

# La mujer en los tebeos de aventuras: la mirada masculina

*Raquel Fernández Martín-Portugués*

*Universidad Complutense de Madrid, España.*

*raquelfmp@yahoo.es*

## Resumen

Este trabajo aborda la representación icónica y psicológica de la mujer en los tebeos de aventuras, medio de comunicación de masas que tuvo su auge en España durante las dos décadas posteriores al conflicto bélico. Este cómic, con marcado acento nacional, estuvo creado por hombres y dirigido a un público predominantemente masculino. Pese a dos factores claves como son la censura política y la religión católica, la mujer se perfiló como la perfecta acompañante del hombre pero también como la *femme fatal*, o el mito sexual masculino.

**Palabras clave:** Mitos, mujer fatal, tebeos, iconografía, posguerra española.

## Women in Adventure Comics: The Male Gaze

### Abstract

This paper deals with the iconic and psychological representation of women in adventure comics, means of mass communication which had its boom in Spain during the two decades after the war. This comic, with national accent, was created by men and directed to a predominantly male audience. Despite two key factors such as political censorship and the Catholic religion, women profiled are as the perfect companion of the man but also as the fatal femme, or male sexual myth.

**Key words:** Myths, femme fatale, comics, iconography, spanish civil war.

## 1. INTRODUCCIÓN

El objetivo de este trabajo es entender cómo se interpretaba a la mujer desde un punto de vista iconográfico y psicológico en los tebeos españoles de tipo realista denominados *cuadernos de aventuras*. Hemos acotado nuestra investigación en las dos décadas posteriores a la Guerra Civil española, coincidiendo con el auge y la posterior caída que tuvieron estos productos de comunicación de masas.

Este tipo de historietas, los cuadernos de aventuras, fueron productos destinados en esa época a un público juvenil y sobre todo masculino aunque en realidad, su lectura, era heterogénea tanto a nivel social como de edad e incluso de sexo. De carácter efímero, estaban fuertemente controlados por una doble censura, la impuesta desde las autoridades competentes así como la autoimpuesta por los propios creadores influenciados por una sociedad con un fuerte carácter religioso. De aquí que la mujer de estas viñetas tuviera un papel de dama perfecta, la eterna acompañante del héroe, pero también se representara como el deseo oculto del hombre, manteniendo una dualidad psicológica que se dejaba traslucir en su representación icónica.

Partimos de la base de que es el hombre quien, como autor, perfila a la mujer pero también que los cuadernos de aventuras eran un producto de carácter eminentemente masculino en cuanto al público consumidor: muchos lectores adolescentes. Basándose en los *comics-books* norteamericanos, estas publicaciones abarrotaron el mercado de lectura juvenil durante los años inmediatos al conflicto civil español y tuvieron un auge espectacular. Su éxito fue tal que hasta tuvo que ser controlado por las autoridades competentes en 1952 para su regulación un año después de la creación del Ministerio de Información y Turismo con Gabriel Arias Salgado a la cabeza.

De estos dibujos salieron distintos héroes en diferentes géneros a los que siempre les acompañaba una mujer. Su iconografía se dividió en dos: la mujer fatal, representación del deseo oculto del hombre, y la mujer perfecta: aquella que la sociedad demandaba. Las mujeres aparecían casi siempre como objetos de deseo (exceptuando aquellas que se asociaban a roles predeterminados) y eran dibujadas con todo lujo de detalles y con una gran carga erótica. Sus papeles: ser las novias eternas y compañeras de viaje del protagonista en su odisea o ser el icono de malidad de la *femme fatal*. Eso sí, rara vez fueron protagonistas de sus propias aventuras, al menos en nuestro país.

## 2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

El presente trabajo se apoya en la tesis titulada *Héroes de antaño: personajes del cómic español de la posguerra*, defendida por esta autora en la Universidad Complutense de Madrid en junio de 2011 y que cuenta con edición online. El por qué hemos elegido a la mujer y su representación es una elección personal así como algo que creemos necesario ya que si bien fue analizada en parte en la tesis, creemos que, a día de hoy, sigue habiendo poca literatura académica nacional referente al tema. Si bien existen artículos que hacen referencia a la mujer en los cómics (Rodríguez Moreno, J.J. 2007 y 2012), son análisis sobre personajes femeninos estadounidenses, debido sobre todo a la importancia cualitativa y cuantitativa que ha tenido y sigue teniendo este tipo de comunicación de masas en este país.

## 3. METODOLOGÍA

Desde aquí queremos esbozar como se veía a la mujer en los medios de comunicación españoles delimitándola en las viñetas de los cuadernos de aventuras. Para ello se han usado como principales fuentes de investigación los propios productos (material reeditado en parte hoy en día) y su análisis interno: narrativa, iconografía, contenidos, códigos espacio-temporales usados así como los géneros y tipos de personajes que se dieron en ellos. Hemos usado una metodología basada en la investigación comparativa de distintas series de cuadernos de aventuras, y se ha hecho una indagación en profundidad a través de su lectura a distintos niveles (narrativo, iconográfico, conceptual, etc.); análisis que se ha contextualizado con el trasfondo histórico social en el que se publicaron.

Porque, para entender un producto de comunicación de masas como fueron los cuadernos de aventuras y sus personajes, es necesario conocer siempre el momento histórico en el que se publicaron y el público al que iban dirigidos. Cada sociedad plantea unos héroes y unas heroínas, unos modelos psicológicos e iconográficos que fuera de ella no se aceptan porque no se conciben. La cultura de masas, ese imaginario colectivo definido por McLuhan en la década de los 70 como aldea global, donde el medio es el mensaje, solo se entiende en sociedades afines entre ellas en mismas épocas. Es decir, los personajes de los cuadernos de aventuras provinieron de los comics-books norteamericanos y de sus homólogos italianos. Fueron un producto asimilable en la sociedad occi-

dental del momento en cuanto a la forma, sin embargo cada país definió su propio repertorio amoldándolo a sus creencias y a sus circunstancias. Lo mismo ocurrió con el paso de los años, los héroes no lograron su perpetuidad ideológica, si alguna vez la tuvieron, de tal manera que hoy en día realizar su lectura se deberá de hacer con la barrera impuesta por el paso de los años: lo que entonces se veía como algo moralmente asumible a día de hoy resultará a lo mejor ridículo o en aquella época era escandaloso. De aquí la importancia de la contextualización de su lectura para poder ahondar en la psicología de sus personajes. Y es que el contexto modela al personaje quien responde al trasfondo de su época, algo que también es aplicable al autor y al público que consume este tipo de cultura de masas.

Como ya se ha comentado, la investigación se ha acotado a las dos décadas posteriores al conflicto bélico español por coincidir con el mayor esplendor de los cuadernos de aventuras y su posterior caída una vez que entran en vigor las normas de censura impuestas por el régimen de General Francisco Franco. Así partiríamos desde 1943 hasta aproximadamente 1956 coincidiendo con la primera publicación de *El Guerrero del Antifaz* obra integra de Manuel Gago y con el último número del *El Capitán Trueno*, creación de Ambros y Víctor Mora entre otros autores, dos series míticas del imaginario icónico español. De la misma manera el corpus central del estudio se centra en estas dos obras mencionadas pero también se hace referencia a otras más.

## 4. ANÁLISIS

### 4.1. Introducción: Los Cuadernos de Aventuras

Situemos la acción: comienzo de la década de los cuarenta del pasado siglo en España. El país comienza a rehacerse así mismo entre las ruinas de una devastadora guerra. Los afiliados políticos de un partido se exilian, otros alaban su victoria y comienzan una nueva vida. Y entre los dos, la represión y la censura, la pobreza y el hambre. Pero también las ganas de salir adelante y olvidar la pesadilla. Es, en este marco histórico, cuando se retoman tradiciones y cuando, entre devastación y ruinas, resurgen mercados como el de la imprenta de los tebeos. Producto de masas que, si bien estuvo vigente durante la guerra con toques propagandísticos por parte de ambos bandos<sup>1</sup>, es ahora cuando comenzará un auge comercial sin comparación en España<sup>2</sup>. Para Guiral, este producto de

masas fue fruto de una “situación muy concreta creándose una industria en un tiempo marcado por unos elementos históricos, sociales, culturales y económicos que les confirieron un formato y una fórmula de producción muy específicos” (Guiral, 2014:185).

Será en este ambiente donde surgen los cuadernos de aventuras y sus protagonistas: los héroes y sus acompañantes femeninas. Al igual que ocurriera en Estados Unidos tras el crack bursátil de 1929<sup>3</sup> que hundió al país en la miseria, España se encuentra social y económicamente derrumbada. Sin embargo, como en el caso del cómic estadounidense, el tebeo español resurge y se afianza como uno de los medios de comunicación más populares. El tebeo se convierte en evasión y sus protagonistas en los canales que usan los lectores para eludir su entorno.

El también llamado cómic, aunque este concepto es un anglicanismo que apenas se usaba aquí en esta época, embarcaba distintos tipos de publicaciones dirigidas a diferentes públicos. Ya hemos mencionado que en este trabajo nos centramos en un producto en concreto: los llamados cuadernos de aventuras, publicaciones independientes de bajo coste, impresos en papel de mala calidad, con una periodicidad quincenal, normalmente con 16 páginas en su interior, de formato apaisado y que siempre terminaba con la palabra *continuará* dejando a los personajes colgado del peligro de un hilo narrativo que se saciaría en la siguiente entrega. O no.

De temática de aventuras, como el propio nombre indica, su narración poseía tintes pueriles, en palabras de Umberto Eco, y estaban destinadas a un público heterogéneo desde un punto de vista social. Con un destino efímero (de ahí que muchos de los originales, pese al gran número de publicaciones que se hacía de ellos, se hayan perdido. Gracias a las reediciones y a los nostálgicos su estudio se puede realizar hoy en día) era, sin embargo, un producto fiel a la cultura de masas, que hacía que las características culturales se expandieran entre los distintos grupos sociales que lo consumían. Su lectura era sencilla (el ocio era su principal destino) y sus personajes muy estereotipados contaban con gran popularidad al igual que las tramas y la narrativa que corrían entre sus viñetas.

Su introducción como formato de ventas se produjo en nuestro país antes del conflicto bélico. Es en la década de los treinta cuando el material estadounidense se empieza a difundir aquí a partir de la editorial barcelonesa Hispano Americana de Ediciones S.A. y su revista *Yumbo*, en 1934. Un año después aparece *Mickey* de la editorial Molino. Más

tarde vendrá de nuevo Hispano Americana con *Aventurero* y *La Revista de Tim Tyler* donde se recoge la experiencia italiana de la publicación de Nerbini *L'Aventuroso* todo repleto de comic americano, donde reproducen y se dan a conocer en España *Flash Gordon*, *Tarzan*, *X-9*, *Popeye*, etc. Cuando la revista *Aventurero* se comercializa, el mercado de tebeos comienza su época dorada en nuestro país.

Y es, entre estos héroes (que no superhéroes como sus colegas del otro lado del Atlántico) que representan a grandes mitos, donde encontramos a nuestra protagonista: la mujer creada por autores masculinos. Aunque nadie duda del consumo heterogéneo de este producto (ya fuera por edad, pertenencia social o sexo) sí que es cierto que su principal destinatario así como su origen en la forma creación, es eminentemente varonil. Y este detalle es muy importante, porque es el hombre quien perfila a la mujer y dibuja no solo su silueta sino también su psicología. Así a ella la presentaran como heroína o villana, resumiendo su prototipo en dos tipos de mujer que en el fondo son la misma: el deseo oculto del hombre.

#### 4.2. Heroína versus villana

Fieles a la cultura de masas, los cuadernos de aventuras enmarcaron a sus protagonistas de ambos sexos en clichés fácilmente reconocibles y aceptados por el público acostumbrado a la iteración de series, tramas, géneros y personajes. Los cuadernos de aventuras fue un producto masculino, que transmitía valores patriarcales ya que fue creado en una industria varonil y estaban dirigidos a chicos de entre 9 y 15 años. Así, la mujer, a primera vista, aparecía como un reflejo del deseo masculino y solían actuar como objetos anhelados. Sin embargo la mujer dentro del tebeo cuenta con unas percepciones figuradas que van mucho más allá de su mera presencia como elemento deseado.

Sin profundizar en el tebeo destinado para un público especialmente femenino, que tuvo también una rica producción y una larga trayectoria en nuestro país, las mujeres en la mayoría de las series analizadas, a primera vista actúan como el deseo del enemigo y por lo tanto como parte de la acción al ser codiciadas por los malvados. Ellas son el desencadenante del quehacer del héroe y en muchos casos el origen de su tarea, convirtiéndose después en su eterna acompañante.

Desde un punto de vista físico el patrón que arrastran las mujeres representadas en este medio específico, es el de ser ideal del modelo de

belleza de la época. Sean malvadas o se comporten como la eterna acompañante del protagonista, la *fém*ina es muy *sexy*: estilizada, de cuerpo esculpido y esbelto, su pelo es largo o bien lleva media melena, sus labios siempre son carnosos y están pintados de rojo. Sus ojos son grandes y normalmente están enmarcados con el *eyeliner* y el rímel. Y es que es el hombre quien las representa de esta manera para que sea un reclamo para las ventas. “Al hablar de cómics hemos de tener presente que nos referimos a un producto destinado a las masas, lo que contribuirá a la consolidación de una narrativa estereotipada, con personajes fijos y tramas muy predecibles” (Rodríguez, 2009:126).

En sus rasgos físicos jugarán una partida muy importante la etnia a la que pertenezcan. Así siguiendo la tradición latina la mujer española será morena, porque en los países de la cuenca mediterránea este es el color de pelo predominante. Sin embargo este tono de cabello representará la pasión para la cultura anglosajona, fuertemente influenciado por producciones cinematográficas protagonizadas por actrices como Yvonne de Carlo, una de las bellezas exóticas del Hollywood de los años 40 y 50, el mito erótico de la sugerente Ava Gardner o Elizabeth Taylor, los ojos más bonitos de la historia del cine. Frente a ellas aparece todo un elenco de mujeres que personifican la pureza al ser rubias de cabello como Lauren Bacall, Grace Kelly, Deborah Kerr o Joan Fontaine. En España la cualidad física de la mujer rubia escenificará la conducta frívola y negativa debido al concepto de extranjería que implica una libertad de costumbres y que se traduce por lo tanto por la inmoralidad. Aunque en este sentido hay que hacer un inciso. Una de las damas que acompañan al héroe es la vikinga Sigrid, que es rubia y conjuga más con el modelo de mujer nórdico que con el mediterráneo. Sigrid, la eterna acompañante del Capitán Trueno de la serie de Víctor Mora, supone un paso más en el estereotipo de mujer y un eslabón más allá dentro de su representación icónica en la España de los años cincuenta<sup>4</sup>.

Partimos de que el tebeo como un medio destinado a las masas contribuye a crear unos estereotipos tanto a la hora de la representación icónica de sus personajes como a la hora de relatar la trama. Como mantiene Gubern:

hay que recordar que a los cómics les acecha, como a todas las manifestaciones de la cultura de masas, la tentación del estereotipo y de la redundancia. De hecho, el lector adicto a una serie o a un héroe le pide en cada nueva entrega lo mismo, pero cada vez distinto. Es decir, exige aquello que le es fami-

liar y le gratifica, pero con algunas ligeras variantes y cierta dosis de sorpresa, para que el nuevo episodio no sea idéntico al anterior. A esta redundancia la llamó hace años Umberto Eco “estructura iterativa” (Gubern, 2013:28).

Y esta repetición no solo se encuentra en los personajes masculinos o femeninos sino también en la trama. “El esquema narrativo estereotipado es desafío-confrontación-victoria del héroe. O, si se quiere una estructura más genérica: orden-desorden-orden-restaurado” (Gubern, 2013:28). Una repetición narrativa que ya la encontramos en otras artes como las escénicas. De la misma manera, la metonimia de los personajes proviene de la tradición del teatro barroco. La dama aparecerá como la pareja del galán y representa en sí misma la virtud y la hermosura. En su figura existen rasgos físicos que recogen los componentes psicológicos trasladando sus cualidades morales a las físicas. Ella ha de ser el ideal de la novia eterna (aunque en algunos casos llegue a tomar matrimonio con el héroe), la mujer de la que el protagonista masculino se enamora a primera vista, es la virtud construida a semejanza de la del héroe, su complemento. Integridad, dignidad, honradez, lealtad, humildad y rectitud. Son sus cualidades, valores que coinciden con los cristianos, a los que ella, en su cualidad de futura madre, sabrá modelar para poder transmitirlos a sus descendientes.

Al igual que le ocurriera al héroe, la figura de la heroína acompañante proviene de los cómics estadounidenses. Tras la crisis de 1929 se dieron en Estados Unidos las condiciones perfectas para que naciera un nuevo género de cómic, el de la aventura. Desde *Tarzán* hasta *Terry y los Piratas* de Milton Caniff, pasando por *Flash Gordon* o *El príncipe Valiente* de Harold Foster, los héroes vienen acompañados de una aguerrida belleza con las que compartirán sus fascinantes y exóticas aventuras<sup>5</sup>.

A lo largo de estos años aparecieron en el mercado multitud de héroes y por supuesto de heroínas a su lado; mujeres que supieron adaptarse al medio en el que se desarrollaban sus correrías. Pese a la censura y a la moral religiosa imperante en estos años, la mujer es representada como un ser bastante sensual, concepto heredado de su representación icónica en el cómic estadounidense. Si pertenecía al Medioevo sus ropajes son pesados y clásicos pero bajo ellos se vislumbran las curvas y los cuerpos femeninos rozando el erotismo. Al contrario que en el hombre donde asoman sus hercúleos brazos y piernas, la representación de la mujer está más contenida pero siempre deja vislumbrar rasgos de belleza



y formas perfeccionadas debajo de sus indumentarias. Los vestidos largos se pegaran al cuerpo sugiriendo redondeces. La cintura estará fuertemente marcada, los brazos torneados y las piernas serán largas. La obesidad se deja para aquellas mujeres que puedan formar parte en un momento de la acción pero nunca para la heroína. En este aspecto la mujer y su representación estética en el tebeo participan de la iconografía del modelo de mujer del siglo XX: la fémina que posee unas medidas 90-60-90, mucho antes de que la anorexia hiciera entrada en la iconografía mundial de los medios de comunicación de masas.

Dependiendo de donde se desarrollara la acción, los ropajes y por lo tanto las siluetas, se marcaban en mayor o menor medida. Entre las estrellas y los nuevos mundos la independencia que da la ciencia ficción dejaba al descubierto los cuerpos siempre sugerentes pero, eso sí, tapados. Por supuesto no se llegará a la libertad que tenía la representación de las mujeres en *Flash Gordon*, como Dale Arden, pero siempre habrá un elemento entre los pliegues de la ropa que deje al descubierto alguna forma sugerente. Si la serie se encuentra ambientada en el pasado o en ambientes selváticos aquí existe mayor oportunidad para mostrar el cuerpo. Tanto Lila, la novia de *Purk, el hombre de piedra*, como Susana, la de *Pantera negra*, la colección de la editorial Maga, cumplen el principio de sugerir pero sin mostrar demasiado aunque aquí los vestidos, lógicamente, son más cortos que en las series basadas en la Edad Media.

Como ya se ha apuntado la novia eterna del héroe cumple su función en el relato de ser el inicio de algunos capítulos, normalmente al ser raptada o al enfrentarse a un peligro indeterminado del que cual el héroe tendrá que cumplir su tarea y salvarla. Ya sean hombres o animales, esta mujer se encuentra sometida constantemente a riesgos. Los malvados – e incluso fieras salvajes al estilo de King Kong – encuentran en la amada del ídolo una fuente para intentar satisfacer sus deseos. Aspiraciones que el héroe, por supuesto, intentará detener.

Así la mujer cumplirá un rol pasivo en la mayoría de los casos analizados aunque claro, como en todo, existen excepciones. A lo largo de los años surgieron féminas que comparten con el hombre no sólo incidentes sino también riesgos. Stella de la serie del Capitán Dan<sup>6</sup> o Sigrid de *El Capitán Trueno*, son capaces de luchar con el enemigo, de golpearle, de arañarle incluso de agredirle o de dispararle. Son mujeres que tienen valor, amadas que si bien comparten con otras protagonistas del tebeo el miedo a ser raptadas, separadas del hombre al que adoran o incluso obligadas a ca-

sarse con el antagonista, tienen más dominio mental que sus compañeras. Precisamente son sus dotes: la hermosura, el valor, la virtud e incluso la fragilidad, lo que más atraen de ellas, tanto al héroe como al antagonista. Su belleza, bondad y candidez despiertan el interés de multitud de villanos, que querrán conseguir a la chica para ellos mismos.

El deseo oculto del antagonista es casarse y despojar a la amada del protagonista. Por supuesto no todos basan en este principio sus fechorías pero sí es un recurso muy utilizado en las largas aventuras de los cuadernos realistas. A veces quieren dominar el mundo, otros sólo desean subyugar a su pueblo, están los que quieren convertirse en usurpadores de reinos, pero si a la mayoría de ellos se les cruza una bella mujer por el camino, la intentarán someter. En sus más oscuros pensamientos harán de ellas lo que deseen pero, en la realidad, tienen que pagar el precio de la moral y la religión. No podrán violarlas ni aprovecharse de ellas, tendrán que utilizar sus ritos religiosos, sean cuales sean, para hacer de ellas sus legítimas esposas.

Realidad que contrasta con dos cosas. Por una parte el malvado es capaz de matar, agredir o robar, pero nunca podrá despojar a una mujer de su máspreciado tesoro. Para ello tiene que casarse con ella. Eso sí, pero como en todo hay excepciones. Pongamos un ejemplo. La madre del Guerrero del antifaz<sup>7</sup>. En su juventud fue raptada cuando estaba embarazada de su legítimo esposo, por Alí Kan y el malvado árabe la convertirá en la favorita del serrallo. Durante años debió de ser violada por el moro del que curiosamente no le dio ni un solo hijo ya que su único vástago es Adolfo, el futuro Guerrero del antifaz, descendiente del conde cristiano. Su autor, Manuel Gago, en esta serie partió de un supuesto narrativo, de un hecho ya consumado. Desde él se narran aventuras donde si el malvado desea a la mujer tiene que pasar primero por el altar. La autocensura religiosa pesaba mucho sobre los guionistas como para saltarse los mandamientos cristianos. Por eso, ya sea del rito que sea, tendrá que tomarla en matrimonio. Además este será uno de los motivos básicos para alargar la acción. Mientras la cohorte de ayudantes del pérfido preparan la ceremonia y el banquete, el héroe y sus amigos tendrán tiempo para ir preparando su rescate.

El segundo punto a tener en cuenta es la propia relación del héroe con su amada y que también se hace extensible a otras mujeres. El sexto mandamiento cristiano: no cometerás actos impuros tiene que ser respetado. Durante las aventuras que corren juntos los protagonistas, las mu-

jeros conviven día a día con ellos y lo hacen sin haber contraído matrimonio. Hasta que ambos logran cumplir su sueño les suceden miles de peripecias. Pero ellos nunca se saltarán la norma. A veces el celebrar la boda se convierte en el punto y final de la serie. Otras no será impedimento para que continúen las aventuras sino solamente un punto y seguido. Y esto es extensible a todas las mujeres de las colecciones. No habrá contacto carnal con ellas pese a que duerman en la misma tienda de campaña o el mismo barco. Ya sean malvadas, novias o simples mujeres que forman parte de la acción en algunos capítulos, no existirá por parte de los protagonistas un mínimo roce. Y es que así, con esta actitud, muestran la ejemplaridad de sus actos. Pero de la misma manera tampoco lo hará el malvado porque pesa mucho más la moral y la rectitud de la época que sus propias felonías y deseos recónditos.

Por lo tanto, como elemento principal, su rol es ser el sexo débil en un mundo plagado de hombres masculinos, fuertes y valerosos. Para unos es un deseo oculto que quieren satisfacer a partir del rapto, para otros es la sublimación del bien. Por ellas los hombres imponen el orden en el caos o crean el desconcierto en la paz. Y es que cuando la mujer es raptada u obligada a desposarse con el malvado supone una crisis que el protagonista tiene que restablecer. Porque ella en el fondo equivale a los conceptos de armonía y familia. En este sentido la mujer se establece como el elemento sustentador, es la que mantiene la estirpe, por eso si ella desaparece o se encuentra en peligro el hombre ha de ir a rescatarla. Es la restauración del orden del que hablaba Gubern. Su importancia es vital en la historia que se relata, no sólo porque es el origen de muchas aventuras sino porque su presencia es necesaria. Como estímulo de la acción también desempeña el final cuando es salvada. Todo vuelve al orden y el caos desaparece. Con su restablecimiento, se regresa a la tranquilidad del hogar y de lo tradicional. De esta manera la mujer aparece asociada a la presencia de las figuras femeninas religiosas que, a los largo de la historia, han representado el soporte básico de la estructura más humana de muchas religiones.

La Madre de Dios ha supuesto durante siglos un factor de equilibrio. Heredera de las antiguas diosas madres arcaicas y de las deidades griegas o romanas, la Virgen, y por lo tanto la mujer, tienen la cualidad de ser el origen, de otorgar la vida. En algunas culturas incluso se ha asociado directamente a la madre tierra. Extendida por todas las civilizaciones desde hace 30.000 años, la idea de la regeneración de la vida se encuentra

en la figura de la mujer. Ella es la que trae al mundo al hijo, la que le cuida y le alimenta hasta que puede valerse por sí mismo. Por lo tanto la supervivencia del grupo depende, en una parte muy importante, de su persona. Al igual que ocurre en muchas especies animales la hembra es la encargada de mantener el orden, que traducido a la religión católica es la familia. En los libros sagrados el origen de la vida se encuentra en Eva: El hombre llamó a su mujer Eva, por ser ella la madre de todos los vivientes.

A lo largo de los años, la madre-tierra sufrió diferentes transformaciones hasta convertirse en las deidades griegas de las que surgieron las romanas. La cristianización de estas daría lugar a su vez a distintas vírgenes. Hera, o Juno para los romanos, la diosa del matrimonio, estaba relacionada con el cielo y la luz. Artemisa – Diana – estaba asociada al parto, la naturaleza y la caza. A ella se le atribuía el cuidado de los bosques, es decir representaba la supervivencia y la vida. Palas Atenea, cuya forma es la lechuza, simbolizaba la inteligencia y la sabiduría. Deméter – llamada Ceres por los romanos – fue la diosa de la tierra, de la agricultura y de la fecundidad. A su cargo estaba el destino de los fallecidos. La Venus romana o la Afrodita griega, era la belleza y el amor. Nacida de la espuma formada por el mar dio a luz al dios del amor, Eros y a Eneas, quien según relató Virgilio, sería el origen de Roma tras la derrota de Troya.

Todas tienen en sí cualidades que el cristianismo unificó en mayor o menor medida en la figura de la Virgen María. Su importancia como icono cultural ha sido tan significativa que su culto se ha extendido hasta llegar a superar al de su hijo en la tierra, Jesús. Es pura, fuerte y justa. En sus representaciones artísticas incluso llega a dominar la escena manteniendo una proporción de formas superior a la de su hijo. Como dadora de existencia, el hombre ha de buscarla para encontrar el origen de la vida. Con ella se forma la familia, término tan importante en la cultura española de la década de los cuarenta y cincuenta.

Pero en un género eminentemente masculino como es el analizado, el héroe busca en la presencia de la mujer, la proporción. Al ser dadora de la vida y complemento masculino, se conforma como el origen de la familia y por lo tanto de la tradición de un país. Como madre de la humanidad tiene un significado muy importante. La familia es el núcleo y el elemento natural y fundamental de la humanidad. Biológicamente la sociedad se desarrolla en la stirpe. Moralmente se desenvuelven elementos espirituales humanos como el amor al prójimo, la justicia, la autoridad o la solidaridad. En sí la familia es uno de los pilares principales de la so-

ciudad. Es el lugar donde los miembros nacen, se educan y desarrollan y donde se transmiten virtudes y valores culturales, éticos, sociales o religiosos. El matrimonio es el acto social con el que se genera la familia. De aquí que tanto el malvado o el héroe busquen satisfacer sus pretensiones de unión con la mujer, circunstancia que, como hemos apuntado, tiene que cumplir también con los mandamientos religiosos de la época.

Para el héroe el casamiento es la salvación, pero también el esfuerzo recompensado del final. Aunque sea el hombre más descortés del planeta tiende, por naturaleza, a buscar este fin. No hay personaje que no se sienta atraído por una mujer y consiga abandonar su vida aventurera e irse con ellas. Y ello se debe a que es la base de la vida y la prolongación a partir de la concepción y los hijos. Puede aparecer como la última etapa, donde la aventura desaparece pero es, sin embargo, el principio de la existencia y por lo tanto de la continuidad del ser humano.

Pero la representación del componente femenino no sólo es exclusiva de la mujer-virgen. Como si fuera el otro lado del espejo, y al igual que existe el antagonismo masculino, la presencia de la mujer malvada también tiene una presencia habitual en estos tebeos. Opuestas a las mujeres decentes encontramos a las malvadas, aquellas que atentan contra los valores y normas de la sociedad. Acorde a Luis Gasca y Román Gubern, la apariencia de los personajes de cómic suele ser un reflejo de su interior, por lo que no es de extrañar que una de las características de las villanas sea una gran belleza, si bien fría, carente de la calidez y el amor que se atribuyen a las mujeres decentes (Rodríguez, 2009: 130)

Como apunta Rodríguez, las malvadas rompen con las convenciones. Mientras que las protagonistas se presentan como las aliadas naturales de los hombres (madres y esposas que perpetúan un sistema patriarcal), las malvadas son sus enemigas y se aprovechan de ellos (al subvertir el orden social establecido) (Rodríguez, 2009: 130). Y así, si el sueño oculto del villano es por norma general poseer a la heroína, el anhelo de la malvada en muchos casos es casarse con el protagonista principal. La larga lista de mujeres que sienten atracción por el mal, tiene como fin por una parte llamar la atención del público lector y alargar la acción pero por otra simbolizar la dualidad de los valores. Si una es respetuosa y representa el papel de la madre, la otra simboliza el polo opuesto. En el fondo las dos quieren lo mismo. Por eso, la mujer perversa acabará arrepintiéndose de su condición y querrá ser lo que la verdad y lo correcto exigen.

El origen de este tipo de mujeres lo encontramos en la Biblia. Según la tradición hebrea, la primera esposa de Adán fue Lilith quien fue creada por Dios al mismo tiempo y usando el mismo material. No salió de la costilla adánica como Eva sino que, desde un principio, obtuvo la misma jerarquía que el padre de los humanos. Su negativa a no satisfacer los deseos sexuales de su compañero a yacer debajo de él, la llevarían a convertirse en la mujer rebelde. La opuesta a su sucesora, Eva. Con el devenir histórico su figura pasaría de ser una arpía hasta una vampiresa. El hombre ha visto en ella el pecado y la ha retratado de mil maneras y formas, pero siempre haciendo alusión a ésta hembra como la parte negativa de la esencia de la mujer. En la mayoría de los casos la:

vampiresa es sumamente atractiva, aunque en este punto hemos de remitirnos a los fantasmas androcéntricos: la devastadora *femme fatale* se basa en una ambigüedad, pues es deseada por el hombre en razón de su atractivo físico, pero a la vez es odiada porque tal deseo le debilita y le hace vulnerable. Y, como ha señalado justamente Eva Parrondo, la mujer fatal es también una fantasía femenina, pues las mujeres la encuentran fascinante y se identifican con ella por su capacidad de seducción y de poder (Gubern, 2013:22).

Las villanas de las viñetas se suman con este icono a la larga tradición judaica de mujer subversiva y pecadora. Retoman el papel de Lilith como señora cuyo significado está asociado a la noche y a la ausencia de luz. La tradición enfrenta a los dos modelos de hembras: Lilith es la pecadora que durante la Edad Media sería convertida en una ser zoomórfico, mitad serpiente, mitad mujer (Eestessam, 2009:229), mientras Eva que, pese a haber pecado, es la madre de la humanidad. Es la antigua madre-tierra, el sostén de la familia, la mujer-virgen. A la hembra desobediente que se contrapone a la maternidad, que además puede llegar a devorar a sus vástagos como en el caso de Medea, se opone el modelo de mujer perfecta, la bienhechora, la dama que acepta su subordinación al patriarcado, es la señora maternal y femenina. Es el antes y el después del pecado original. Las dos caras de una misma moneda que no pueden vivir una sin la otra porque se odian y se complementan a la vez.

En el tebeo y debido a la influencia de la censura, la propia y la oficial, estas *Liliths* nunca podrán ganar, no saldrán victoriosas y por eso, muchas veces, en sus últimos alientos, intentarán encontrar en el perdón de sus pecados la redención para volver al aspecto positivo de la vida. El remordimiento es un valor religioso que cumplen muchos de los perso-

najes que pueblan las aventuras. Grandes malvados, tanto hombres como mujeres, verán al final de sus vidas el arrepentimiento como su única salida. Antes de morir, en su última situación apurada, sus pensamientos y palabras son un acto de contrición sobre su pasado. El héroe les ha abierto los ojos. Él les ha perdonado pese a que ellos y ellas le han infligido mal directamente a él, a alguien muy cercano o a otras personas. Si no fallecen, hecho que se da más entre ellas que entre los hombres, entonces se dedicarán a una nueva vida. En el caso de las mujeres contraerán matrimonio con otro hombre y reinarán sabiamente. Tendrán que hacer lo que la moral y la religión cristiana les manda. Dejarán de ser piratas, o cumplir papeles varoniles y con ello desaparecerá el encanto que las envolvía al principio.

La bipolarización del modelo femenino ha sido una eterna constante en el mundo del arte y en la tradición literaria. No es extraño que el tebeo, hijo del entorno cultural de Occidente, refleje la dualidad femenina en sus viñetas. La insurgencia de Lilith en contraposición de la obediencia de Eva se mitificó en figuras claves como Medusa, Cleopatra o Salomé. Pero su ensalzamiento vendría de la mano del arte decimonónico prerrafaelista y simbolista de la segunda mitad del siglo XIX. El Prerrafaelismo sería el responsable de elevar la imagen de la mujer como entidad seductora y perversa (Eestessam, 2009:238). La atracción del oscuro femenino que dejaba de lado la belleza casta de la hembra símbolo de la pureza, vendría de la mano de mitos como el de *Carmen* de Mérimée, que incluyó en la larga tradición cultural la asociación del arquetipo de mujer hispana y exótica como modelo de perdición.

En la mayoría de las grandes obras literarias de la segunda mitad del siglo XIX y principios del XX la Venus es la gran protagonista: desde *Madame Bovary* de Gustave Flaubert, hasta la *Casa de Muñecas* de Henrik Ibsen, pasando por *Ana Karenina* de León Tolstoi o *Naná* de Émile Zola, su presencia es fuente de inspiración. Con el mitema de mujer fatal se presentan rasgos estereotipados – belleza turbia, cabellos largos rojizos, piel translúcida – y se adoptan diferentes personalidades de Lilith. Sus precursores visuales en la pintura *fin-de-siècle* serían Gustave Moreau, Dante Gabriel Rossetti, Edward Burne-Jones y Edvard Munch. Más adelante, Egon Schiele o Gustav Klimt retomarían este canon estético, que encontraría su ocaso en la femme fatale del cine negro de los años cuarenta donde el mito hebraico de Lilith, se desarrolló hasta alcanzar el icono del personaje femenino que amenaza con dominar al varón sobre el mundo.

Los cambios sociales producidos durante la primera mitad del siglo XX y que desembocaron en la Segunda Guerra Mundial, forjaron a una fémína, sobre todo estadounidense, que comenzaba a emanciparse. Su modelo fueron mujeres ambiciosas, intrépidas pero a la vez insensibles y crueles que utilizan su seducción para lograr sus objetivos. Iconos femeninos que se encuentran fuera de los modelos de familia nuclear asociados tradicionalmente al bien y a la creación del linaje y por lo tanto a la patria y a la naturaleza. Son inteligentes, pero fatales, y están rodeadas de un halo de deseo sexual al que el hombre acaba rindiéndose. Sería Mary Astor en *El halcón Maltés*<sup>8</sup> (*The Maltese Falcon*; 1941, John Huston) la primera en inaugurar una larga lista.

En España la educación católica de la época preparaba a las niñas para que fueran madres de su hogar, positivizaba a la mujer tradicional, honrada, que se concreta en la esposa y/o en la novia perfecta; y le anteponía la diva, capitanas, piratas, reinas de los ladrones o pérfidas princesas, que gozaban de una privilegiada posición en un mundo dominado por los hombres ya que eran inteligentes, valientes y crueles. Su universo era mucho más variado que el de las buenas novias. Su icono, mucho más voluptuoso, sensual y provocativo. Pero en el tebeo español la heroína fatalista no actuará como ellas aunque sí que se empape de su manera de ser y de su iconografía. Aquí la mujer rebelde que controla su propio entorno sin depender del elemento masculino, necesitará de él en el momento que tope con el protagonista. Como si nada hubiera importado antes, la *femme fatale* de las viñetas necesitará del hombre y del eterno patriarcado para continuar con su vida y rehacer su maldad orientándose hacia la luz que el héroe abrirá para ella.

Desde un punto de vista estético, ambos tipos de protagonistas femeninas serán bellas y compartirán el modelo icónico del momento. La villana es la libertad, la pasión, el ardor; es una mujer con carácter, de gran fogosidad e ímpetu. En definitiva cumple el papel de lo que muchos hombres querrían tener o muchas mujeres querrían ser. Pero, a la vez, con ellas también se demuestra que una fémína puede guerrear representando en su figura estas cualidades que muchas veces se han enmarcado más en el ámbito varonil que en el femenino. Como mujeres valerosas que son, se enfundan una armadura o un disfraz de hombre y están dispuestas a luchar y a dirigir su ejército. Huestes que por supuesto están compuestas exclusivamente por hombres. Ellas se rodearan de lugartenientes que hacen cosas que ellas físicamente no pueden, hombres que sienten por su reina una devoción infinita.



La fuerza física aparece como una característica ensalzada en el héroe, así como la inteligencia pertenece, en muchos casos, a los villanos quienes, al carecer a veces del valor de su oponente, suelen utilizar su intelecto para realizar sus actos malévolos y poder alcanzar sus metas. En el caso de las mujeres se suma la inteligencia a la perversidad y a la belleza. Si la maldad es propia del antagonista en el caso de ellas a veces aparece mucho más exagerada. A ellas les está permitido incluso llegar a ser mucho peor que los hombres, realizar actos que ellos probablemente no harían. Por una mujer el hombre es capaz de hacer cualquier cosa. Pero ellas, en determinadas ocasiones, sugieren mayor crueldad. Exigen actos como por ejemplo que rudos hombres se enfrenten en encarnizados combates hasta que sólo quede uno de ellos a quien otorgarle su mano y su reino. O que un sirviente sea arrojado a un mar repleto de tiburones una vez que ha terminado su trabajo. Tal vez por ser bellas y sobre todo mujeres, les está permitido que los hombres mueran para conseguir su amor.

Muchas de estas mujeres tienen a sus pies toda una cohorte de individuos que darían por ellas sus vidas. La antagonista se ríe de sus pretendientes o no los tiene en cuenta, alarga el tiempo necesario para desposarse con alguno de ellos, sin embargo cuando conoce al héroe todo su mundo se viene abajo, se da cuenta de su valor y de su arrojo y, entonces, se enamora de él y desea poseerlo. Porque parece que los años vividos no han servido para nada cuando de repente se les cruza el ídolo en su camino. Mujeres que durante toda su vida han sido bizarras piratas, osadas corsarias, duras guerreras o valientes princesas cuando le conocen son capaces de dejarlo todo por él. Pero antes de eso, como buena villana no dudará en usar cualquier treta para conseguir el amor del héroe. Para lograr al hombre deseado sabrá esgrimir todas sus armas y no son precisamente las femeninas las primeras que van a utilizar. Muchas veces luchará con él o le someterá a duras pruebas para comprobar su valor. Una vez que ha decidido que él es el hombre perfecto para ella, su complemento, entonces querrá casarse con él. Pero es aquí cuando el protagonista les devuelve a la realidad. Nunca la tratará mal y se negará a luchar con ella por su condición de mujer, pero le hará evidente que su corazón sólo pertenece a otra mujer. La malvada entonces se dará cuenta de su rechazo y de que no pueden competir con su oponente femenino. Por eso, su salida será, en muchos casos, la muerte y si no es así, se convertirá en la esposa de otro de los compañeros del héroe, de hombres que simbolicen los mismos valores que el protagonista.

En su modo de representación, es donde se entrevé la mayor sensualidad de la mujer. En este caso, atractivo y maldad van parejas, pero también inteligencia y valor. Si en el caso de los villanos la fealdad se asume como un rasgo que les diferencia del protagonista, la antagonista femenina no tiene que envidiar nada a la belleza de la novia eterna del héroe. Precisamente por su condición de maldad les está permitido muchas veces usar atuendos que las hace más agraciadas. Sedas y telas que dejan entrever sus formas, ropajes sinuosos y cabellos largos y sueltos. Sus orígenes también contribuyen a realzar su belleza. Sin son árabes, sus ropas estarán formados por largos vestidos o pantalones de gasa, además de vellos sugerentes. Si acaso son piratas su propia profesión no impedirá que su belleza corporal sea realzada y por eso vestirán con faldas cortas para poder moverse.

Eso sí, si el héroe da con las malvadas será capaz no sólo de conseguir que se arrepientan sino también de intentar que cumplan las tareas que toda mujer, para la época, tiene destinada. Y es que hay que tener en cuenta que el héroe ha de resolver conflictos y uno de ellos es situar a cada uno en su sitio. En un mundo gobernado por prototipos masculinos, las mujeres malvadas no tienen cabida simplemente porque están desempeñando papeles de hombre, están fuera de su ámbito de actuación. Las guerras, peleas y las armas son eminentemente masculinas. Por eso al final la mujer se arrepentirá de lo que ha hecho y su imagen pública cambiará. Hay que tener en cuenta que es un género masculino, autóctono, dirigido a un público de unas características definidas, normalmente masculino pese a que su lectura fuera compartida por el sexo opuesto. Ellas ya tenían sus propios modelos de conducta, sus productos específicos y sus heroínas en las revistas de tebeos femeninas. Como dice Soledad Becerril Bustamante “Mientras que al hombre se le prepara para el papel que necesariamente habrá de desempeñar en la sociedad, a ella se le educa para el papel que desempeñará al lado del hombre: para ser su perfecta compañera”<sup>9</sup> (Ramírez, 1975:159).

La niña y la joven española contaban con sus propias divas del papel. Ramírez fue de los primeros en analizar los modelos de tebeos para un público femenino. En su obra esbozaba que la historia del cómic femenino estuvo ligada a la historia de la mujer de la posguerra y a sus frustraciones. A finales de los 40 aparecen dos editoriales: Toray y Ricart, que se convirtieron en las principales compañías de cuadernos femeninos. Colecciones como *Anita Diminuta* creada en 1941 por Jesús Blasco

o *Florita* de Vicente Roso que salió al mercado en 1949, mostraban a sus heroínas y a sus aventuras entre escenarios que normalmente pertenecían a lejanos países y tiempos remotos. Las evocaciones medievales se mezclaban con trajes renacentistas o simplemente híbridos entre unas épocas y otras, pero lo importante era que el suceso acaeciera en ese tiempo y espacio de nadie donde todo es posible. Por eso, los tebeos de hadas donde las heroínas podían ver cumplidos sus sueños fueron los más habituales y además alcanzaron grandes dosis de calidad y de belleza. Sus mundos estaban plagados de mujeres que encontraban príncipes azules y hombres que las salvara de las garras de un dragón, de personajes heredados del bestiario disneyano cinematográfico o de escenas románticas y de deseos hechos realidad.

En los tebeos de aventuras para el hombre, los modelos de mujer no eran tan imaginativos. En ellos todas las féminas que acompañan al héroe en sus aventuras sean hermanas, novias, mujeres fatales o brujas codiciosas, cuentan con un protagonismo limitado. Porque el verdadero héroe es la estrella. Ellas tienen que aparecer, estar para crear la acción y desencadenarla, simbolizar la libido de los hombres o representar un papel determinado; pero no son el héroe. La acción bien puede proseguir sin estar ellas presentes porque el héroe seguirá recorriendo el mundo. Su presencia es necesaria pero no imprescindible. En una obra tan extensa como es *El Capitán Trueno*, 618 números y 7 extras, las mujeres son una constante pero la trama en muchos capítulos surge sin ellas. Y es que en el fondo estos héroes estaban destinados a un público varonil.

Entre las relaciones que se establecen entre el ídolo y sus mujeres destaca sobre todo una: el escarceo romántico. Las eternas novias sugieren una atracción poderosa entre el personal masculino. El héroe busca en ellas compromiso y estabilidad como mandan los cánones. Sin embargo las malvadas o las otras mujeres que pueblan las aventuras eventualmente, crean en el protagonista principal ciertas ganas de conseguirlas. O al menos se lo piensan. Pero el amor hacia su novia eterna será más poderoso y al final la rectitud guiará sus actos. Pero ya el pensamiento se convierte en un devaneo pasional. En este sentido parece que al hombre sí le está permitido tener, o al menos pensar, en una infidelidad. A la mujer, por supuesto, no (Rodríguez, 2009:128). Peor será para las damas decentes, ellas tienen el problema de convertirse en el objeto de atracción para los villanos. Sin embargo ellas nunca se sentirán cautivadas por el infame. Aunque tenga riquezas, poder, fuerza o inteligencia; no cumplen

las cualidades necesarias que las hagan enamorarse de ellos. Tampoco por norma general lo harán las villanas que se dejarán seducir por el fuerte encanto físico del héroe y no por el de su antagonista.

### **4.3. El rol femenino: de la mujer acompañante al protagonismo**

El tebeo y el cómic son un mundo de *voyeurismo*. Sin esfuerzo aparente, sus iconos entran por los ojos, como vehículo transmisor de estereotipos masculinos y femeninos, que alcanza altas cotas de popularidad. Los personajes sirven como guía, desempeñando un modelo de conducta y están asociados a unos determinados roles. Éstos dependerán en función del ambiente en el que se muevan sus aventuras. Si se ambientan en la Edad Media ellas realizan labores propias de las clases sociales a las que se pertenezcan. Estas pueden ser de dos tipos: o pertenecen a la nobleza (reinas, princesas, condesas, etc.) o la plebe: acompañantes, hayas, criadas, mujeres de compañía o simples mujeres del pueblo. Existe una división por estamentos sociales pero todas ellas representan el lado positivo de la mujer. Frente a estos prototipos, se localizan las malvadas: piratas o corsarias. Las hijas de hombres recios y duros que han tenido una pequeña en vez de un varón y las han educado en ese ambiente.

En la serie de ciencia ficción *Diego Valor, piloto del futuro*,<sup>10</sup> una de las protagonistas principales, Beatriz Fontana, está retratada como una científica. Tal vez sea este uno de los pocos tebeos en el que el papel de la mujer no se resume en una fémina sin un pasado, una mujer dependiente del hombre para poder subsistir. Claro está que este es un ejemplo de lo que podría pasar en el futuro cosa que así ha sido con el paso de los años. Fontana es una mujer independiente, con una profesión atribuible más al ámbito de los varones que al femenino, según los criterios de la época en los que nace la colección. En otras series estos modelos de conducta que son el reflejo laboral de la mujer se basan en trabajos bastantes conservadores como amas de casa, maestras, oficinistas, enfermeras, secretarias o modelos de pasarela (Rodríguez, 2009:128). Pero de nuevo en la serie del *Inspector Dan* chocamos con otra excepción. Se trata de su compañera, Stella. Ella es policía y eso incluye cualidades destinadas exclusivamente a los hombres. Por ejemplo el valor. Stella no se intimida ante nada. Una noche, Stella va a visitar a una amiga suya que es profesora, al llegar a su casa oye unos gritos y ve una sombra en la habitación. Stella portando un arma dice “Haga un movimiento más y le daré un pasaporte

*gratuito para el otro mundo*” (Giner, 1951:4). En la siguiente viñeta el asesino dispara a la lámpara del techo dejando la vivienda a oscuras. Stella dispara a su vez. En *El club de los muertos* (Giner, 1951:19), Stella toma el protagonismo durante todo el capítulo. Esta vez se trata de un selecto club llamado de los pensadores, donde una pareja domina a sus asistentes, compuesto por ricos solitarios, a través de drogas y poderes hipnóticos. Gracias a estas argucias consiguen que los socios del siniestro club hagan testamento antes de morir a su nombre y luego se suiciden. Stella se hace pasar por una rica heredera metiéndose en la boca del lobo, acudiendo a las reuniones secretas e incluso cuando a ella le toca la calavera de la muerte, con la que se indica a quien le ha tocado morir, finge estar dispuesta a hacerlo. Es ella la que toma la iniciativa de disfrazarse y de acudir a las reuniones secretas.

En cuanto a las mujeres que actúan en un segundo plano, es decir compañeras secundarias como damas de compañía o sirvientas, este tipo de rol se ha heredado de personajes del teatro de Lope de Vega. La criada puede aparecer representada en una niña o jovencita que acompañará a la heroína principal o en la haya madura que actúa como mujer de compañía para vigilar la decencia de la damas. Ambas figuras suelen ser cómplices y confidentes de sus señoras y pasan por modelos de representación bastante variados. Continuando con la tradición literaria a veces cumplen el papel de convertirse en la pareja de uno de los personajes principales de la aventura, como si estuvieran destinadas a ser la dualidad y el complemento de los ayudantes del héroe. Así en la serie de *El guerrero del antifaz* la pequeña Sarita tiene una función entre criada y dama de compañía de doña Ana María, la eterna novia del Guerrero. Sarita será recogida después de que su padre muera tras un ataque del malvado “Lobo” un pastor que quería raptar a la joven. Por supuesto el fin que tendrá el ovejero es la muerte: después de luchar con el Guerrero caerá y se dará un golpe en la cabeza contra un árbol, provocándole un fallecimiento súbito. Ante este hecho al Guerrero sólo le queda decir:

-“Lo siento... pero bien sabe Dios qué te lo tenías merecido... que él te perdone” (Gago, 1943:53).

A partir de este capítulo, la joven Sara formará parte de las aventuras de la colección y Fernando, el escudero, se irá enamorando de ella hasta que más adelante consumarán su matrimonio. Sara mantiene los mismos rasgos iconográficos que su dama, la condesa Ana María. Am-

bas son morenas, de ojos grandes y labios finos. Son delgadas y tienen el pelo peinado con tirabuzones.

Otro caso opuesto es el del haya gruesa y grande. En la colección de *El capitán Trueno* aparece un personaje hecho a la medida del gigante acompañante de Trueno, Goliath. Se trata de doña Clotilde (Mora, 1958:129), una dama de compañía de la pequeña Leonor. Ambas son cristianas que viajaban rumbo a San Juan de Acre cuando un bajel es abordado por piratas argelinos. Trueno las hallará atadas en las bodegas de un barco sarraceno que se encontraba a la deriva por una tormenta. Con ellas se cumple de nuevo el patrón de niña para el escudero, Crispín, y de dama grandullona para el compañero del héroe, Goliath. Clotilde además de ser una gran cocinera con lo que intentará enamorar a su correspondiente amado Goliath, es una mujer de armas tomar. Su coraje es equivalente a su gran tamaño por los que no se asusta ante nada ni nadie: ni piratas ni abordajes, ni moros ni cristianos.

Como vemos, el imaginario de mujeres que acompañan al héroe es nutrido y variado. La necesidad del protagonista principal de acompañarse por otros personajes para distribuir el peso de la acción y crear estereotipos clásicos es muy redundante. Las féminas aparecen como personajes principales pero siempre bajo la sombra de su héroe. Apenas hay colecciones de este tipo donde ellas sean las verdaderas protagonistas. Si hubo intentos pero no fructificaron. Casi la totalidad de los cuadernos de aventuras están protagonizados por hombres aunque hay algunas excepciones en las que la mujer es el personaje principal. Así a través de la introducción de material extranjero, la editorial Hispano Americana de Ediciones, intentó tener éxito con una colección titulada *María Cortés y la Doctora Alden* a principios de los años 40. Las planchas eran la traducción directa de la serie estadounidense *Connie* de Frank Godwin. Esta colección empezó a publicarse en diversos periódicos norteamericanos como plancha dominical en 1927. Su enorme éxito hizo que se convirtiera en tira diaria a partir de 1929 y se mantuvo hasta 1944. Bebía de las fuentes del serial y estaba fuertemente influenciada por las heroínas de los *pulps* de los años veinte. La protagonista era una joven aventurera, guapa, rubia, independiente, audaz, decidida que corría sus aventuras en los más exóticos parajes y llegado el momento, en el futuro, lo que convierte esta serie en un clásico del comic de ciencia ficción de los años treinta junto con otras como *Buck Rogers* o *Flash Gordon*<sup>11</sup>. *Connie*, la María Cortés española, era una joven rica y hermosa que protagonizó su

propia *girl strip* en 1927. Tras la gran Depresión norteamericana, *Connie* se convierte en periodista, profesión que luego pasaría a ser de investigadora. Tiempo después conocería a la *Doctora Alden* y su expedición interplanetaria. La editorial catalana importó y tradujo 8 números de las aventuras de esta excursión espacial al precio de 0,60 pesetas en la colección titulada *Los Álbumes preferidos de la juventud*. Lástima que una serie como ésta no llegara a crear modelos en España.

En el caso nacional, de los pocos cuadernos de aventuras protagonizados por mujeres cabe destacar el único número de la colección *La dama del antifaz* publicada en 1950 por la editorial De Haro, bajo guion del autor del mismo nombre e ilustrada por A. Parras. También está el caso de la colección *La capitana*, que salió al mercado en 1955 y que muchos la consideran como la continuación de otra serie titulada *El charro temerario*. Ambas estuvieron ilustradas por P. Muñoz.

## 5. CONCLUSIONES

Como hemos podido ver a lo largo de este análisis, aunque a primera vista parezca que existan solo dos tipos de féminas, la perfecta y la *femme fatale*, las mujeres consiguieron ocupar, a pequeñas pinceladas, distintos roles, eso sí, siempre bajo la sombra del hombre al que debían complementar. Más allá de las excepciones comentadas, lo que se intentaba fomentar en este tipo de producto de masas es el ideal perfecto femenino. Así la antagonista acaba siempre redimiéndose ante el hombre ya fuera a través de la muerte (castigo por salirse de la norma establecida) del enlace matrimonial con el protagonista o con algún compañero suyo (la mejor solución para el tipo de sociedad en el que se desarrolló el producto analizado) o simplemente arrepintiéndose de su vida anterior. Y es que ella es el modelo de mujer perfecta, el que pesa desde hace siglos sobre la sociedad occidental. La madre tierra que da sus frutos y quien ha de sostener a la familia. El bipolarismo femenino del bien y del mal en el que siempre gana el lado positivo.

Tanto un modelo de mujer como otro podrán ser indómitas o poseer cierta rebeldía ya que es él quien las crea y al hombre le gusta que posean esos rasgos para poder someterlas bajo su destino. Los cánones de belleza de estas mujeres estaban acorde con los de la época, una fisonomía que se hizo a gusto de los criterios estéticos masculinos. Y es que, en el fondo, la mujer sigue estando bajo la sociedad patriarcal que las ha creado. Además,

al ser un producto de masas, de estructuras narrativas reiterativas y personajes de estereotipos fijados, destinado a un público masculino, en estos cuadernos de aventuras se obviarán temas puramente femeninos como puede ser el embarazo o la maternidad, las relaciones con los hijos o los problemas conyugales. Son temas que no interesan en la aventura y tampoco tienen cabida en el patrón de modelo que ella representa dentro de este tipo de medio de comunicación de masas como fue el tebeo realista.

## Notas

1. A finales de 1936 nace la publicación infantil *Pelayos* que posteriormente se unirá a la revista *Flechas* creándose *Flechas y Pelayos*. Sin entrar en la calidad de sus dibujos, lo que no se puede negar es el fuerte impacto político que sus hojas contenían. Creada bajo el órgano de Comunión tradicionalista, surge con una clara intención política y en sus páginas se encontraron los aspectos más panfletarios de la guerra. El 23 de enero de 1937 nace *Flechas*, “semanario nacional infantil” editado por la Junta Nacional de Prensa y Propaganda de Falange española y destinado a los afiliados a la Falange, los “flechas”. En la zona republicana surge *Pionero Rojo* subtítulo como el “semanario de los niños obreros y campesinos”. Este también está lleno de textos de carácter político que sirven para completar las narraciones y artículos.
2. Entre 1940 y 1960 se editaron en España 247 series. Las temáticas se dividieron entre los siguientes géneros: fantasía, oeste, bélico, policiaca, ciencia ficción, jungla, péplum, capa y espada y prehistoria. La catalogación por géneros se puede consultar en la tesis *Héroes de antaño: personajes del cómic español en la posguerra*.
3. *Los comics de la prensa fueron durante la Depresión “el entretenimiento más barato y popular del pueblo norteamericano”* (Coma, 1978:149).
4. En muy interesante ver como en sólo dos décadas se pasó de representar a unos modelos de mujer morena, como las que colmaban el mundo árabe de la serie de *El guerrero del antifaz*, a una mujer mucho más sensual y rubia como es la vikinga Sigrid.
5. En este último se basó Víctor Mora a la hora de idear su personaje de la serie de *El Capitán Trueno*. No solamente en el ambiente medieval sino también en cierta manera en la concepción estética de sus



personajes. Ambos cómics cuentan con protagonistas femeninas rubias, mujeres voluptuosas pero valientes que acompañan al héroe a lo largo de sus episodios.

6. La serie de *El Inspector Dan de la Patrulla Volante*, estuvo creado por Eugenio Giner en el dibujo y Rafael González y Francisco González Ledesma en el guion entre otros autores. Nació en 1947 en las páginas centrales de la revista *Pulgarcito*. Conto con diversos formatos de edición siempre bajo el sello Bruguera. A destacar los 38 números ordinarios junto a 21 que conforman los almanaques y los extras de la revista *Pulgarcito*, los 71 cuadernillos independientes, editados entre 1951 y 1954 y dos números sueltos publicados en 1948 en la revista *El Campeón*.
7. El *Guerrero del Antifaz* fue una serie realizada íntegramente en el dibujo y el guion por Manuel Gago para la editorial Valenciana. Comienza en 1944 y dura hasta 1966. Contó con 668 números y 21 Almanagues Navideños.
8. Aunque en este film, el hombre, al final, no sucumbe ante sus encantos. Sam Spade, interpretado por Humphrey Bogart, cae enamorado de la enigmática y bella Brigid O'Shaughnessy (Mary Astor), a la que terminará amando, pero también denunciando.
9. Becerril Bustamante, Soledad. *Educación de la mujer*. Rev. Triunfo núm. 496 (9 abril 1972). Citada por Juan Antonio Ramírez en *El cómic femenino en España*. Cuadernos para el dialogo. Madrid, 1975. Por cierto su nombre de pila era Juan y no José como salió mal editado en su primer libro.
10. Diego Valor, piloto del futuro, nació en 1954 bajo el sello de la editorial Cid. Contó con 168 números. Sus autores. Enrique Jarnés Bergua (Jarber) y los dibujantes Adolfo Álvarez Buylla, Braulio Rodríguez (Bayo) y Francisco Fernández-Zarza (Jano).
11. Adolfo Gracia, "Consulta sobre María Cortés y la Doctora Alden", [graciaadolfo@gmail.com](mailto:graciaadolfo@gmail.com), Correo electrónico personal, 9 de octubre de 2009.

### Referencias Bibliográficas

- BARRERO, Manuel. 2015. Nueva mirada sobre la producción editorial de tebeos durante los años cuarenta. **Espacio Tiempo y Forma**. Serie V, His-

- toría Contemporánea, [S.l.], n. 26: 89-113. Disponible en: <http://revistas.uned.es/index.php/ETFV/article/view/14505/12969> (Consultado el 12/07/2015).
- COMA, Javier. **Los cómics, un arte del siglo XX**. 1978. Labor, Barcelona (España).
- EESTESSAM PÁRRAGA, Golrokh. 2009. Lilith en el arte decimonónico. Estudio del mito de la Femme Fatale. **Revista Signa** n. 18: 229-249. UNED. Madrid (España). Disponible en <http://descargas.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/35705085656058499976613/033023.pdf?incr=1> (Consultado el 24/03/2010).
- GAGO, Manuel. 1943. Serie El guerrero del antifaz. Número 53. **El cerco de los árabes**. Valenciana. Valencia (España).
- GINER, Eugenio y GONZALEZ, Rafael y GONZÁLEZ LEDESMA, Francisco. 1951. Serie El inspector Dan. Número 8. **El diablo en Scotland Yard**. Bruguera. Barcelona (España).
- GUBERN GARRIGA-NOGUÉS, Román. 2013. **De los cómics a la cinematografía**. Biblioteca Nueva. S.L Madrid (España). Disponible en: [http://www.realacademiabellasartessanfernando.com/assets/docs/discursos\\_ingreso/Gubern\\_Roman-2013.pdf?PHPSESSID=0569ac30069f1ffc91b948232d2b2fe1](http://www.realacademiabellasartessanfernando.com/assets/docs/discursos_ingreso/Gubern_Roman-2013.pdf?PHPSESSID=0569ac30069f1ffc91b948232d2b2fe1) (Consultado el 15/07/15).
- GUIRAL, Antoni. 2015. Introducción a «la otra» novela gráfica para adultos. **Espacio Tiempo y Forma**. Serie V, Historia Contemporánea, [S.l.], n. 26, p. 183-226. Disponible en: <http://revistas.uned.es/index.php/ETFV/article/view/14507> (Consultado el 12/07/15).
- MARFIL DÍAZ, M<sup>a</sup>. 2015. Inmaculada Concepción. Luces y sombras de la amazona de cómic Wonder Woman, la mujer maravilla. **Espacio Tiempo y Forma**. Serie V, Historia Contemporánea, [S.l.], n. 26: 135-148. Disponible en: <http://revistas.uned.es/index.php/ETFV/article/view/14511> (Consultado el 11/07/15).
- MORA, Víctor y ZARAGOZA, Ambrosio. 1958. Serie El capitán Trueno. Número 129. **Gritos en la tormenta**. Bruguera. Barcelona (España).
- RAMÍREZ, Juan Antonio. 1975. **El cómic femenino en España**. Cuadernos para el dialogo. Madrid (España).
- RODRÍGUEZ, José Joaquín. 2009. La imagen de la mujer en los cómics estadounidenses. En **Tebeosfera**, 2<sup>a</sup> época 2. Cádiz. (Disponible en: [http://www.Tebeosfera.com/documentos/documentos/la\\_imagen\\_de\\_la\\_mujer\\_en\\_los\\_comics\\_estadounidenses.html](http://www.Tebeosfera.com/documentos/documentos/la_imagen_de_la_mujer_en_los_comics_estadounidenses.html)) (Consultado el 13/02/10).