

MANUEL LÓPEZ POY

EL UNIVERSO DE LOS SUPERHÉROES

HISTORIA, CINE, MÚSICA, SERIES Y VIDEOJUEGOS



COMIC

MA
NON
TROPPO

EL UNIVERSO DE LOS SUPERHÉROES

MANUEL LÓPEZ POY

EL UNIVERSO DE LOS SU-
PERHÉROES



Contenido

Introducción. Buenos, malos y todo lo contrario

Capítulo 1. La prehistoria de los superhéroes

Los orígenes mitológicos

Mitos celtas y dioses egipcios

Deidades nórdicas y el universo de Asgard

La epopeya medieval

De los Nibelungos a Robin Hood

Camelot superheroico

Los héroes del folletín y la literatura popular

Bandoleros románticos y fantasías aterradoras

La alargada sombra de Rocambole

El concepto de superhéroe moderno

Asociales muy populares

Capítulo 2. Primeros héroes del cómic

El nacimiento de un género

Esplendor y poder de la prensa

El humor de las tiras cómicas

Los cómics en los locos años veinte

Modernas y aventureras

El jueves negro y los héroes de papel

De la jungla al espacio

Capítulo 3. El nacimiento de los superhéroes

El cómic en la Gran Depresión

Policías y ladrones

Ciencia ficción y tecnología

The Phantom, el pionero de una nueva era

Una saga familiar de enmascarados

Superman, el primer superhéroe en un mundo en conflicto

Un nuevo mito para nuevos tiempos

Un patriota inmigrante

La pervivencia de un icono cultural norteamericano

Capítulo 4 La Segunda Guerra Mundial y la Edad de Oro

El nacimiento de DC Comics

Una época de crisis y conflictos

Los reyes de la Golden Age

Batman y la eclosión de los superhéroes

Millonario y triunfador

Tormenta de superhéroes

El Capitán América y la lucha contra el nazismo

Cien por cien norteamericano

Todos contra Hitler

Wonder Woman. La pionera feminista

Rompiendo moldes

Predecesoras y compañeras de viaje

Capítulo 5. La Posguerra y el fin de una era

El *American way of life* y la decadencia de los superhéroes clásicos

Los hijos del baby boom

La censura y el Comics Code

Un fantasma censor recorre Europa

Patriotas y traidores. La Guerra Fría

Los superhéroes rojos que vinieron del este

La Silver Age y el retorno de los superhéroes

Clásicos remodelados

El nacimiento de Marvel, The Fantastic Four y la modernidad

La familia que lucha unida, triunfa

Capítulo 6. La humanización de los superhéroes

Los superhombres también lloran. El nacimiento de Spiderman

El ídolo juvenil

Seducción adolescente. La primera gran industria de ocio juvenil

Un universo particular

Las drogas, Vietnam y el final de Comics Code

Desarraigo, marginación y lucha antisistema

Monstruos de la era atómica

Los X Men y la rebelión de los mutantes

Ms. Marvel, las superheroínas y el movimiento de liberación femenina

Contra viento y marea

Capítulo 7. La llegada del Black Power y los superhéroes raciales

Del desprecio a la visibilidad

Vientos de guerra, aires de libertad

Black Panther y el estallido racial

Los días del orgullo negro

Los afroamericanos reivindican su propia cultura

El blaxploitation llega al cómic

La revolución normalizadora

Plurales, diversos e integrados

El Tercer Mundo llama a la puerta
Los espaldas mojadas del cómic

Capítulo 8. El fin de siglo y la decadencia de los gigantes

Superman contra Spiderman
Marvel y DC, la decadencia de los gigantes
Watchmen, la posmodernidad de los superhéroes
Pesimismo, desencanto y guerra sucia
Las nuevas editoriales independientes
Los desertores de Image Comics

Capítulo 9. Los superhéroes en el siglo XXI

Las secuelas de 11 S
Un nuevo desorden mundial
Remontando la crisis... hasta la crisis final
La nueva era digital. Videojuegos y tabletas
Salto de pantalla al siglo XXI
La imparable ascensión de los superhéroes digitales

Capítulo 10. Películas y series

Del blanco y negro al 3D
Superhéroes de cine
Las superseries televisivas

Capítulo 11. Banda sonora

Kiss, los superhéroes del rock
Guitar heroes de papel
Por su nombre los reconoceréis
Discos y canciones superheroicas

Capítulo 12. Superhéroes a la española

El desembarco de los norteamericanos

Pioneros enmascarados marca de la casa

Derrotados por la censura

Una explosión de modernidad

Superlópez el pionero

La nueva ola del cómic español

Los hijos de Superlópez

Españoles Made in USA

Capítulo 13. Superhéroes Latinoamericanos

El Hombre de Acero aprende español

Argentina

Genuinamente platenses

Vengadores de la memoria

México

Kalimán el pionero

El corto vuelo del Hombre Mosca

Al norte del Río Bravo

De la Habana a Santiago de Chile

La singularidad colombiana

Superhéroes andinos

Claves y términos del género

Cronología básica

Bibliografía

INTRODUCCIÓN
BUENOS, MALOS
Y TODO LO CONTRARIO



«La vida no es un lugar seguro» podría ser el eslogan de cualquier justiciero enmascarado con superpoderes, que eso es en definitiva un superhéroe, si no fuera porque la frase la acuñó hace siete años en una entrevista para la televisión vasca un personaje conocido como Chuki el Balconero, autobautizado el Hombre Araña, que intentó entrar en su casa escalando la fachada bajo el efecto de la drogas y se dejó una pierna en el intento. Más allá de la astracanada friki de turno, pasto de regocijos en las redes sociales, la anécdota revela hasta qué extremo hemos interiorizado y normalizado la existencia de los superhéroes nacidos en los cómics hace ahora 79 años. A los delincuentes trepamuros se les bautiza como Spiderman, los tipos osados se creen Superman y a las chicas valientes se las califica de Super Woman. Películas, videojuegos, discos, juguetes, vestidos y objetos cotidianos en general, son el hábitat natural de unos personajes que comenzaron su existencia en unas revistas baratas, dirigidas sobre todo al público infantil y juvenil y que se han acabado convirtiendo en un icono de la cultura universal. Hoy los superhéroes se cuentan por cientos de miles. Los hay serios, frívolos, salvajes, festivos, tristes, infantiles, inverosímiles, frikis, profesionales, aficionados, machistas, feministas, gais, anarquistas, musulmanes, ateos o cristianos. Hasta el Papa tiene su versión superheroica, en un mundo globalizado en el que la vida, como decía el Spiderman vasco, es un sitio cada vez menos seguro.

Cuando Superman llegó a los quioscos el mundo estaba a punto de precipitarse en el abismo de la Segunda Guerra Mundial y el primer superhombre encarnaba la lucha del

bien contra el mal. Ocho décadas después las fronteras entre el bien y el mal son cada vez más difusas y los héroes del cómic, enmascarados o no, con poderes o sin ellos, son víctimas de esa ambigüedad, de ese difícil equilibrio que se ha ido apoderando de nuestra sociedad a medida que avanzaba el siglo XX. Aunque en realidad esa dicotomía está en las raíces de nuestra civilización, porque los superhéroes son los herederos culturales de los héroes mitológicos y, al igual que éstos, compensan su condición de dioses supertodopoderosos, con las flaquezas, miserias y pasiones propias del ser humano. Pero además, cuando aquellos personajes enfundados en trajes multicolores comenzaron a ajustarles las cuentas a los malvados que querían apoderarse del mundo con las peores intenciones, la televisión era un electrodoméstico prácticamente desconocido, los coches casi un artículo de lujo vetado a la mayoría, el cine un entretenimiento familiar y multitudinario y los discos de vinilo una rareza ignorada por la mayoría de la juventud. La cultura popular estaba por acuñar y los tebeos eran un pasatiempo a años luz de ser considerado un género cultural.

Hoy el cómic es algo más que un género, es un medio de expresión, un arte en el que se dan cita otras artes como la literatura, la pintura o el cine. Es la penúltima gran expresión de la cultura de masas y alberga en su seno múltiples miradas, múltiples subgéneros y de todos ellos, el de los superhéroes es sin duda el que más afición he generado y sus devotos, e incluso fanáticos seguidores, han alimentado el mayor negocio del mundo de la historieta: la industria del *comic book* americano. Como afirman Ricardo Aguilera y Lorenzo F. Díaz, en el capítulo «Los Superhéroes», de su obra por entregas en el especial *Gente de comic* de *Diario16*: «Entre el rechazo visceral y la pasión incondicional, los superhéroes levantaron a pulso la industria del cómic». Porque detractores tuvieron los superhéroes, y no pocos, desde los defensores de la rancia moral de los años cincuenta, que se

inventaron un sello de censura llamado Comics Code, hasta los intelectuales elitistas que los consideran un género menor, una mera aportación evasiva y facilona de la industria del entretenimiento, dada a la manipulación política y social de las mentes juveniles.

A los superhéroes se les han dedicado enciclopedias, libros especializados en las distintas editoriales y personajes, obras sobre los orígenes científicos de sus superpoderes, análisis de sus orígenes mitológicos y eruditos estudios sobre su influencia en la cultura popular, así que poco se puede decir que no se haya dicho, excepto quizá tratar de colocar en su contexto sus orígenes, su evolución y su desarrollo, de una forma ágil y amena, al alcance del lector no especializado. Por eso este libro es un cruce entre un manual de uso para quién no conozca profundamente el universo de los superhéroes y una guía histórica para los aficionados a sus hazañas, que se cuentan por legiones y que ya no son sólo unos chavales en busca de entretenimiento. Esta es también una obra dedicada a la parte más humana de unos personajes surgidos de los pinceles y los textos de unos jóvenes creadores que encontraron en las revistas populares el medio perfecto para dar a conocer su arte, para dar rienda suelta a su imaginación. Hay una expresión periodística que cobra su máxima dimensión aplicada al cómic: «el papel lo aguanta todo», lo que lo convirtió en el medio ideal para el desarrollo de las fantasiosas e imposibles andanzas de los superhéroes. Luego llegaron la radio, el cine, la televisión y las pantallas digitales, que les proporcionaban a las viñetas una libertad creativa y una difusión cada vez mayor.

Conservadores o progresistas, patriotas o traidores, machistas y feministas, abiertamente antifascistas o veladamente ultraderechistas, elitistas o callejeros, los superhéroes han ido evolucionando con el momento histórico que les ha tocado vivir, como casi todo el mundo, porque en buena medida, todos somos lo que somos porque vivimos los tiempos

que vivimos. Después de ocho décadas de guerras, avances científicos, asombrosas innovaciones tecnológicas y drásticos cambios sociales, los superhéroes siguen vigilando nuestras inseguras vidas, porque siempre hará falta un mito, un héroe que nos sirva de modelo, aunque el mejor modelo sea sin duda el que definió en su día al malogrado actor que más popularidad dio a Superman, Christopher Reeve: «Un héroe es una persona corriente que encuentra la fuerza para soportar y perseverar a pesar de los obstáculos abrumadores.»



CAPÍTULO 1
LA PREHISTORIA
DE LOS SUPERHÉROES



Los orígenes mitológicos

Desde que el ser humano comenzó a desarrollar la capacidad para contar historias surgió la necesidad de crear mitos, dioses, héroes y personajes fabulosos que, de una u otra forma, diesen sentido a su existencia terrenal y ayudasen a resolver las incógnitas que ésta planteaba. Fueron esos mitos los que sirvieron de motor para la creación de las distintas culturas y religiones, hasta conformar una cultura universal en los albores de este siglo XXI, con variadas y diversas manifestaciones en las que la figura del ser mitológico, dios o superhombre, sigue siendo fundamental, incluso en una época de revolución tecnológica racional como la que vivimos.

En la cultura occidental, las mitologías fundamentales de referencia son la egipcia, la celta, la griega y, por extensión de esta última, la romana. Con su mezcla de dioses y superhumanos, los dioses y semidioses clásicos son una de las columnas vertebrales de nuestra cultura y su influencia sigue presente a la totalidad de nuestras manifestaciones culturales, desde la escultura al cine, pasando por el teatro, la literatura, la música o los videojuegos, y los cómics no sólo no son una excepción, sino que son una de las manifestaciones narrativas más impregnadas por esa influencia mitológica, o como expone Manu González en la introducción de su libro *Dioses, Héroes y Superhéroes*: «Pero los dioses antiguos no se querían rendir tan pronto y comenzaron a introducirse en un nuevo formato narrativo que co-