetrado por malos alumnos de las artes marciales o místicas que había en esas regiones.



#### 4.7) La Liberación Femenina y la Mujer Maravilla.

Si era difícil mantener a un hombre disfrazado en el gusto de los lectores más difícil sería mantener a una mujer, pero con la llegada de la **Mujer Maravilla** muchos se atrevieron a hacerlo, y un ejemplo es **Black Canary** (Canario Negro) una rubia glamorosa cuyo disfraz incluía botas de tacón alto y medias de red dibujada por Camine Infantino que hizo su debut en **Flash Comics** (Historietas de Flash) número 86 en agosto de 1947. Al principio era un personaje de apoyo para **Johnny Thunder** (Juan Trueno) pero al año siguiente lo sacó de la jugada, se unió a la Liga de la Justicia con ayuda de su novio un detective privado de nombre **Larry Lance** hizo esto hasta 1951 pero no fue mucho el ruido que hizo y desapareció, pero en 1963 alguien en la **DC** la revivió.

Por otro lado el **Capitán América** tuvo su competencia femenina y su nombre era **Liberty Bell** (Bella Libertad) y apareció por vez primera en **Spangled Comics** (Historietas Brillantes) número 20 en mayo de 1943 y al igual que otros personajes, debía su origen a la **II Guerra Mundial** por que los nazis mataron a su papá, su disfraz era azul y amarillo y en el pecho tenía el emblema de la libertad, así esta chica atlética escapó de los campos de concentración y peleó contra los opresores de la libertad.

Las mujeres emancipadas y faldicortas cuyos máximos exponentes en la pantalla fueron la **Flapper** (Clara Bow y luego Joan Crawford) la "muchacha que quiere vivir su vida". A esta nueva imagen de la mujer correspondió **Dixie Dugan** (1929), del dibujante John H. Striebel, sobre guión de J.P. McEvoy, cuyas peripecias se enmarcaron en el estimulante mundo del espectáculo, y su heroína ejemplificó el triunfo definitivo de la nueva América industrial sobre la puritana y bíblica de los pioneros.

Con la creación de la **Mujer Maravilla** vendrían otras heroínas y así, derivaría en 1941, la dinámica reportera **Brenda Starr**, de Dale Messick, con un acento feminista que anticipó las propuestas radicales del movimiento **Women's Lib** (Liberación Femenina). Movimiento que ha coincidido, y no es de gratis observarlo, con el auge de nuevas heroínas hipererotizadas y sexualmente objetuales en el mundo de la historieta (**Barbarella**, **Jodelle**, **Valentina**, etc.)

Cabe mencionar que no todas las chicas fueron superheroínas, ya que las **Girl Strips** estaban enfocadas en el público femenino juvenil y desde finales de los 40's empezaron a circular títulos como **Young Romance** (Jóven Romance) en donde los creadores del **Capitán América** también metieron su cuchara; Kirby y Simon la dibujaban y escribían respectivamente. Hubo muchas revistas en las que el romance era el hilo conductor, pero como el amor no dura por siempre, lo mismo pasó con las historietas amorosas, desaparecieron cuando llegó la televisión y le ofreció a esas niñas el interés por las telenovelas. Además la

fuerza de la segunda ola del **Movimiento de la Liberación Femenina** acabó con las niñitas con humo en la cabeza que lloraban por que su galán las había dejado y así la mujer dejó ese estereotipo para unirse al movimiento feminista.

**Barbarella** creada en 1962 por Jean-Claude Forest, pertenece al comic para adultos. Junto a aventuras intergalácticas, aparecen en él la violencia y el erotismo en dosis elevadas. Roger Vadim trasladó el personaje de **Barbarella** a la pantalla en 1967, interpretado por Jane Fonda.

**Betty Boop**, del dibujante Max Fleischer, triunfó doblemente en el comic y en el cine, su aire de vampiresa irónica y faldicorta fue el símbolo de los años treinta en los Estados Unidos. Este personaje de ojos muy pintados y largas pestañas que fuera inspirado en el físico de la cantante Helen Kane, su dibujante Max Fleischer, la llevó también al cine con gran éxito, pero pese a su generoso corazón y su popularidad, fue tachada de escandalosa y las presiones censoras la obligaron a desaparecer en el año de 1939.

**Lois Lane** (Luisa Lane) la eterna novia de **Superman** fue adquiriendo importancia dentro de la serie, conforme aumentó el número de lectoras. **Luisa** fue creada por hombres, para un público compuesto en su mayoría de varones, ella refleja algo de las ilusiones y desilusiones de los chicos con respecto a las mujeres. El escritor Jerry Siegel ha dicho repetidamente que la inspiración de la doble identidad de **Superman** creció junto con su propia frustración adolescente ya que el no era popular entre las mujeres.

La relación entre **Luisa** y **Superman** ha sido bien sabida a través de los años que muchas mujeres han llegado a identificarse con ella, compartiendo su frustración con el cuatrojos que la desea y el gran hombre que no le hace caso. La ironía en esto es que los dos son la misma persona, así como la **Luisa** buena y la mala. Y tan impresionante como el curriculum de ella hay algo cuestionable acerca de su convicción de que ningún mortal es lo suficientemente bueno para ella, y solamente **Superman** lo es. Mientras que él muestra una imagen de perfección que al mismo tiempo que demanda que **Clark** sea amado por las faltas que él mismo no tiene.

**Luisa** ha desarrollado a través de los años una tolerancia para con **Clark**, y ha cambiado su inicial sorpresa por los poderes de **Superman** por un deseo de domesticarlos. En 1958 ella tuvo su propia historieta aunque el título completo fuera: **Superman's Girl Friend Lois Lane** (Luisa Lane la Novia de Superman) en donde su obsesión por casarse llegó al límite, pero aún así ¿cuántas novias han tenido su propia revista?

En 1996 después de 60 años de romance **Superman** y **Luisa Lane** por fin se casan, no es necesario contar como se enteró la segunda de la identidad del



primero, pero si se mencionará un cambio por el que ha pasado el personaje y este es que después de **Crisis on Infinite Earths** (Las Crisis en las Tierras Infinitas) y la reestructuración de **Superman** y su elenco ella se hace una reportera más feminista, y determinada, incluso su familia sufre cambios ya que antes de las **Crisis** no los había y al regreso tiene a un padre que es un macho que se enoja por no poder "entregar" a su hija el día de su boda. Esto se debe por que es ella la que no quiere ser "entregada" a nadie ni por nadie, si lo hace es por su propia convicción.

**Catwoman** (Gatúbela) una enemiga de **Batman** que de cierta manera era su contraparte lo cual no era fortuito ganó poco a poco su popularidad ya sea por sus características ó por que está enamorada del hombre murciélago. Se puede decir que es la **Luisa Lane de Batman** por que siempre al final de la aventura que pasaba con ella terminaba diciendo "hermosa chicha, que ojos tienes, quizá alguna otra vez nos encontremos..." y así ha sido hasta la fecha.

Las historias contemporáneas de ella sugieren que el chauvinismo masculino la empujó al crimen, pero en sus primeras apariciones se denotaba que ella estaba en el crimen por gusto y por dinero.

Pero antes que todas estas heroínas agresivas y autosuficientes existieron otras que eran solamente la compañera del Superhéroe y al mismo tiempo su objeto de protección y defensa. En muchos casos ésta se convierte en la "eterna novia del héroe", al que sigue en todas sus aventuras. Pero es una compañera asexuada e idealizada, pues hasta los años 70's no se dice que ella esté casada con el héroe, ni se habla de proyectos matrimoniales, el primero que hace algo así es **Flecha Verde** y **Flash** -de la **DC**-quienes están casados, y por su parte la **Marvel** hace lo contrario con los vengadores y el eterno divorcio de **Ant-Man** (El Hombre Hormiga) y **Wasp** (La Avispa).

Regresándonos un poco en esta exposición cabe mencionar que la **Mujer Maravilla** a finales de los 60's pasó por una modificación a cargo de Dennis O'Neal -quien también desde ese entonces le dió ese aire siniestro a **Batman** con que ahora se le conoce- y la **Princesa Diana** se hizo una mujer moderna e independiente, pero la editora Gloria Steinmen de la revista **Ms.** (Señorita) protestó diciendo que le habían arrancado un símbolo fuerte al feminismo. Esto no era por que las lectoras de esta revista leyeran a la **Mujer Maravilla**, pero este nuevo personaje -por decirle de alguna manera- no atrajo tanto público y la **Mujer Maravilla** de antaño regresó veinticinco capítulos después.

El cambio radicó en apariencia, en vez de utilizar su brasier con la "**W**" en su pecho y sus calzones de estrellas, los cambió por una bototas y un sueter largo, quizás el hecho de que no jalará tanto público fue que perdió -por cierto periodo- su individualidad, lo cual le restó lectores. Y hay que recordar que en

esos años estaba la onda hippie y psicodélica y sus portadas no fueron la excepción.

Pero que fué los que dió pie para que existieran personajes femeninos que pelearan contra el crimen, una de estas razones es que ya estaba muy goleado eso de que las mujeres solo fueran un adorno para el héroe y una excusa para pelear contra el enemigo. La mujer ha estado peleando por una igualdad desde mediados del siglo pasado, pero es a finales los 60's y a principios de los 70's que el movimiento de la Liberación Femenina cobra más fuerza, claro que muchos escépticos opinaron que el movimiento moriría tan rápido como nació. Pero aún ahora en nuestros días nadie duda que es el movimiento social más importante después de la II Guerra Mundial.

Algo que se puede criticar de las historietas de corte femenino -no digo esto por que sea hombre- es que tienen cierto factor andrógino, que trata de desvirtuar al hombre desde el punto, casi natural diciendo que son primitivos, tontos, y agresivos, casi un error de la naturaleza. Y este mismo factor hace que las historietas no sean tan aclamadas por el público lector del comic por que se cierran a ese concepto y tratan de hacerlo un universo, en donde los hombres solo caben como víctimas tontas del enemigo o ayudantes con poco poder.

Casi dicen que el feminismo es estar en contra de los hombres y no es cierto, Drude Dahlerup en su libro *The New Women's Movement*, p. 6 dice: "Yo prefiero una definición más amplia del feminismo, y este es un ideología que se basa en remover la discriminación y degradación de la mujer y acabar con el dominio masculino que hay en la sociedad.

El feminismo es una *ideología*, una doctrina. El movimiento femenino compromete a la conciencia, a actividades colectivas, que las mujeres peleen juntas por metas feministas."

En conclusión, las mujeres en la historieta han ido ganando terreno, quizás las historietas de este género no estén completamente basadas en el movimiento de la Liberación Femenina pero ya se ve una actividad más fuerte por parte de ellas desde la época de los 70's. Como dato curioso el Presidente de la DC es ella: Jenette Kahn.



## Conclusiones:

El comic existe como tal, sin necesidad de su multiplicación y difusión masiva, y de hecho, el producto artesanal y el único surgido del pincel, actualmente computadoras del dibujante lo es ya. Sin embargo, para que tal producto alcance el estado de la comunicación de masas es necesario proceder a su reproducción en ejemplares múltiples, tarea propia de la industria periodística o editorial. Sólo a partir de ahí su creación reviste un interés sociológico.

Los comics en su forma moderna nacieron en el seno de la industria periodística Norteamericana en 1896. Para fijar tal fecha, se atiende a tres características:

- La narración secuencial en serie de viñetas.
- La permanencia de un mismo protagonista en una serie de publicación periódica.
- La presencia de globos con texto en su interior, como locución de los personajes.

Estas características se reunieron por vez primera en el personaje **The Yellow Kid**, creado por Richard Felton Outcault. Desde entonces, en Estados Unidos, los diarios representaron el principal medio de difusión de los comics leídos con avidez por la mayoría de las capas de inmigrantes que dominaban el inglés -y por lo tanto, no leían libros ni iban al teatro- y el vehículo masivo que garantizó su inserción en la cultura de masas norteamericana.

La historieta ha tenido que luchar contra la televisión desde que esta entró a la vida de la gente, pero aunque se han sobrepuesto a este fenómeno, y la liquidación de gran parte de las aventuras exóticas y selvícolas -con frecuencia de corte racista-, como consecuencia del nuevo clima político surgido de la descolonización en el Tercer Mundo.

Pero esta gravosa competencia comercial ha sido también en parte, responsable de la nueva diversificación de funciones y de públicos en el campo del comic, de la nueva permisividad moral de muchos de sus relatos y del fenómeno de la arsitocratización de la historieta.

A finales de los 70's cuando las tiendas de negocios familiares como farmacias o tienditas dejaron de servir a las historietas como mediador entre el mercado de las mismas y el lector, aparecieron los puestos de revistas, pero como los niños quienes eran los que las compraban, pero era poco el dinero que tenían para este "vicio" surgieron las llamadas tiendas especializadas a las cuales la casa editorial **DC** apoyó gustosamente. Por el hecho de que estaban en centros comerciales y eran operadas por crecidos fanáticos de la historieta quienes jalaban a los demás lectores a consumir su producto, cosa que aprovechó **DC** para crear otro tipo de personajes para estos lectores.

La sociología Norteamericana apela siempre a falsas alternativas para justificarse como es el retorno y la regresión a etapas pasadas - **Astro City** (Ciudad Astro) situada en un escenario parecido al de los 50's cuando Estados Unidos gozaba de un buen nivel ideológico en sus ciudadanos o con lo **Untold Tales** (Historias No Contadas) de cualquier personaje donde casi siempre lo mandan a una época muy cercana a su origen.

Como se pudo ver en el presente trabajo, si hay una relación entra los personajes de la historieta norteamericana con la historia de Estados Unidos, en su origen, no había una relación muy marcada, pero se deja ver cuando a finales de los 30's -a veces desde antes con **Tarzan** y otros personajes-, que los personajes de características anglosajonas siempre serán los vencedores.

Pero es desde que llega **El Capitán América** en 1941, en pleno campo de batalla a reforzar los valores, la nacionalidad en sí que se encontraba lastimada por estar perdiendo una guerra. De ahí en adelante los demás personajes con o sin superpoderes le declaran la guerra a todos los personajes que inventarán los escritores y dibujantes que tendrán que ser ajenos al modo de vida norteamericano como se le conoce.

Durante los años cincuenta, los orígenes de los personajes no son tan marcados y patriotas como los de **Capitán América**, -ver página de anexos- pero en las páginas de sus aventuras están estos contenidos que refuerzan los valores de la sociedad de Estados Unidos

en que fueron concebidos. Ejemplo de esto fueron los títulos de la **Marvel**, en donde aprovecharon -y todavía los hacen- el oportunismo político y el estar a la moda, **El Hombre Araña** combatía a los hippies comunistas en la Universidad, **Luke Cage** era un hombre segregado pero al final se da cuenta que debe dedicar su vida demostrarle a sus hermanos negros que no es tan malo acercarse a los blancos que los han maltratado desde principios del siglo pasado.

Los personajes de historieta han crecido, y no sólo en sus páginas sino en sus historias, para ellos el crecimiento tiene que ver con la temática de sus aventuras, y el más crecido es **Batman** por las características que tiene el personaje y algunas que le adjudicaron después de 1986. **Batman** ha tratado problemas sociales en los que obviamente no ha podido vencer como todas sus demás aventuras en el ramo de la ciencia ficción, pero aún en esas historias ficticias, él es uno de los personajes que está más metido con el lado humano de sus lectores.

Por otro lado, los personajes de historietas de aventuras se han mantenido tan jóvenes como surgieron, quizá uno que si creció un poco fue el **Hombre Araña** quien surgió como un estudiante de preparatoria de unos 18 años, a partir de los 80's Peter Parker ha mantenido el mismo rostro treintañero hasta nuestros días, y ¿por qué no mencionarlo? de los tres personajes que fueron el hilo conductor de este trabajo fue el primero que se casó. **Superman** apenas en diciembre de 1996 lo hizo, y el único que falta, pero ya tuvo descendencia por el medio Oriente es **Batman** con **Talia**, la hija de su enemigo **Ra's Al Ghul**.

Como todos los medios de comunicación, la historieta ha tenido sus etapas, la de auge y una muy especial que pocos medios han tenido y esta es la llegada de los comix underground, en la década de los 60's la historieta tuvo su pasaje más loco y pasdísimo, en donde se burlaron de todo y de todos debido a la visión mojigata del Dr. Wertham con su Seducción del Inocente. Este movimiento tuvo sus personajes que al igual que muchos de los "normales" -por decirles de alguna manera- llegaron hasta el cine el caso específico es el de **El Gato Fritz** creado por Robert Crumb.

Este movimiento tuvo mucho que ver con la cultura hippie, pero al igual que éste fue absorbido por el sistema, pero no el sistema tradicional, sino el sistema del exceso, ya que las historias de los personajes underground tenían mucho que ver con drogas y eso fue lo que sae tragó a mucho artistas de este género. Algunos todavía sobreviven y hacen trabajos independientes para una que otra editorial pero jamás volverán a tener la misma fuerza que tuvieron cuando nació este movimiento.

Por otro lado, la historieta tuvo tanto impacto que en esa misma década Andy Warhol y otros artistas hicieron de los personajes del comic americano, piezas de verdadero arte y a esto se le conoció como el **Pop Art** que hizo de las onomatopeyas ridículas de Batman, todo cuadro de arte.

Otro aspecto importante de la historieta norteamericana, es como algunas veces ha interactuado con su público lector y el caso más palpable fue la muerte del segundo **Robín** que se explicó en el tercer capítulo. El público puede mantener en lo más alto a su personaje pero también lo puede mandar directamente al infierno si no le gusta. Y eso es lo que ha pasado con todos los reemplazos que hubo para **Superman**, **Batman** y **El Hombre Araña**. Otros héroes han sido reemplazados por versiones nuevas que poco a poco y a fuerzas se han mantenido en el gustos de los lectores.

Y en esta interacción con su público entran los personajes que han sido creados para cierto movimiento social en boga, eso fue el hilo conductor del trabajo y a través del mismo se hizo claro. Los personajes de aventuras de las historietas norteamericanas entran en acción cuando su ideología no está tan sana como quisieran y con ayuda de los lectores mantienen en alto el modo de vida norteamericano contra viento y marea.

Si el nombre del trabajo fue algo en que creer, fue por eso, por que los héroes muchas veces se convierten en iconos que muestran como debe ser la sociedad. Pero también han llegado a un grado en donde se puede preguntar: ¿Acaso ya todo está escrito? ¿Ya no hay nada después de la era **Marvel**? Pareciera que así es por que después de los 80's las historietas se han vuelto repetitivas manejando historias

en donde el personaje muere una y otra vez y regresa como si nada hubiera pasado. Lo que inspiró esto fueron **Las Crisis** de 1986 donde muchos héroes murieron para dar paso a los nuevos, pero poco a poco esos muertos han regresado a recuperar ese lugar que perdieron por que fue el público el que se los quitó.

Los superhéroes están pasando por momentos críticos, en donde sus historias ya son refritos de lo que se había leído en los 70's y 80's. Y aquí entra otra pregunta ¿Será que los héroes de historieta ya no tienen nada en que creer?...





## Anexos:

### Anexo 1: Fechas importantes en la(s) histori(et)a(s) Norteamericanas.-

- 1896: Aparece por primera **Yellow Kid** (El Chico Amarillo) a color, esto denominará al periodismo amarillista y marcará el arranque de la historia de la historieta.
- 1918: Se ruedan las primeras cintas de **Tarzán: Tarzan of The Apes** (Tarzan de los monos) y **The Romance of Tarzan** (El Romance de Tarzán) ambas protagonizadas por Elmo Lincoln.
- 1921: Walt Disney realiza su primera serie de dibujos animados.
- 1929: El 7 de enero **Tarzán** empieza a ser dibujado por Harold Foster. Aparece **Buck Rogers** creado por John F. Dillie y dibujado por Richard W. Calkins.  
Llega **Popeye the Sailor man** (Popey el Marino) al **Timber Theater** de Segar. Primer "super" personaje que respondió a una campaña para que los niños norteamericanos comieran espinacas.
- 1930: **Mickey Mouse** (El Ratón Miguelito) de Walt Disney aparece en tiras cómicas de periódicos.  
Llega **Joe Palooka** de Ham Fisher.  
El 8 de septiembre hace su debut **Blondie** (Lorenzo y Pepita) de Chic Young.
- 1931: El 4 de octubre nace **Dick Tracy**, de Chester Gould.  
En las **Girl Strips** aparece **Betty Boop** creación de Max Fleischer pero el personaje cayó víctima de la censura por sus faldas tan cortas poco tiempo después.
- 1933: Disney gana un Oscar por mandar a sus personajes al cine.  
**Popeye** llega a la pantalla también.
- 1934: **Flash Gordon** creación de Alex Raymond.  
**Secret Agent X-9** (El Agente Secreto X-9) dibujado por Raymond y con guiones iniciales de Dashiell Hammet padre de la novela negra.  
Milton Caniff crea **Terry and the Pirates** (Terry y los Piratas).  
Aparece **Mandrake el mago** de Lee Falk y Phil Davis.  
**L'I Abner** (Mamá Cachimba) de Al Capp  
Crean la copia de **Tarzán; Jungle Jim** (Jim de la Selva) por Alex Raymond.
- 1936: El 17 de febrero llega **The Phantom** (El Fantasma) de Lee Falk y Ray Moore.
- 1937: **Prince Valiant** (El Príncipe Valiente) de Harold Foster, un clásico de la historieta.  
Burne Hogarth dibuja a **Tarzán** hasta 1950.  
Nace la compañía **Detective Comics** (Historietas de Detectives) que después se convertiría en la más grande casa editorial; **DC**.

- 1938: Aparece **Superman** en el número uno de **Action Comics** (Historietas de Acción) con guiones de Jerry Siegel y dibujos de Joe Shuster.  
**Charly Chan**; detective de ascendencia asiática creado por Al Andriola basado en el personaje que creara Earl Derr Biggers en 1925.  
**The Lone Ranger** (El Llanero Solitario) comienza a cabalgar en ese año creado por Striker y Flanders.
- 1939: La **DC** publica; **Batman** creado por Bob Kane y **Flash**, por Gardner Fox y Harry Lampert.  
 Mientras que la **Timely** -ahora **Marvel**- saca **The Submariner** (El Submarinero) creación de Will Everett.
- 1940: Will Eisner crea **The Spirit** (El Espíritu) historieta precursora del humor negro.  
 Llega **Brenda Starr** heroína femenina.  
 Bill Parker y Dale Messick crean al **Captain Marvel** (El Capitán Maravilla).
- 1941: El **Capitán América** llega a la Segunda Guerra Mundial creado por Jack Kirby y Joe Simon.  
 Aparecen **Wonder Woman**, (La Mujer Maravilla) **Plastic Man** (El Hombre Plástico) y **Archie**.
- 1942: Milton Caniff crea para el ejército norteamericano a **Miss Lace**.  
 Aparece el primer personaje de filiación comunista **Pinky Rankin** dibujado por Dick Floyd.
- 1944: **Johnny Hazard** (Johnny Peligro) de Frank Robins.  
 1947: Milton Caniff crea **Steve Canyon**.  
 1950: Charles M. Schulz incursiona en la historieta con **Peanuts** (Rabanitos).  
 1951: Hank Ketchman crea **Dennis the Menace** (Daniel el Travieso).  
 1954: **Seduction of the Innocent** (La Seducción del Inocente) el primer ataque que recibe la historieta del Dr. Frederick Wertham.
- 1955: Aparece el **Comics Code Authority** (Código de Autoridad de las Historietas).
- 1957: La Fuerza Aérea norteamericana le otorga a Milton Caniff el **Service Award** con todos los honores.
- 1961: Aparece la **Marvel** con **The Fantastic Four** (Los Cuatro Fantásticos) de Lee y Kirby.
- 1962: Como respuesta al **Comics Code** Helder se pitorrea de personajes tiernos como **Anita la Huerfánita** y hace una versión erotizada llamada: **Little Annie Fanny** (Anita la Calientita) debutando en **MAD** y después pasa a la revista **Playboy**.  
 Stan Lee y Steve Ditko crean **The Amazing Spider** (El Asombroso Hombre Araña).

- 1963: **La Marvel** empieza a hacerse de un nombre con personajes como **Los Vengadores, Los Hombres X, Hulk** y otros personajes. Surge el **Pop Art**, movimiento pictórico vanguardista que toma personajes y onomatopeyas de las historietas como material de expresión, sus precursores fueron Roy Lichestein y Andy Warhol.
- 1965: **Fritz the Cat** (El Gato Fritz) de Robert Crumb, uno de los personajes más representativos del movimiento underground.
- 1967: **Mr. Natural** (El Sr. Natural) junto con **Zap Comics** (Historietas Zap) también de Crumb. Otros personajes del Underground; **The Fabolous Furry Freak Brothers** (Los Fabulosos y Peludos Hermanos Fenómeno) de Shelton.
- 1971: Año en el que se dan algunos cambios en el **Comics Code Authority**.
- 1972: **El Gato Fritz** llega al cine por Ralph Bakahi.

## Anexo 2: México:

Un antecedente de la historieta mexicana son las ilustraciones que se obsequiaban en las cajetillas de los cigarros de **El Buen Tono**, allá por el año de 1880, entre las que destacó **La Historia de una Mujer** serie que fue ilustrada por el pintor catalán; Planas.

De 1880 a 1902 hay pocos datos sobre la historieta y fue hasta la aparición del semanario **Caras y Caretas**, donde se publicó una serie muda llamada **Filippo**. En 1903 los semanarios **Cómico**, **Petronio**, **El Ahuizote**, **El Mundo**, **Artequin** y **Kikiriki** presentaron asimismo breves historietas de los Alvaro Pruneda, padre e hijo, de Vargas, de Pineda y de M. Torres, entre otras firmas. Por esta época Andrés Audfred publicó la que de hecho fue la primera historieta mexicana: **Don Lupito**, para el periódico **Argos**.

El señor Gonzalo de la Parra director del antiguo **Heraldo de México** pidió al dibujante Salvador Pruneda que iniciara una historieta de tipo local y de esta manera nació **Don Catarino**, cuyo argumento escribió Carlos Fernández Benedicto.

Hacia 1925 y ante la necesidad de nuevas historietas, el periódico **El Universal** organizó un concurso que ganó el dibujante Hugo Tilgman con su serie: **Mamerto y sus Conciencias**, y dibujó también **El Señor Pestañas**, también en **El Excelsior**, trabajaron importantes dibujantes como Juan Arthenac, creador de **Prudencio y su Familia** y Jesús Acosta, de **Chuparrito** -personaje inspirado en Mario Moreno **Cantinflas**- y Carlos Neve fino artista dió vida a **Rocamboles**.

Las obras de todos ellos forman el primer Ciclo de la Historieta Mexicana, caracterizado por la autenticidad, la ingenuidad y la sana diversión.

El Segundo Ciclo se inicia con Alfonso Ontiveros, creador del **Detective Figón** y **El General Bombazo** y Bismarck Mier con **Chivo y Chava**. En 1930 apareció la publicación **Macaco** de los dibujantes Escalante y Macero. En 1934, Alfonso Tirado revolucionó la técnica del dibujo al usar el pincel en sus trabajos dando origen a la creación de una verdadera industria apareciendo así **Paquín**, **Pepín**, **Paquito Grande** y **Chamaco Chic** que por los 40's eran muy leídos.

El desarrollo de la industria de las historietas trajo también la formación de equipos para realizarlas; argumentista, trazador, entintador, escenógrafo, tetrista y ayudante. José Cruz fue el primer dibujante que estableció su propia editorial en 1952 para publicar **El Santo** con la innovación del fotomontaje, al cual le siguieron éxitos como **Carta Brava**, **El Valiente** y otros.

Después de Cruz, se independizaron los argumentistas Guillermo de la Parra y Yolanda Vargas Dulché, quienes se unieron para fundar la Editorial Argumentos (**EDAR**) y difundieron las exitosas series: **Confidencias de un chofer**, **La Doctora Corazón**, **Memin Pinguín** y **Lágrimas y Risas**.

En 1953, **Publicaciones Herrerías** lanzó al mercado el libro semanal que fueron un gran éxito y cuyos argumentos eran escritos por varias personas, entra las que destacó Laura Bolaños. Sin embargo, la de mayor fama ha sido Yolanda Vargas Dulché, quien junto con su hermana Elba empezó a escribir argumentos sentimentales para **Paquito** y **Pepín**. Sus series **Maria Isabel**, **Rubi**, **Yesenia** y otras tuvieron tanto éxitos que fueron llevadas al cine y a la televisión. Al mejorar las técnicas de dibujo y argumentos, las historietas tuvieron mayor impulso. Como ejemplos están **Biografías Selectivas**, **Vidas Ilustres** y **Mujeres Célebres**.

México ha contado con dibujantes que podrían competir con los mejores del mundo, como por ejemplo: Francisco Flores -ahora pintor taurino-, Abel Quezada -padre- iniciado en la historieta con sus series **Máximo Tops** y **La Mula Maicera**. Satiel Alatríste quien ha sido llamado dos veces para dibujar la historieta de **Tarzán** y Joaquín Cervantes, creador de **Tawa**.

De las historietas del pasado, quedan algunas como **Los Supersabios** de Germán Butze y **Rolando el Rabioso** de Gaspar Bolaños Villaseñor. En México, dos han sido las historietas que han abordado la crítica social: **La Familia Burrón** -cuya antecesora fue **Los Super Locos**, con **Filemón Metrala** y **Bomba**- de Gabriel Vargas y **Los Supermachos** y **Los Agachados** que creó Eduardo del Río -Rius-.

En los años 50 las historietas estaban dirigidas principalmente a un público infantil que agotaba **El Pepín**, que era distribuido por la Cadena **García Valseca** y **El Chamaco** por **publicaciones Herrerías**. Estas publicaciones desaparecen cuando **Editorial Novaro** invade el mercado con historietas extranjeras como las de Walt Disney y Edgar Rice Burroughs entre otras, borrando del mapa a las nacionales como **Mexicolor** y otras.

**Pepín** se convierte en revista para adultos hasta desaparecer y nacen otras publicaciones que ven con éxito la explotación de los temas sentimentales, y se va perdiendo poco a poco la calidad de las historietas hasta quedar en manos de editores voraces y dibujantes improvisados, copistas que no aportaban nada.

La historieta mexicana no evolucionó, se estancó y los mensajes y técnicas de las actuales son para enajenar y habituar al público a las lecturas fáciles que no aportan nada. La mejor época de la historieta en México fue el período

abarcado de 1950 a 1960, en la que ésta era entendida como expresión de arte para consumo popular y que incluso llegó a ser considerada como el más eficaz medio de comunicación masiva.

**Chanoc** era un Tarzán a la mexicana Pedro Sapiain hizo los argumentos para este personaje desde 1949 hasta 1977, **Chanoc** es una palabra de origen maya que quiere decir "Hombre de Rojo" por ese motivo el personaje siempre aparecía con una playera de ese color, este era un tipo muy enamorado, bien parecido y bueno para los golpes, **Tsekub**, su compañero era un personaje alocado lleno de vivacidad que hacía reír al lector.

En lo que respecta al ámbito nacional, los aficionados se han transformado en profesionales del comic de vanguardia ejemplo de esto son los títulos: **El Gallito Inglés**, **Hemofilia**, y **Tripodología Felina**. Las últimas dos se fusionaron para crear: **Molotov**, una revista de ideas que sin apartarse de lo convencional, dando una visión fresca a la historieta, un medio que todavía busca su lugar en el mundo -y en México- de la comunicación.



### Anexo 3: Crossovers:

La **Marvel Comics** y la **DC Comics** han sido las compañías más fuertes en la industria de la historieta pero esto no quiere decir que haya una competencia encarnizada de tal manera que no haya contacto entre una y otra, sino al contrario; ya que muchos de los artistas y dibujantes de cada una han pasado de compañía en compañía dejando trabajo que se ha mantenido hasta nuestros días.

Y aunque a veces parezca que tal personaje se parece a alguno de la otra compañía, esto tampoco quiere decir que no puedan compartir la lucha contra el crimen en sus respectivos "universos". Es verdad que **Superman** no existe en el del **Hombre Araña** pero lo mismo sucede con el otro en **Metropolis**. Pero ha habido veces en que han compartido el mismo espacio a esto se le llama **Crossovers** (Cruzamientos) y para esto la **Marvel** y la **DC** se han unido más de una vez.

El primer **Crossover** de **Marvel** y **DC** fue en 1975, aunque no fue de superhéroes sino una unión para poder publicar el cuento: **Wizard Of Oz** (El Mago de Oz) pero cuando **Superman** conoció al **Hombre Araña**, los dos lucharon contra el **Dr. Pulpo** y **Lex Luthor** en 1976, después se volvieron a unir en 1981 y fue tanto el éxito de esta publicación que se unieron en una historia otros personajes de las dos casas editoriales tales como **Batman** y **Hulk**, y **XMen** (Los Hombres X) y **Teen Titans** (Los Jóvenes Titanes).

En 1978 hubo otro **crossover** con **Superman** pero en este caso no luchaba contra otro héroe de historieta sino con alguien real y fue contra **Classius Clay** mejor conocido como **Muhamed Ali**. este más que **crossover** fue un brinco que dió **Superman** a la realidad.

En sí este acontecimiento se volvió a dar en el año de 1996 cuando no solo pelearon algunos héroes sino todos los personajes de cada universo para salvarlo de una destrucción total, y otra vez tuvo un gran éxito de tal manera que a finales del mismo año sacaron una serie llamada **All Access** (Acceso Total) la cual trató de unir otra vez a estos dos colosos de la historieta.

Stan Lee presidente de la **Marvel Comics** declaró en la pasada **Conque**: "No podemos hacer los **crossovers** de una manera regular ya que tendríamos que enfrentar demandas legales por monopolización." pero esto no ha detenido a las dos casas editoriales de fusionarse algunas veces entre ellas mismas o con otras independientes como **Dark Horse** ó **Image** con buenos resultados.

**BIBLIOGRAFIA :**

**BAUR, K.** Elizabeth, 1980, La historieta como experiencia didáctica, Nueva Imagen, México.

**BERMAN, Gregorio**, 1985, Juventud de América, Editorial Cultura, México.

**COMA, Javier**; 1980, Del gato Félix al gato Fritz, Editorial Gustavo Gili, España.

**DAHLERUP, Drude**, 1990, The New Women's Movement, Sage Publications, Londres.

**DANIELS, Les**; 1995, DC Comics. Sixty Years of the World's Favorite Comic Book Heroes, Bul'inch Press, U.S.A.

**GALLO, Miguel Angel**; 1988, Los Comics, un enfoque sociológico, Editorial Quinto Sol, México.

**GASCA, Luis**; 1984, El discurso del comic, Editorial Panacea, Argentina.

**GAYARDO, Alejandro**; 1983, Curso de teorías de la comunicación, UNAM, México.

**GESCHWENDER, James A.**, 1971, The Black Revolt, Prentice-Hall, INC. New Jersey U.S.A.

**GUBERN, Roman**; 1980, El lenguaje de los Comics, Panacea, Argentina.

**GUINSBERG, Enrique**; 1988, Control de los medios, control del hombre, UAM-Xochimilco, México.

**HERNER, Irene**; 1980, Mitos y Monitos, Nueva Imagen, México.

**JACOBS, Will, JONES Gerard**; 1997, The Comic Book Heroes, Prima, U.S.A.

**MARROQUIN, Enrique**; 1980, La contracultura como protesta, Editorial Joaquín Mortiz, México.

**MARSAL, Juan F.**; 1982, La crisis de la sociología Norteamericana, Ediciones Península, Barcelona.



- MATTELART**, Armand; 1990, Comunicación Masiva y revolución socialista, Ediciones CCH-UNAM, México.
- MILLER**, Frank; 1986, The dark knight returns, DC Comics, New York, U.S.A.
- PARSONS**, Talcott; 1984, El sistema social, Alianza editorial, México.
- RIUS**, 1987, La vida de cuadritos, Grijalbo, México
- SERRANO**, Manuel Martín; 1986, La producción social de comunicación, Alianza Universidad textos, España.
- STEIMBERG**, Oscar; 1982, Leyendo historietas, Centro Editor de América Latina, Buenos Aires, Argentina.
- VARIOS**; 1980, Comics y sociedad, Trillas, México.
- VARIOS**; 1982, El comic es algo serio, EUFESA, México.
- VARIOS**; 1993, Revista de revistas. La historia del comic I al V. La muerte de Superman, Excelsior, México.
- VARIOS**; 1993, Knightfall (tomo I y II), DC Comics, New York, U.S.A.
- VARIOS**; 1992, The death of Superman, DC Comics, New York, U.S.A.
- VARIOS**; 1994, The ultimate Spider-man, Berkeley Byron Press Multimedia, U.S.A.
- VARIOS**; 1988-1996, Spiderman, Marvel Comics, New York, U.S.A.
- VIGIL**, Z. Guillermo; 1981, El payo ó como escribo mi historieta, EDAMEX, México.
- WITEK**, Joseph; 1989, Comic books as history, University Press of Mississippi, U.S.A.