

La Imagen de la Historia en *Terry y los Piratas* de Milton Caniff

Francisco Manuel Saez de Adana Herrero

Tutor: Iván Pintor Iranzo

Curs 2013/2014

Treballs de recerca dels programes de postgrau del

Departament de Comunicació

Departament de Comunicació

Universitat Pompeu Fabra

Resumen

En este trabajo se presenta el reflejo de la historia en el cómic de prensa *Terry y los Piratas* de Milton Caniff. Se analiza cómo el autor se convierte, a través de una obra de aventuras, en un cronista de la historia y, fundamentalmente, de los acontecimientos que sucedían en China en los años anteriores a la Segunda Guerra Mundial. Constituye un acercamiento de una realidad lejana en una época en que la sociedad americana sólo miraba a su interior, preocupada por su situación económica fruto de la Gran Depresión. Todos estos condicionantes de la sociedad norteamericana tienen su reflejo en el cómic de prensa en general y en *Terry en los Piratas* en particular, aspecto que se estudia en este trabajo. La potencialidad de la imagen y del cómic como transmisor de la historia es el eje fundamental del análisis realizado.

Palabras clave: cómic de prensa, Terry y los Piratas, Milton Caniff, historia, sociedad norteamericana.

Agradecimientos

En primer lugar quería agradecer a Iván Pintor, mi tutor en este trabajo, por haberme abierto el camino hacia la realización de un sueño: la realización de una tesis doctoral sobre el cómic de prensa. Algo que durante muchos años creí imposible y que, con este trabajo, empieza a tomar forma. Gracias por confiar en este ingeniero que se mete en el mundo de las humanidades con la mayor de las ilusiones. No creo que haya nadie en la universidad española (ni en muchas extranjeras) más adecuado para dirigir este trabajo, por lo que me siento absolutamente honrado de contar con su ayuda. Eso sí, mucho menos honrado de lo que me siento de que durante el proceso, se haya convertido en un buen amigo. Gracias, Iván.

También quería agradecer a los profesores del Master en Cinema i Audiovisual Contemporanis por sus excelentes clases que vinieron a llenar un vacío en una época difícil de mi vida que ayudaron a hacerla más llevadera. En especial quisiera agradecer a Nuria Bou como coordinadora, ya que siempre ha respondido amablemente a mis innumerables peticiones causadas, entre otras muchas cosas, por mi condición de estudiante de fuera de Barcelona. También a Gino Frezza por darme la posibilidad de presentar este trabajo en la Università degli Studi di Salerno, y por convertirse en el mejor anfitrión posible tanto a nivel académico como personal.

No puedo dejar pasar mi agradecimiento al Instituto Franklin de Estudios Norteamericanos de la Universidad de Alcalá y a su director, Julio Cañero, por confiar siempre en mi trabajo y por otorgarme la Beca Benjamín Franklin para visitar el archivo de Milton Caniff en Columbus, Ohio. Si realizar un trabajo sobre Caniff era un sueño, poder visitar su archivo para realizar el mismo es algo con lo que ni siquiera me había atrevido nunca a soñar. Una experiencia que no se olvidará nunca.

Por supuesto, a Laura y a Sergio, que nunca protestan cuando me ven rodeado de cómics y cuando estas cosas en las que me meto hacen que dedique menos tiempo a su atención. Es una suerte poder compartir estas cosas, junto a todo lo demás, con vosotros. Y es una suerte que esto que empezó separados termine juntos. También a Sonia, que me apoyó cuando todo esto empezaba y que no pudo verlo terminado.

Y a Verónica, por su apoyo incondicional. Por hacer crecer algo hermoso de una situación casi imposible. Sabes que sin ti, todo lo anterior no tendría sentido. Y sabes que eres la culpable de que el sueño se haya convertido en realidad. No podría hacer esto sin ti. Como tantas otras cosas. Como todo.

Índice

Índice	1
Capítulo 1. Introducción	5
1.1. Objetivo del trabajo	5
1.2. Las tiras de prensa	5
1.3. El autor	8
1.4. <i>Terry y los Piratas</i>	9
1.5. La relevancia del <i>cartoonist</i>	12
Capítulo 2. Las tiras de prensa como factor social	15
2.1. Introducción	15
2.2. De <i>The Yellow Kid a Little Nemo in Slumberland.</i>	
La infancia como reflejo de la sociedad	16
2.3. <i>Krazy Kat</i> o la obsesión por la libertad	19
2.4. La cotidianeidad en la tira de prensa	24
2.5. El nacimiento del héroe en el serial de aventuras	30
Capítulo 3. Un americano en China	35
3.1. La Gran Depresión como catalizador de la búsqueda de la aventura	35
3.2. El reflejo de China o la obsesión por la realidad	38
3.3. El estereotipo oriental	48
Capítulo 4. La guerra chino-japonesa	59
4.1. El estallido de la guerra	59
4.2. La violación de Nanking o el coraje de Raven Sherman	66

Capítulo 5. Conclusiones y futuras líneas de trabajo	75
5.1. Conclusiones	75
5.2. Futuras líneas de trabajo	76
Bibliografía	79

Capítulo 1. Introducción

1.1. Objetivo del trabajo

El objetivo de este trabajo es analizar una obra como *Terry y los Piratas* de Milton Caniff, pero considerando como esta serie puede considerarse como una representación, por medio de imágenes de la sociedad norteamericana y de los acontecimientos históricos de la época donde se publica. Se analizará como la serie se va transformando en un clásico serial de aventuras a una crónica histórica donde se recogen una gran cantidad de elementos que configuraban la sociedad de la época, algunos de los cuales, como se verá todavía siguen siendo importantes en la actualidad. Esta labor de cronista de una época adquiere una mayor trascendencia considerando el impacto que la serie tenía en su momento y su publicación junto a las noticias de la época que producirá que, durante mucho tiempo, como se verá en este trabajo, *Terry y los Piratas* desempeñe una labor de nexo entre los acontecimientos históricos y el pueblo norteamericano y que, además, a su vez sea un reflejo de las inquietudes de esta sociedad y, por otro lado, influya en la misma como sólo la cultura popular puede hacer. Se establece por tanto una relación bidireccional entre la serie y la historia que será el elemento de análisis de este trabajo.

Para el desarrollo del mismo se ha contado con la posibilidad de consultar el archivo de Milton Caniff de la Billy Ireland Cartoon Library & Museum en Columbus, Ohio, por lo que a lo largo del mismo se mostrará parte de la documentación presente en ese archivo, en forma de revistas de la época y correspondencia del autor, entre otros elementos que mostrarán como se establecía esta relación entre los acontecimientos históricos, el autor y el lector y cómo éste se veía influido por la imagen de dichos acontecimientos tal y como se mostraban en la serie. Por tanto, en el trabajo se producirá un análisis de la serie, considerando no sólo el contenido de la misma, sino todos estos elementos adicionales derivados de su repercusión.

Terry y los Piratas es lo que se conoce como un cómic de prensa o, más comúnmente, como una tira de prensa. Dado que es una obra desconocida para el público en nuestros días, pese a la repercusión que tuvo en su momento, creo que es interesante dedicar un espacio en esta introducción para comentar lo que es una tira de prensa, sobre todo en lo que se refiere a sus modelos de producción, así como comentar brevemente algunos aspectos del autor y de la obra bajo análisis, ya que son aspectos que conviene clarificar por su influencia en el análisis posterior.

1.2. Las tiras de prensa

Una tira de prensa es un cómic que se publica en los periódicos en los que se recoge bien una secuencia cómica o bien una narrativa serializada. Las tiras de prensa muestran dos diferentes formas: por un lado, tenemos la tira propiamente dicha, de forma horizontal, en blanco y negro que se publica

tradicionalmente de lunes a sábado (Figura 1) y, por otro, la página dominical a todo color, generalmente publicada en suplementos especiales que aparecen obviamente los domingos y que, dada su extensión, permite ofrecer secuencias de la historia más largas (Figura 2). Las tiras de prensa pueden mostrar una historia autoconclusiva en cada secuencia diaria, cosa que, generalmente sucede con las tiras humorísticas o pueden establecer una continuidad a través de la serialización, continuando la historia del día anterior, cosa que, generalmente, sucede en las denominadas tiras de aventuras, aunque esta correspondencia entre el género y el tipo de tira no es exclusiva. Es importante reseñar la publicación de las tiras junto a los periódicos, elemento que es tradicional en Estados Unidos a lo largo de todo el siglo XX y que, también, aunque en menor medida se dará en Europa, aunque, en ocasiones, se pueden encontrar tiras en otros medios de comunicación como revistas o magazines, en donde, dada la cadencia de publicación cambia el modelo de publicación pudiéndose publicar tanto tiras horizontales como páginas a color sin mantener, obviamente, la cadencia diaria o semanal que supone la publicación en periódicos.



Figura 1

Es difícil datar el comienzo del cómic de prensa pero, como se comentará en el capítulo 2, muchos expertos fijan ese nacimiento en el año 1896 con *The Yellow Kid*. En todo caso, desde finales del siglo XIX hasta aproximadamente la mitad del siglo XX, las tiras de prensa viven una edad de oro asociada a su publicación en uno de los principales medios de entretenimiento de la época como es el periódico. Hay que destacar que la prensa norteamericana, como la mayor parte de los medios de comunicación tiene un ámbito local, con contenidos que se comparten a nivel nacional. En el comienzo de los cómics de prensa estos se publicaban a nivel local en los periódicos que contrataban a sus autores para la creación de una serie. La aparición de las agencias de prensa o *syndicates* para compartir contenidos, incluyendo el entretenimiento como los cómics, a nivel nacional, hace que el cómic de prensa se convierta en una de las principales fuentes de entretenimiento de la sociedad norteamericana, prácticamente hasta la



Figura 2

aparición de la televisión. Es interesante reseñar esto porque la repercusión del cómic de prensa como medio de entretenimiento y de comunicación es algo que se ha perdido y que, de forma mayoritaria, se desconoce en nuestros días.

Otro aspecto interesante de las tiras de prensa es su modelo de producción. En la época dorada del cómic de prensa, en los años 30 y 40 las tiras diarias se debían realizar con cuatro semanas de antelación con respecto a su publicación, mientras que las páginas dominicales debían estar listas diez semanas antes de su publicación (Harvey, 2007: 279). El motivo era, sencillamente, la complejidad del proceso de coloreado que requería, por tanto, que el dibujante entregara con mucha mayor anticipación la página que se publicaba el domingo. Por ese motivo, incluso en aquellas series que hacían uso de la continuidad como serían la mayor parte de las series de aventuras que aparecieron a finales de los años 20 y princi-

pios de los 30 y que se comentarán en el capítulo 2, la historia que se narraba de lunes a sábado era distinta de aquella que se narraba los domingos, estableciéndose para esta última una continuidad semanal en la mayor parte de los casos.

1.3. El autor

Una vez clarificados los aspectos más importantes de las tiras de prensa, es interesante dedicar espacio a presentar al autor de la obra analizada en este trabajo. Milton Caniff nació en Hillsboro, Ohio en 1907 y murió en Nueva York en 1988. Considerado como el “Rembrandt de los cómics” (Adams, 1946), es considerado como uno de los más influyentes creadores en lo que se refiere al desarrollo de la narrativa secuencial. Siendo uno de los maestros del cómic, su labor se desarrolló siempre en el cómic de prensa, profesión conocida tradicionalmente por la denominación de *cartoonist*, término que define simplemente al dibujante de este tipo de cómic. Caniff comenzó trabajando en un puesto fijo en el *Columbus Dispatch*, periódico local de la ciudad de Columbus en Ohio, junto a Billy Ireland, conocido *cartoonist* de la época. La Gran Depresión fue la causa que eliminó el puesto de Caniff en el periódico, circunstancia que le hizo dudar entre seguir trabajando como *cartoonist* o perseguir otro de sus sueños, trabajar como actor. El consejo de Ireland ante esa duda fue “céntrate en tus tinteros, chico, que los actores no comen todos los días” (Harvey, 2007: 68), le llevó finalmente a decidirse por permanecer como profesional del cómic de prensa.

Ante la dificultad de trabajar en su estado natal, Caniff emigra a Nueva York en 1932 para aceptar un trabajo de dibujante en el Servicio de Entretenimiento de la agencia de prensa Associated Press. Allí hereda la serie *Mister Gilfeather* del dibujante Al Capp que dibujará hasta la primavera de 1933, cuando comenzará a dibujar la serie *The Gay Thirties*, serie de una sola viñeta que producirá hasta que dejó la Associated Press en otoño de 1934. Paralelamente a esta serie, en julio de 1933, Caniff comienza la serie de aventuras *Dickie Dare* sobre un joven que sueña que se introduce en las aventuras de personajes como Robin Hood, Robinson Crusoe o el Rey Arturo para, a partir de la primavera de 1934, dejar de soñar sus aventuras y vivirlas fuera del mundo de los sueños cuando empieza a viajar junto a su mentor, el escritor “Dynamite Dan” Flynn. Caniff continuó ambas series hasta que, en otoño de 1934, recibe la oferta del *Chicago Tribune New York News Syndicate*, dirigido por el capitán Joseph M. Patterson, para crear una serie, *Terry y los Piratas*, que es el centro de este trabajo y que, por tanto, se comentará posteriormente.

Caniff permanecerá en *Terry y los Piratas* hasta finales del año 1946, cuando dejará de narrar las historias de Terry y sus compañeros para crear *Steve Canyon*, serie que comenzará en enero de 1947. El motivo de este cambio fue simplemente la necesidad del autor de tener el control total de su obra. El hecho de que Terry fuera un encargo de la agencia de prensa significaba que esta poseía todos los derechos de la obra, lo cual, no sólo en ocasiones impedía al autor un control creativo total de la misma, sino también, verse completamente apartado de todos los productos derivados del éxito de la serie, como las adaptaciones radiofónicas y cinematográficas que, según Caniff, no alcanzaban el nivel artístico de la obra original. Esa falta de control fue el elemento fundamental que impulsó a Caniff a crear una nueva serie, donde, aprovechando ya su reputación en el mundo del cómic de prensa fue capaz de mantener to-

dos los derechos de la misma, tanto artísticos como de comercialización de cualquier producto derivado. Caniff trabajó en esta serie, *Steve Canyon* como se ha comentado, hasta su muerte en 1988, rechazando ofertas para trabajar en otros medios relacionados con el cómic, como las revistas para adultos que aparecieron en los años 70, por considerarse siempre, más que un dibujante de cómics, un *cartoonist*.

1.4. *Terry y los Piratas*

Como se ha comentado anteriormente *Terry y los Piratas* fue creado en 1934 cuando Caniff fue contratado por el *New York Daily News* para crear una nueva serie de aventuras para el *Chicago Tribune New York News Syndicate*. La idea de la serie era del director de dicha agencia de noticias, el capitán Joseph M. Patterson que quería una historia de aventuras situada en el misterioso oriente, que incluyera todos los elementos que la hicieran atractiva para todos los públicos: un personaje joven en busca de aventuras, un héroe atractivo que sirviera como contrapunto para las escenas de acción donde el desempeño físico fuera importante, un personaje que realizara la función de elemento cómico de la tira, la presencia de mujeres de enorme belleza y sensualidad y, finalmente, los piratas como villanos que sirvieran como desencadenantes del leit-motiv principal de la obra: la aventura. Para indicar al autor cómo se deberían desarrollar todos estos elementos, el capitán Patterson proporcionó al dibujante dos libros (Harvey 2007: 198): por un lado *Vampiros de la Costa de China* para indicarle el tipo de aventura oriental que la serie requería y, por otro lado, *Cumbres Borrascosas* como guía para el desarrollo de las relaciones entre los personajes masculinos y femeninos de la serie, donde era fundamental que las relaciones entre los sexos estuvieran centradas en la tensión sexual no resuelta que mantuviera enganchado al lector.

Con todos estos elementos la primera tira diaria de la serie se publica el 22 de octubre de 1934 (Figura 3) y la primera página dominical el 9 de diciembre del mismo año (Figura 4). Hay que considerar que, dados los diferentes modos de producción, tanto la tira diaria como la página dominical se comenzaron a producir al mismo tiempo, debiéndose la diferencia en las fechas de publicación, exclusivamente a la necesidad de aplicar el color a la página dominical que ya se ha comentado antes. Un aspecto interesante a reseñar es que, en un principio, la tira diaria y la página dominical contaban dos historias distintas, como sucedía en todas las series de la época, ya que era muy difícil coordinar la producción de ambos elementos simultáneamente. Por otro lado, el hecho de que hubiera lectores que sólo compraban el periódico los domingos, facilitaba esa diferenciación. Caniff, a instancias de Patterson, será el primero en fusionar la historia de ambas líneas narrativas, la diaria y la semanal, a partir de finales de agosto de 1936. Esto supondrá el desarrollo de una técnica magistral de desarrollar la serialidad. No sólo el autor tenía que mantener los hilos de la historia considerando que dibujaba elementos de la misma en diferentes momentos temporales, sino que tenía que considerar esa diferenciación entre los lectores comentada antes. Así, la narrativa tenía que desarrollarse de tal manera que la historia se pudiera seguir bien sólo con las tiras diarias publicadas de lunes a sábado, o bien sólo con las páginas dominicales, pero además sin que el lector que leía la serie de lunes a domingo considerara que éstas eran una repetición de lo que había sucedido durante la semana. Además, los domingos, la serie se publicaba en el suplemento dominical dirigido a toda la familia, incluido el público infantil, por lo que los aspectos más relacionados

con la tensión sexual y la violencia debían mostrarse fundamentalmente durante la semana, cuando el periódico era leído fundamentalmente por los trabajadores en su tránsito hacia su puesto de trabajo. Con todos elementos, Caniff es un pionero en el desarrollo de una narrativa secuencial con varios niveles de lectura, donde cada uno de los elementos por separado permite seguir perfectamente la historia, pero que, en conjunto, le conceden a la misma un grado mayor de calidad.



Figura 3

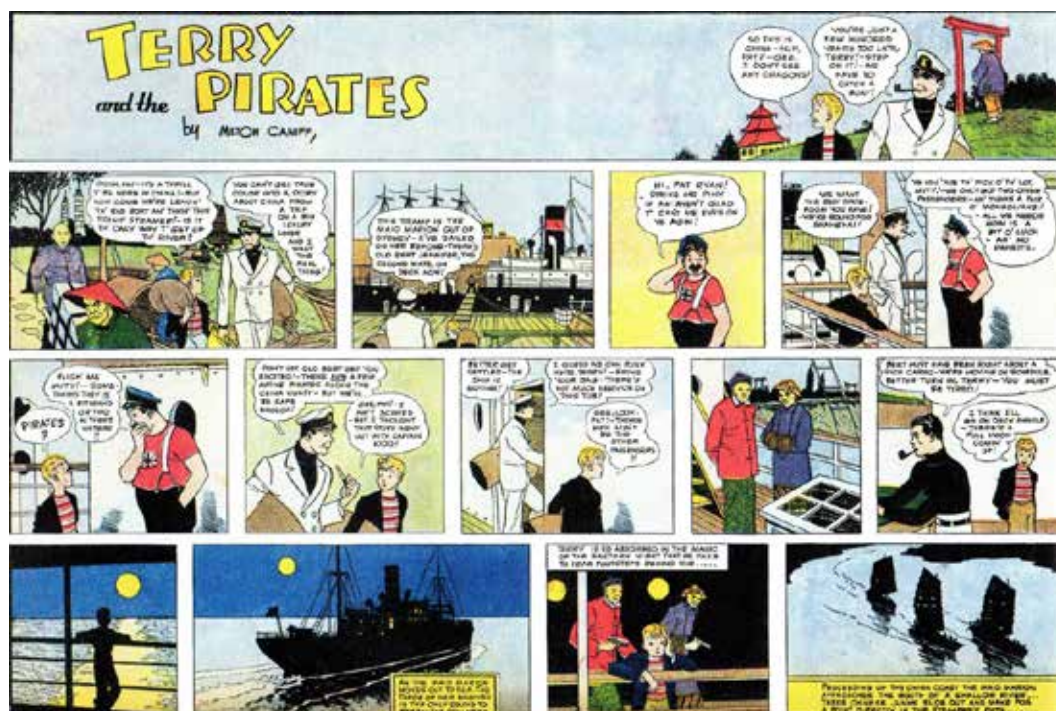


Figura 4

Volviendo a todos los elementos de la serie fijados por el capitán Patterson, Caniff introduce en la serie un elenco de personajes que cumplen todos estos requisitos y que, dada su tridimensionalidad, serán uno de los elementos fundamentales del éxito de la misma. Tenemos como protagonistas a Terry el joven protagonista que irá creciendo en el desarrollo de la serie, Pat Ryan un joven periodista que le acompaña en sus aventuras y que sigue el prototipo de héroe aventurero del serial cinematográfico de la época y Connie que aparece como guía oriental de los personajes y que, inicialmente, será el elemento cómico de la serie para pasar a mostrar la camaradería entre oriente y occidente que será uno de los elementos fundamentales como se comentará posteriormente. Pero también la cuota de personajes femeninos viene marcada por las representantes de la *femme fatale* como Burma, buscadora de fortunas en el lejano oriente o, uno de los personajes más icónicos, Dragon Lady, reina de piratas de la costa oriental primero, heroína de la resistencia china después y siempre elemento de tensión sexual primero con Pat Ryan y, posteriormente cuando crece, con el propio Terry. Otros personajes interesantes son Normandie Drake, amor imposible de Pat Ryan, cuya relación es la más cercana al modelo de *Cumbres Borrascosas* seguido por el autor, el Capitán Blaze, pirata británico que se encuentra en territorio oriental y que tendrá con los protagonistas una relación que oscilará entre la rivalidad y el compañerismo, Dude Hennick, aviador norteamericano compañero de los protagonistas o Raven Sherman, una millonaria americana en misión humanitaria en China que alcanzará una gran relevancia pese a su escasa presencia en términos de duración en la serie. La Figura 5 muestra algunas imágenes del elenco principal. Es importante mencionar estos personajes para entender el análisis posterior cuando se haga mención a los mismos. Además de los personajes, otro elemento de la serie fundamental es el emplazamiento, una China totalmente desconocida para Caniff en particular, y para el lector norteamericano en general, cuya exploración sin que el autor se desplace en ningún momento de su lugar de trabajo en Nueva York, constituirá uno de los elementos fundamentales en el reflejo de la historia que centra este trabajo, como se comentará posteriormente.

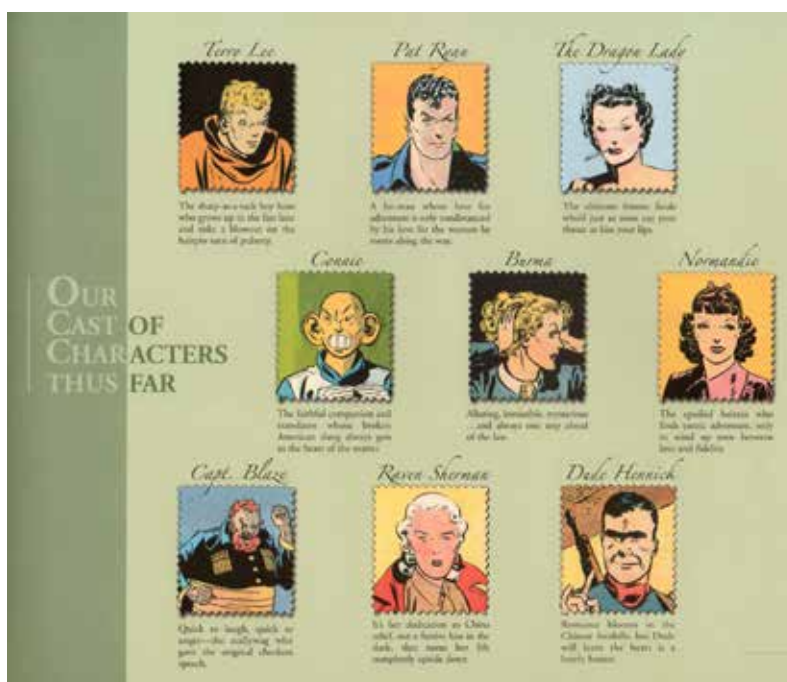


Figura 5

Como ya se ha mencionado, Caniff dejó la serie en 1946. Sin embargo, como sucede generalmente en el cómic norteamericano, la serie siguió sin su autor continuando hasta febrero de 1973 con un breve renacimiento de la misma entre marzo de 1995 y julio de 1997. George Wunderr fue el sustituto del creador de la serie y, a partir de ahí, muchos artistas se sucedieron a cargo de la misma, sin llegar ni a la categoría artística ni, sobre todo, a la trascendencia de su creador.

1.5. La relevancia del *cartoonist*

Un elemento fundamental para entender algunos aspectos que se comentarán en este trabajo y, que es importante reseñar, ya que en la actualidad es un aspecto desconocido, es la fama y la trascendencia social que los dibujantes de cómic de prensa llegaron a alcanzar en la época dorada de este medio. En el caso del autor que nos ocupa, estamos hablando de una circulación de su obra, en su momento álgido, de más de 20 millones de lectores de la serie en los 135 periódicos en los que se publicaba en todo el país. Así, las aventuras de Terry y sus compañeros pasaban a ser parte de la rutina diaria de una gran cantidad de norteamericanos y, por tanto, tenían cierta influencia en sus vidas. El *cartoonist* era un personaje famoso que recibía decenas de cartas diariamente, como se puede consultar en el archivo de Milton Caniff en la Billy Ireland Cartoon & Museum Library donde se conserva toda la correspondencia del autor, y su sueldo podía llegar hasta los 50.000 dólares lo cual era una auténtica fortuna de la época. Estamos hablando, por tanto, de un medio de masas, cuestión que será fundamental en su trascendencia social, que será uno de los aspectos que se tratarán en este trabajo. Creo que una imagen puede ser mucho más explicativa de esta trascendencia y, por este motivo, la Figura 6, donde se muestra la portada que la revista *Time* le dedicó al autor con motivo de la creación de *Steve Canyon* y la Figura 7, donde se muestra un anuncio de whisky realizado por el dibujante y publicado en la revista *Newsweek*, muestran dos ejemplos claros de la relevancia del *cartoonist* elegido que ocupa el lugar principal de una revista de divulgación, y sirve como reclamo comercial de un producto cuya venta no está precisamente destinada al público infantil.

1.6. Estructura del trabajo

El trabajo se divide en 5 capítulos. Tras este primer capítulo introductorio, donde simplemente se recogen los datos más importantes necesarios para la comprensión del trabajo sin realizar un análisis de los mismos, pero que introduce los elementos necesarios para entender el análisis posterior, los tres capítulos siguientes forman el cuerpo fundamental del trabajo. El Capítulo 2 se centra en las tiras de prensa como factor social, mostrando una visión general de esta expresión artística como medio de comunicación que creo que es necesario para comprender el marco del trabajo de Caniff dentro del conjunto de las tiras de prensa que se realizaron con anterioridad y simultáneamente a *Terry y los Piratas*. Se hará especial énfasis en el componente social de alguna de las tiras, facilitado por su publicación en periódicos, lo que suponía, como ya se ha comentado, que se publicaran junto a la actualidad de cada día y que

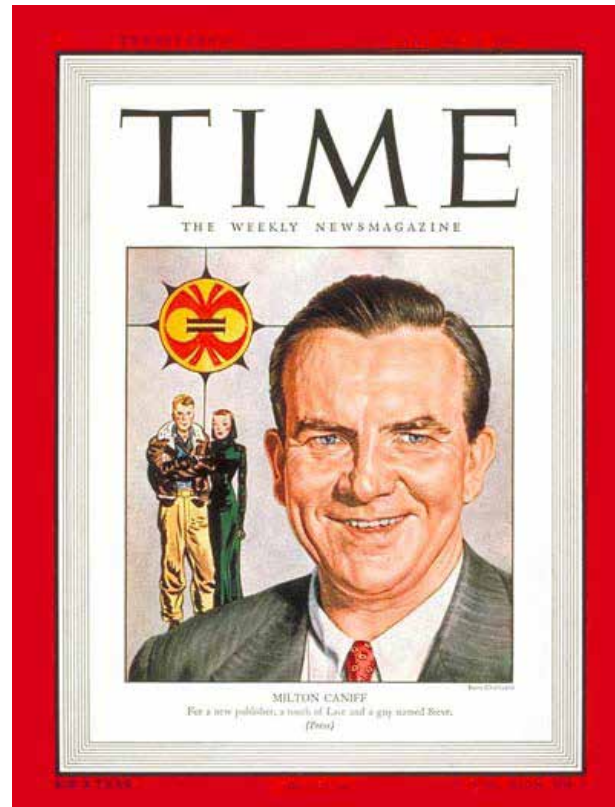


Figura 6



Figura 7

fueran dirigidas a un amplio sector del público. En el Capítulo 3 se tratan los primeros años de la tira, los más dedicados a la aventura en sí misma. La idea es estudiar las causas de la búsqueda de aventura en China, relacionadas con los años de la Gran Depresión en EEUU y mostrar la visión de China que llegaba al pueblo norteamericano a través de los reporteros como Edgar Snow que cubrían la actualidad del país y como esa visión se refleja en *Terry y los Piratas*. También se analizara un aspecto fundamental de la sociedad norteamericana, no sólo de la época, sino también actual, como es la relación entre razas, elemento que, obviamente, aparece en una tira que narra las aventuras de personajes americanos en China. Finalmente, en lo que se refiere al análisis, en el Capítulo 4, se tratará en este capítulo la posición americana con respecto al conflicto chino-japonés que se alarga desde 1937 hasta el final de la Segunda Guerra Mundial. La idea es tratar sólo la parte anterior a la entrada de EEUU en la guerra considerando Pearl Harbor como un acontecimiento histórico que marca un cambio no sólo en la postura americana ante el conflicto, sino en la percepción de la historia tras verse sometido a un ataque en su propio territorio. Esta invasión coincide en la serie con un episodio traumático, la muerte de Raven Sherman, cuyo impacto en la sociedad norteamericana se analizará en dicho capítulo. Por tanto, el trabajo se detiene a finales de 1941, justo antes de los años de la II Guerra Mundial, que quedan para un futuro trabajo, ya que la entrada en Pearl Harbor y la muerte de Raven Sherman constituyen un buen punto de inflexión tanto histórica como narrativamente que justifican un análisis específico para esta parte de la obra. Una vez realizado este análisis, el Capítulo 5 de este trabajo presenta las conclusiones del mismo.

Capítulo 2. Las tiras de prensa como factor social

2.1. Introducción

En octubre de 1989, expertos de varios países se reunieron en el Salón Internacional de Lucca, para determinar el origen del cómic. Prácticamente por unanimidad dicho origen se dató en 1896 con la aparición de *The Yellow Kid* en las páginas de *The New York World* editado por Joseph Pulitzer. El carácter discutible de dicha decisión, obviando por ejemplo el trabajo de Rodolphe Topffer (que algunos autores como William Kuskin consideran no sólo el padre del cómic, sino de la novela gráfica, término por lo demás también bastante discutible) en la primera mitad del siglo XIX, sirvió como excusa para poder celebrar el centenario del cómic como medio en el año 1996, tratando de dar cierta notoriedad a esta forma de expresión y, en cierta manera, tratando de igualarlo con el cine cuya fecha de nacimiento parece más clara. Como se ha comentado, marcar *The Yellow Kid* como inicio del cómic como arte puede ser discutible, pero dicha efeméride puede servir para marcar el comienzo del cómic como medio de comunicación, aspecto que centra el interés en este trabajo. Como bien afirma Walter Benjamin, la obra de arte se ve mediada por las condiciones de producción (1973: 18). Y el hecho de que el cómic encontrara en los periódicos su medio de difusión durante mucho tiempo, condicionó el carácter del cómic como arte. Como afirma Iván Pintor “las viñetas ofrecen un espacio privilegiado para recuperar la memoria” (2008), aspecto que se pone de manifiesto repetidamente en las manifestaciones más recientes de este arte (ejemplos como los de Joe Sacco, Art Spiegelman o Guy Deslile que tan bien recoge el propio Pintor), pero que ha sido una constante a lo largo de la historia del medio como demuestran los trabajos de Oesterheld o, en el caso que ocupa a este trabajo, el cómic de prensa publicado en la primera mitad del siglo XX.

El objetivo de este capítulo es hacer un recorrido por los primeros cómics de prensa mostrando fundamentalmente su carácter de imagen de la historia y, más concretamente, de la sociedad norteamericana de su época. No se trata de realizar una exhaustiva historia de los cómics, ya que, con mayor o menor fortuna, existen numerosas obras que ya se han ocupado de esta tarea (Guiral, 2007-2013; Steranko, 1970; Toutain, 1984), sino de marcar un aspecto novedoso, y es el carácter del cómic como medio de transmisión de la historia, ligado a su publicación en la prensa a finales del siglo XIX y principios del XX. Dicha forma de reproducción, citando de nuevo a Benjamin, condicionará al cómic al publicarse junto a las noticias de la época y, además, siendo la prensa uno de los principales medios de entretenimiento durante esos años, por su capacidad para llegar a millones de lectores de todas las edades y condiciones sociales. El cómic, como la mayor parte de las obras de arte, es un reflejo de la sociedad en la que se desarrolla. Sin embargo, su publicación en prensa, acentúa aún más su carácter social e histórico. Hoy en día, cuando leemos la obra de los primeros maestros del cómic de prensa, lo hacemos en bonitas ediciones que recopilan varios años de la tira correspondiente, muchas veces lujosamente editados en tapa dura y con buen papel. Una vez más el medio de reproducción condiciona la lectura y principalmente el mensaje. Somos capaces de observar el carácter maestro de algunos de estos autores, y su extraordinaria capacidad para el desarrollo del lenguaje de un nuevo medio, pero se pierden varios

aspectos fundamentales de la lectura en aquella época, ligados a su publicación en periódicos. Por un lado, el carácter temporal de su publicación, el hecho de que fueran publicados diariamente o semanalmente condicionaba la experiencia lectora y, sobre todo, ligaba estas obras al tiempo. Y una ligazón aún mayor con la temporalidad, su publicación junto a los acontecimientos sociales e históricos, hace que se convierta en un medio ideal para el reflejo de dichos acontecimientos. Este capítulo mostrará como el pensamiento y a sociedad norteamericana se ven reflejados en esos primeros cómics de prensa.

2.2. De *The Yellow Kid a Little Nemo in Slumberland*. La infancia como reflejo de la sociedad

El personaje de *The Yellow Kid* apareció por primera vez el 5 de mayo de 1895 en las páginas de una serie llamada *Hogan's Alley* creada por Richard F. Outcault e inscrita dentro del suplemento dominical creado por Pulitzer para *The New York World* en 1889. Pulitzer se dio cuenta que la inclusión de dibujos en su periódico aumentaba las ventas del mismo, ya que completaba el carácter de entretenimiento que los periódicos de la época debían tener para llegar a toda la familia. Sin embargo, como se ha comentado antes, no se considera el nacimiento del cómic hasta 1896, concretamente en el mes de mayo, cuando Outcault introduce en el camisón amarillo del personaje (rasgo distintivo del mismo, del que recibe su nombre) un texto que hace las veces de diálogo del personaje. Este prototipo de bocadillo, claramente en conjunción con la imagen, es lo que para muchos expertos supone la clave del nacimiento del cómic. Desde el principio, con o sin bocadillos, la página se convirtió tal y como afirma Guiral “en una representación burlesca de la [...] vida cotidiana de un barrio trabajador muy humilde en el que convivían personas de diversas razas” (2007: 31). El carácter de reflejo de una sociedad está fuertemente presente desde el principio. *The Yellow Kid* se convierte, prácticamente desde sus comienzos, pero principalmente desde la incursión del diálogo en la serie en un personaje que mira fijamente al lector, interpretando los sucesos cotidianos para él. Se puede considerar que es el hombre del lector que, a través de las frases de su camisón ha convertido el dibujo de prensa, en algo más, en un medio a través del cual transmitir su mensaje, en un medio de comunicación al fin y al cabo. El impacto de *The Yellow Kid* fue tan importante, que los principales magnates de la prensa, el ya citado Pulitzer y William Randolph Hearst se disputaron la posibilidad de que el personaje apareciera en sus diarios estrella, el ya mencionado *World* y el *New York Journal* respectivamente, como puede verse en (Blackbeard, 1984), donde se manifiesta que durante un tiempo el personaje se publicó en ambos periódicos simultáneamente, tras una sentencia judicial resultado de un enfrentamiento jurídico entre los dos magnates de la prensa. Este impacto y el carácter del cómic como medio de comunicación se manifiesta en la creación de un término, tal y como afirma Waugh, el del periodismo amarillo (1947: 1), que en sus comienzos describía el tipo de prensa que tanto Pulitzer como Hearst llevaban a cabo para magnificar los sucesos. Hasta ese momento los periódicos se editaban desde lo que se consideraba “un punto de vista caballeroso” (Waugh, 1947: 7) reflejando las ideas de los lectores de clase alta, pero en ningún momento reflejando las de aquellos lectores más terrenales. El hecho de crear una prensa para este tipo de lector, en la que casualmente uno de sus elementos de éxito era la presencia (en ambos periódicos) de un chico amarillo que, por otro lado,

también reflejaba las inquietudes del hombre de barrio, del americano medio, que además había sido objeto de una cruenta lucha con el único fin de obtener más lectores, dio como resultado la creación de un término que ha sobrevivido hasta nuestros días.

Muchos otros cómics con niños se publicaron durante la época, entre las que merecen destacarse *The Katzenjammer Kids* creado en 1897 por Rudolph Dirks. Desde muy pronto los editores se dieron cuenta de que los cómics vendían periódicos y, una primera impresión (bastante parcial) era que los niños eran los principales lectores del suplemento de prensa. Hay que tener en cuenta que, en principio, los cómics sólo se publicaban como páginas dominicales a color (todavía no había aparecido la tira diaria), por lo que su carácter separado fomentaba esa lectura infantil. El éxito de *The Yellow Kid* empezó a cambiar un poco la dinámica, pero los primeros suplementos dominicales todavía están mayoritariamente poblados por personajes infantiles como los citados anteriormente, que muestran las vivencias de los chicos de barrio, como si el éxito de *The Yellow Kid* estuviera exclusivamente basado en su carácter infantil, circunstancia que en la mayor parte de las series, incluida la propia del chico amarillo, no era del todo cierta por la cantidad de consideraciones sociales de toda índole que dichas series incluían.

La mayor parte de estas series con niños como protagonistas mostraban un aspecto de la vida norteamericana muy cercano al que se ha comentado en *The Yellow Kid*: el chico de barrio que se cría en las calles de las incipientes ciudades norteamericanas. Hay que considerar que hasta ese momento, los cómics sólo entretenían a unos pocos millones de lectores que vivían dentro o alrededor de las grandes ciudades y que tenían acceso a los periódicos mencionados anteriormente. La época de la difusión masiva en todo el territorio estadounidense (y fuera de él) todavía no había llegado. Sin embargo, incluso en ese ámbito tan “limitado”, una nueva clase social estaba apareciendo. El hombre de negocios norteamericano empezaba a vivir en los suburbios en casas situadas en filas una junto a otra como si de pequeñas plantaciones se trataran, dedicando parte de su vida diaria al trayecto de ida y vuelta a la ciudad donde realizaba su labor profesional. La familia era, como para toda la sociedad norteamericana, importante para esta nueva clase social y estos complejos residenciales pronto se llenaron de niños que, cada domingo, seguían el ritual de leer el suplemento dominical de los periódicos. Y esos niños no eran Yellow Kids de ninguna de las maneras. Y sobre todo sus padres no estaban cómodos con la imagen de la infancia que un personaje como *The Yellow Kid* transmitía. Otro tipo de personaje infantil era necesario. La Figura 8 muestra un ejemplo de plancha dominical de *The Yellow Kid* donde se ve una radiografía del comportamiento del chico de barrio con algunas actitudes poco educativas para el chico de la nueva clase media que vive en los suburbios.

En esa circunstancia un personaje como Little Nemo nace para cubrir ese sector del entretenimiento infantil, aunque muy pronto demostró ser algo mucho más sofisticado. La serie *Little Nemo in Slumberland* fue creada por Winsor McCay en 1905 para *The New York Herald*. El mecanismo de la serie siempre es el mismo. El pequeño Nemo se acuesta en su cama en la primera viñeta para introducirse en el mundo mágico de Slumberland, donde cada domingo vivirá una aventura diferente (algunas de ellas con continuidad de una página dominical a otra), que siempre concluye con su despertar en la última viñeta de la página de cada domingo. Por tanto, estamos hablando de una serie enmarcada en el mundo de los sueños, elemento que aprovecha su autor para dar rienda suelta a su imaginación construyendo un mundo de fantasía haciendo uso del tamaño que las enormes páginas dominicales de la época (de 40.6x53.3

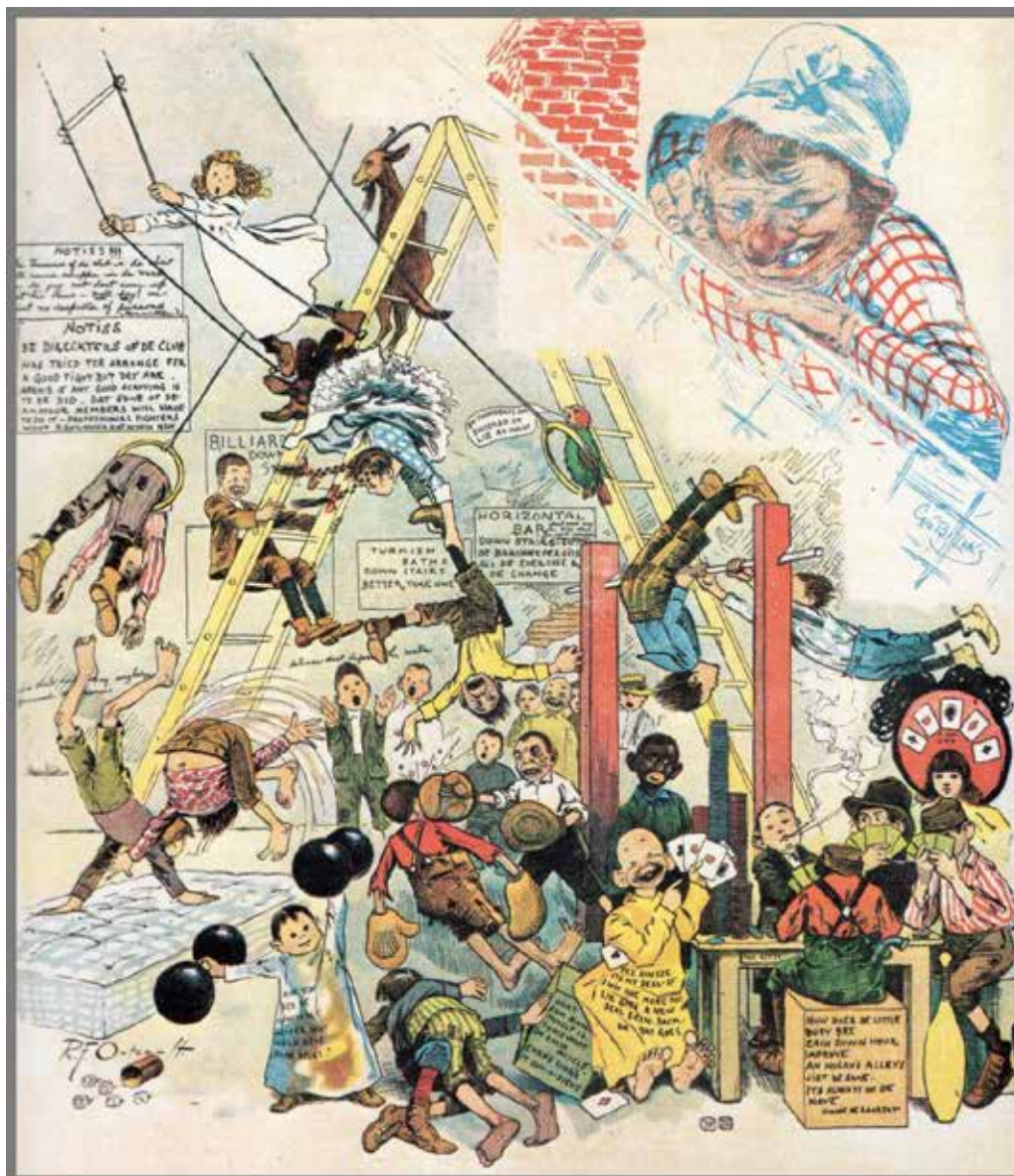


Figura 8

cm) le permitían y del color en el que se reproducían dichas páginas. El elemento visual y de creación de lenguaje de Little Nemo ha sido ampliamente estudiado (Guiral, 2007; Horn, 1984; Steranko, 1970; Trabado, 2012), aunque este juego con el lenguaje visual será analizado aquí posteriormente desde otro punto de vista. Sin embargo, en este momento me interesa el reflejo que, en la serie, aparece de la sociedad norteamericana de la época.

La huida que del mundo cotidiano propone Little Nemo cada domingo parece adecuada para satisfacer las necesidades de esas familias acomodadas de los suburbios, pero también constituye un reflejo del americanismo en los años 10 y 20. Thomas Hughes identifica americanismo con el desarrollo tecnológico de los inventores independientes como Nikola Tesla o Thomas Eddison que desembocó

en sistemas de producción como el fordismo y el taylorismo basados en los trabajos de Henry Ford y Frederick Winslow Taylor, sistemas sin los que de acuerdo a otros autores como Warren Susman, no se puede entender la cultura americana de la época. Estamos hablando de personajes que se constituían como figuras representativas del sueño americano, del modo de vida americano, acepciones que empiezan a ser acuñadas por otra parte en estos años. El trabajo de estos inventores independientes se basa en una ruptura con la ciencia preestablecida, y un predominio de la imaginación y el instinto a la hora de desarrollar sus creaciones. Henry Ford es para mucho de estos autores el prototipo de héroe americano y la fundación de su fábrica en 1903 tendrá mucha influencia en la sociedad y la cultura posterior. Según Hughes “tanto Wright y Sullivan [...] fueron profundamente influidos por las filosofías de producción de los americanos Frederick W. Taylor y Henry Ford” (1987: 309), refiriéndose a los arquitectos Frank Lloyd Wright y Louis Henry Sullivan. Además no solo “arquitectos del avant-garde trataron de expresar los valores de una era de entusiasmo tecnológico, sino también los pintores” (1987: 324). Se puede considerar que muchas de las páginas de Winsor McCay (como las que se muestran en las figuras) constituyen una mezcla de estas influencias junto con un carácter fuertemente freudiano que como el propio Susman empieza a ser una de las corrientes de pensamiento fundamentales en la vida norteamericana de la época. Por tanto, esta influencia tecnológica que se manifiesta en los sistemas de producción, basados en la creación y la imaginación, pero también en la funcionalidad, intervenían en el quehacer cotidiano del hombre de negocios de los suburbios, pero a su vez tenía un reflejo en el entretenimiento familiar que consumía esa nueva clase incipiente, siendo la obra de McCay un ejemplo de dicho reflejo. Las Figuras 9 y 10 muestran ejemplos de planchas dominicales de *Little Nemo in Slumberland*. Se puede observar el mestizaje entre una concepción freudiana junto con un tratamiento de la arquitectura similar al que Sullivan (Figura 11) y Wright (Figura 12) hacían en la época.

2.3. *Krazy Kat* o la obsesión por la libertad

Si hablamos de pioneros en el desarrollo del lenguaje del cómic, el ejemplo más claro de estos primeros años, junto a *Little Nemo* ya mencionado, es *Krazy Kat*. *Krazy Kat* fue creado en 1913 por George Herriman (dibujante de raza negra, aspecto bastante inusual en la época) para el *New York Evening Journal* de Randolph Hearst. Bajo el sencillo formato de las andanzas entre un gato y un ratón, Herriman desarrolla algo más complejo, en el que los papeles de gato y ratón están intercambiados, siendo el ratón la constante amenaza del gato, subyaciendo una historia amorosa, ya que el gato/gata (su sexo nunca queda muy claro) *Krazy* está enamorado del ratón Ignatz, pese al maltrato constante al que se ve sometido, creándose un triángulo con la figura del perro policía encargado de proteger a *Krazy* de los continuos ataques de Ignatz, por medio del recursivo encarcelamiento de éste al final de muchas de las páginas dominicales. Lo más interesante de *Krazy Kat* es su juego del lenguaje, tanto a nivel visual, con la composición de página, la aparición de un metalenguaje o la consciencia en muchas de las páginas de la serie, por parte de los propios personajes, de encontrarse dentro de una página de cómic, como a nivel literario, con constantes juegos de palabras que hace de la serie a veces muy difícil de entender todos sus matices y la traducción de la misma, una tarea casi imposible, si se quieren conservar todos los significados del original.

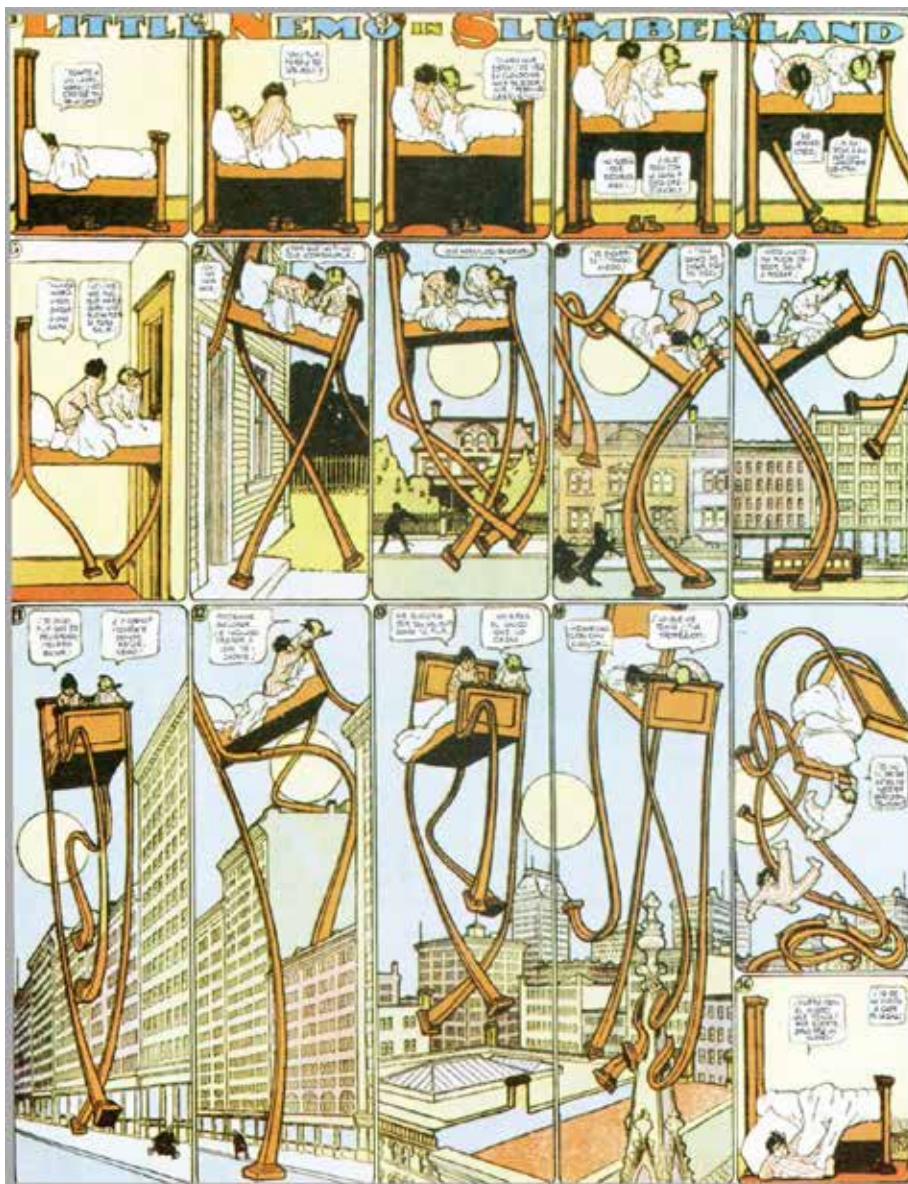


Figura 9

José Manuel Trabado comenta, a raíz de los experimentos con el lenguaje del cómic tanto de *Little Nemo* como de *Krazy Kat*, que “sorprende comprobar cómo en los inicios de la creación de un lenguaje éste puede alcanzar la madurez de la autoconciencia” (2012: 141). Estamos hablando, en los dos casos mencionados anteriormente, de dos series creadas en los comienzos del lenguaje del cómic que, en lugar de dedicarse como elemento fundamental a contar una serie de aventuras de sus personajes, se dedican a explorar los límites narrativos de un nuevo medio. Y que, además trascienden su misión inicial de entretener a los niños. Se crea un lenguaje totalmente adulto, ya que muy pronto el número de lectores adultos empieza a superar al número de lectores infantiles, ya que éstos no son capaces de entender todo

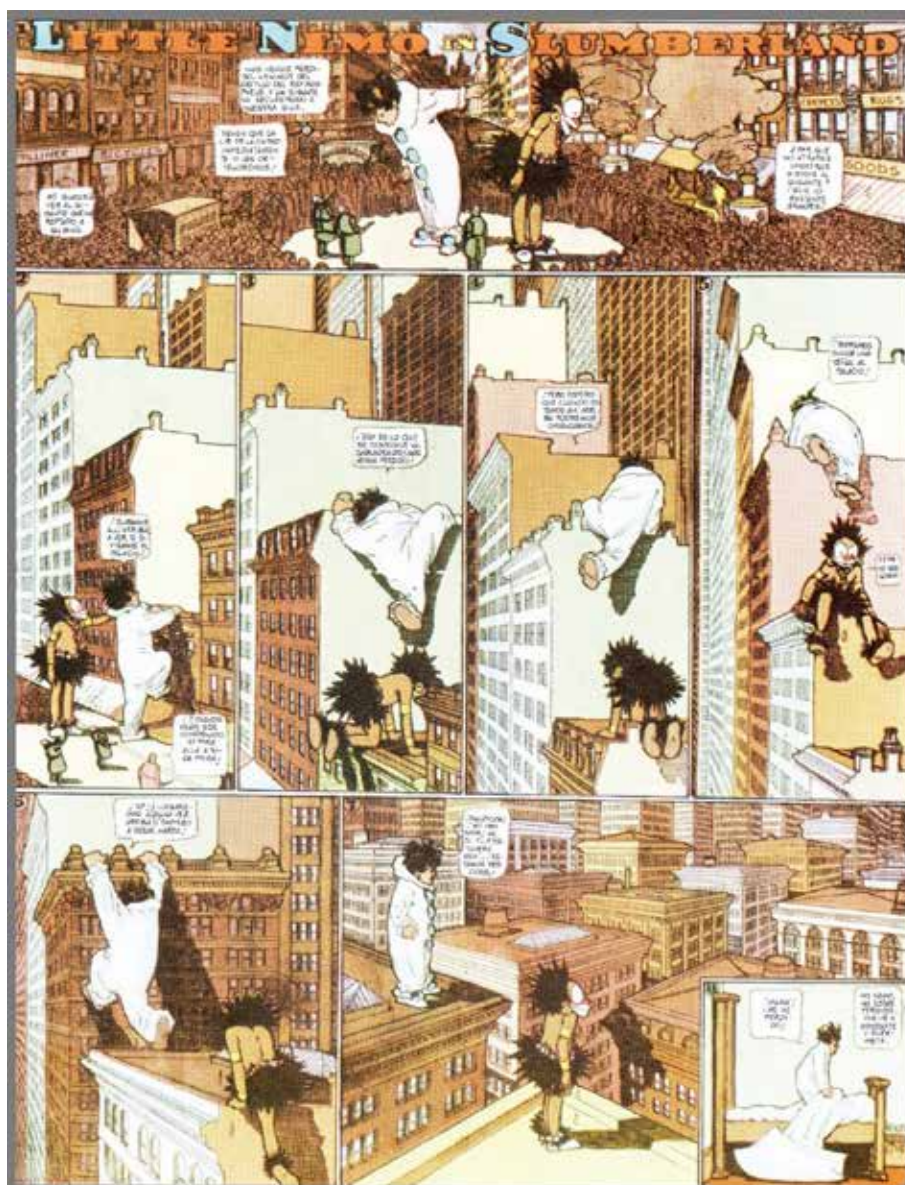


Figura 10

los juegos metaliterarios que existen en lo que aparentemente es una historia más del juego entre el gato y el ratón. Muy pronto, *Krazy Kat* se convierte en una serie seguida por muchos intelectuales de la época, de tal forma que su consideración como una forma elevada de arte hace que en 1922 sea adaptada en forma de ballet en New York, apartándola totalmente de su concepción infantil. Su hermanamiento con lo que en la época venía considerándose con la alta cultura, se manifiesta también en la comparación que John Alden Carpenter hace en el libreto de la adaptación, donde compara a *Krazy* con Don Quijote o



Figura 11



Figura 12

Parsifal, considerando que todos ellos son los grandes optimistas de la literatura, destacando el carácter de optimismo de Krazy que no desfallece en su relación con Ignatz, incluso teniendo en cuenta que el sexo de ambos es un misterio en la serie.

Volviendo al tema del lenguaje, es interesante la necesidad que existe de jugar con el lenguaje en los cómics de la época, aspecto que, como el propio Trabado recoge en su libro, no es exclusivo de los cómics y también aparecen en otras formas artísticas de la época como es la animación. En la obra de Trabado se recogen varios ejemplos del uso del metalenguaje y de la exploración de los límites narrativos, tanto en *Little Nemo* como en *Krazy Kat*, así como en obras de animación de la época, especialmente algunos cortos de los hermanos Fleischer. Este creciente interés se puede enlazar con la creación de una identidad americana. Según Susman los americanos de la época “eran constantemente y totalmente conscientes de que se encontraban en una nueva era” (1987: 108) uno de cuyas consecuencias fue “la creciente preocupación entre escritores, filósofos y estudiantes del lenguaje sobre la relación entre lenguaje y realidad” (1987: 110). El propio Sussman no puede evitar ligar el enorme éxito de los juegos de palabras y crucigramas en la época, así como el interés en la obra de lingüistas como Alfred Korzybski, I.A. Richards, S.I. Hayakawa, Edward Sapir, Stuart Chase o Thurmond Arnold en una necesidad en encontrar no sólo lo que se debe comunicar, sino también una obsesión en cómo debe comunicarse. Así aparece una nueva manera de relacionarse con la realidad a través del lenguaje que Vachel Lindsay define como “civilización jeroglífica” (1915: 21), donde hay un ansia constante por entender, por tocar esta nueva realidad que se traduce en un incremento de la cultura visual y en el auge no sólo de la animación y el cómic, sino también del cine y el incremento exponencial de la publicidad visual. En este entorno, la plasticidad visual de autores como McCay o Herriman y su juego con un lenguaje en desarrollo, encuentra un caldo de cultivo ideal que les permite desarrollar sin ningún tipo de cortapisa su creatividad. La nueva sociedad norteamericana se apoya fundamentalmente en lo visual, pero es un lenguaje visual como búsqueda de la comprensión de la realidad y, sobre todo, de sus límites, límites que se exploran en las dos obras antes mencionadas. Hay que tener en cuenta que toda esta obsesión por el lenguaje, coincide con la aparición del pensamiento freudiano en la vida intelectual americana, cuyas características son la liberación, la capacidad para la expresión individual y la necesidad de encontrar la belleza en el arte en contraposición al pensamiento puritano anterior encorsetado y hostil a la belleza y a la expresión de la misma. Esta aparición del pensamiento freudiano permite encauzar la obsesión por el lenguaje ya mencionada hacia nuevos medios de expresión basados en el surrealismo y con un fuerte componente onírico, elementos que son la base de las dos obras que se están mencionando. La Figura 13 muestra una página dominical de *Krazy Kat* donde se contrasta la libertad del paisaje fronterizo de las primeras viñetas, con la falta de libertad del único elemento urbano que aparece al final de la tira: la cárcel.

Otro elemento que me parece fundamental en *Krazy Kat*, en lo que se refiere a su relación con el pensamiento norteamericano de la época, y que no ha sido prácticamente analizado es el emplazamiento. En una serie que está constantemente en los límites entre lo realista y lo surrealista, resulta curioso que el emplazamiento tenga una situación geográfica tan concreta. Las andanzas de Krazy e Ignatz suceden en el condado de Coconino, en el estado de Arizona, curiosamente no muy alejadas geográficamente de la mayor parte de westerns de John Ford. De hecho, Herriman introduce en muchas ocasiones paisajes del Painted Desert o de Monument Valley que, aunque no pertenecen propiamente a ese condado, sirven

para acentuar su visión romántica y estilizada de dicho territorio. Una de las razones de la elección de ese emplazamiento geográfico por parte de Herriman era su amor a dicho territorio, ya que pasaba la mayor parte de sus vacaciones en él. Pero obedece también a una fascinación que muchos intelectuales de la época como Waldo Frank o Lewis Mumford reconocen por el pasado americano y, fundamentalmente, por la frontera como elemento capital en la construcción de la sociedad norteamericana (Frank, 1929; Mumford, 1938). La creación de un nuevo modelo de sociedad, basado en la clase media que ya se ha mencionado, crea nuevas convenciones sociales en muchas ocasiones opuestas al individualismo de la frontera. El precio que hay que pagar, sin embargo por este incremento en el bienestar de la población es la aparición de problemas de índole político y social. La frontera no conllevaba ninguna filosofía social, sino un individualismo anárquico, de tal forma que el pionero era inocente en asuntos de política o de moralidad. La complejidad de la nueva sociedad americana crea una necesidad de buscar la frontera como vía de escape de todo lo erróneo de esta nueva sociedad, elementos que acabarán llevando a Estados Unidos a un periodo de guerras separadas por una depresión económica que afectará a un porcentaje muy elevado de la población. La frontera se convierte, por tanto, en ese emplazamiento romántico, de añoranza de un pasado basado en la libertad y en el individualismo. El ratón Ignatz es un ejemplo de ese individualismo. Ignatz se mueve con absoluta libertad por el territorio del condado de Coconino y no se plantea la moralidad de sus actos, ni siquiera cuando agrede a Krazy. Un gesto tan violento como el lanzamiento del ladrillo que repetidamente realiza Ignatz a la cabeza de Krazy, se transforma en esta serie en algo inocente, un juego de flirteo que supone un canto a la libertad de otra época en el que las convenciones sociales estaban por debajo de la libertad individual. No es casual que muchas de las páginas dominicales de la serie acaben con Ignatz encarcelado por parte del perro policía Bull Pup. El romanticismo de la frontera se ve invadido por las convenciones sociales, las reglas morales, cuyo resultado evidente es la privación de libertad del pionero americano que, en ocasiones con un comportamiento cuestionable, pero siempre guiado por esa búsqueda de la libertad, fue el que construyó el país tal y como la sociedad norteamericana de la época lo conoce. La aparición de un nuevo modelo social, con las ventajas evidentes que supone, trae también muchos problemas entre los que la falta de libertad (representada de forma recursiva por el encarcelamiento de Ignatz) es uno de los más importantes. En los momentos en que estos problemas afloran, la añoranza de la frontera, del tiempo pasado, aflora como un elemento fundamental de la narrativa.

2.4. La cotidianeidad en la tira de prensa

Hasta ahora se ha tratado fundamentalmente series cuyo medio fundamental de expresión era la página dominical, que, si consideramos el origen en *The Yellow Kid*, fue el formato donde se publicaron los primeros cómics. Sin embargo, a partir del año 1907 con la serie *Mutt and Jeff* de Bud Fisher, publicada en el *San Francisco Chronicle*, aparece la tira diaria, publicada en blanco y negro de lunes a sábado en formato de tres a cinco viñetas en forma de tira. En un medio en el que como afirma Trabado, en una idea de origen claramente benjaminiano, “ese mismo formato ofrece un cauce de representación que condiciona las posibilidades expresivas” (2012: 9), la aparición de la tira diaria condiciona la narrativa del cómic norteamericano. Ya no se trata de un cómic que aparece en una sección aparte del periódico

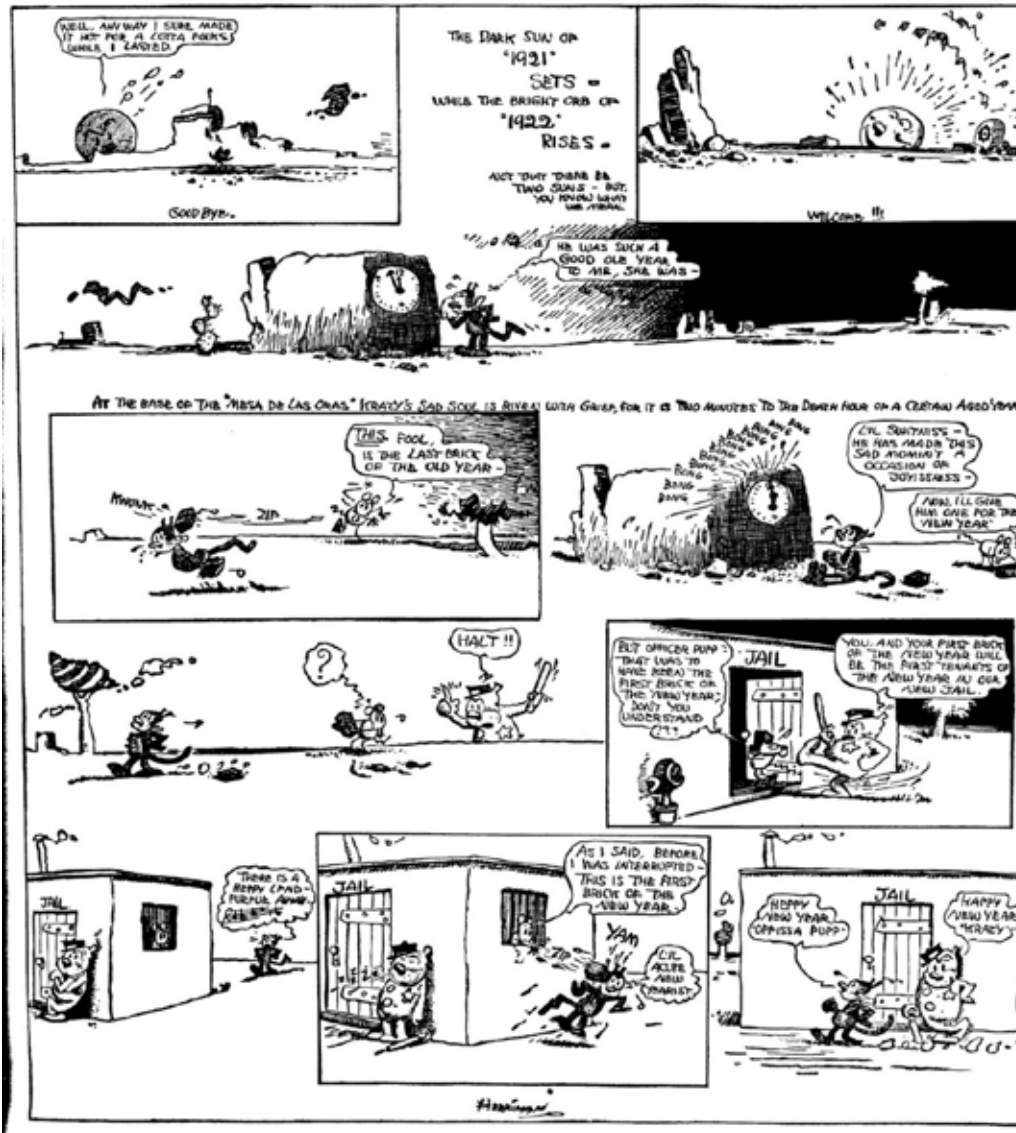


Figura 13

que se puede separar totalmente del mismo para dársela a los niños, sino que aparece inserta entre las noticias de los periódicos con un destinatario caramente adulto que es quien leía esas páginas, por su ubicación y por el hecho de que, generalmente, en los días de trabajo, los niños no tenían acceso al periódico. Otro elemento fundamental que marcó el desarrollo del cómic es la aparición de las agencias de prensa (*syndicates*) que se encargaban de distribuir contenidos para los periódicos de todo el país, incluyendo no sólo noticias, sino secciones de entretenimiento como los cómics. La aparición de estas agencias cambió totalmente el panorama del cómic, ya que la ciudad dejó de ser importante, de tal manera que las series se publicaban en cientos de periódicos en todo el país, de forma que había que recurrir a temas de interés nacional, evitando contenidos de tipo local, especialmente aquellos que pudieran causar controversia en otras partes del país.

Estas dos consideraciones, la aparición diaria dirigida a todos los lectores y su difusión nacional cambiaron en cierta medida la temática de muchas series. No es que las series anteriores desaparecieran, de hecho *Krazy Kat* se publicaba tanto en formato de tira diaria como de página dominical, pero sí que se percibe un interés por la aparición de series que reflejen de una forma más acusada la cotidianeidad de la nueva estructura de la sociedad norteamericana. Se trata de mostrar, como afirma Waugh que, en cierta manera, “la información que se maneja es real” (1947: 34). Existe una introducción de la temporalidad muy marcada, no sólo en el hecho de que las tiras hacen referencia de vez en cuando a fechas especiales, como Navidades o festividades como el 4 de julio, lo cual ya les da un marco temporal, sino que por ejemplo en la serie *Mutt and Jeff* mencionada antes en la tira del 29 de marzo de 1908, Fisher hace que su personaje visite una institución para discapacitados mentales donde se hace una imitación de un juicio que se estaba realizando en San Francisco en aquella época. La crítica a las instituciones es clarísima y el hecho de tratarse de una tira sindicada, hace que tenga una repercusión nacional. No será un ejemplo aislado, como demostrarán los comentarios posteriores a la llegada de Herbert Hoover a la presidencia. Ejemplos como estos son numerosos en la series de prensa de esa época.

Sin embargo, la muestra más palpable de la inmersión del cómic de prensa en la cotidianeidad, es la aparición de series que reflejan la clase media norteamericana y la búsqueda de lo que en esa época se empieza a denominar el modo de vida americano, sobre todo ligado a la predominancia de series donde se muestra la adaptación a la vida urbana y el contraste entre la vida rural y la nueva tendencia hacia la urbanización. Una de las primeras muestras de esta tendencia es la aparición de tiras que reflejan el nuevo modelo matrimonial americano, que culminará en el éxito de *Blondie*, ya en los años 30, especialmente tras su matrimonio y su estabilización familiar que llevarán a la tira a su consolidación como la más leída por los norteamericanos de la época. Pero antes de eso, se debe hablar de una serie como *Bringing Up Father* de George McManus que se empieza a publicar en 1913, que por un lado es un canto a las ventajas de lo simple y cotidiano, pero por otro lado es una crítica ácida a la imagen idílica del matrimonio americano y, sobre todo, a la persecución del sueño americano. *Bringing Up Father* cuenta la historia de un matrimonio de clase humilde, Maggie y Jiggs, que se hacen repentinamente millonarios, lo cual hace cambiar su vida radicalmente. No es casualidad que Jiggs sea un inmigrante irlandés que, claramente, en un golpe de fortuna ha alcanzado el sueño americano de llevar una vida acomodada sin tener que preocuparse del tema económico. Sin embargo, la serie narra continuamente las tensiones matrimoniales basadas fundamentalmente en la añoranza por parte del marido de llevar una vida más simple, una vida en la que pueda disfrutar de los placeres sencillos como una partida de cartas con sus amigos de siempre, sin tener que interrumpirla por tener que asistir a la ópera o a una de las fiestas que organiza su mujer. Las tensiones entre la vida sencilla y la nueva configuración urbana que estaba absorbiendo la sociedad norteamericana se pone de manifiesto constantemente entre este matrimonio, cuyo concepto del sueño de vida americano difiere considerablemente, como reflejo de las diferentes necesidades respecto a la configuración de un modelo de vida que existían en la sociedad norteamericana de la época, donde el contraste entre las grandes ciudades con sus complejidades morales y políticas y la realidad rural, mucho más sencilla y aparentemente más bucólica convivían con la tensión inherente a dos configuraciones por un lado tan opuestas, pero por otro condenadas a convivir, como sucede en el matrimonio de Jiggs y Maggie. La Figura 14 muestra una página de *Bringing Up Father*. La tensión entre el mundo de la elegancia propia de la clase social a la que pertenecen los personajes con los deseos

reales del protagonista masculino es evidente. Se atraviesa todo un mundo de elegancia y sofisticación para lograr el objetivo real: la sencillez de una partida de cartas. Si echamos la vista atrás a la Figura 1, se puede ver como la partida de cartas ya aparecía en las páginas de *The Yellow Kid*, como entretenimiento del chico de barrio, asociado por tanto a la clase baja.



Figura 14

Esta tensión se manifiesta de mayor manera, cuando el modelo de vida urbana colapsa económicamente en la Gran Depresión. En una época de grandes problemas económicos, en lo que se refiere a las tiras cotidianas aparecen dos tendencias que se pueden ejemplificar en dos de las series más exitosas de esos años, la ya mencionada *Blondie* y *Li'l Abner*. Por un lado, en *Blondie*, creado por Chic Youg en 1930, tenemos la tendencia a la amabilidad que apareció en gran parte de la cultura americana, reflejada

en la aparición en la radio o en el cine de numerosas comedias que, a veces con un trasfondo crítico, buscaban resaltar la tranquilidad de la vida del americano medio y de la familia americana media, en la que el personaje en ocasiones es humillado, pero que al final consigue las comodidades del modo de vida americano. La relación sentimental y, posterior matrimonio de Dagwood y Blondie es un ejemplo de visión amable de la vida en la que, pese a las evidentes carencias de Dagwood (un personaje que se escaquea del trabajo, obsesionado por los deportes y la comida basura), al final no es más que un reflejo del americano medio que consigue encontrar la felicidad en el seno de esa familia americana media, mostrando el después de comedias como *Sucedió una noche* de Frank Capra, donde personajes condenados a no entenderse finalmente encuentran el amor. *Blondie* sería el vivieron felices tras ese encuentro amoroso. *Blondie* es el después del *happy end* de las comedias románticas de la época. Un reflejo de un modelo que trataba de resurgir ante las condiciones adversas económicas y que, como manifiesta Susman, será el centro de la New York's Fair de 1939 y 1940, donde se comienza a configurar un modelo de familia americana del mañana, del que *Blondie* es un claro ejemplo. Ese mismo año 1939, Gallup empieza a realizar las primeras encuestas sobre comportamientos y aficiones de la población, donde se trata de cuantificar las tendencias de la población, lo que ayuda a la configuración de un modelo familiar que, con sus crisis, pervive hasta nuestros días y que explica el porqué del éxito de una serie como *Blondie* que todavía se continua publicando y que creará una tendencia que llegará también al comic-book, donde un cómic como Archie será durante mucho tiempo el más vendido en los kioskos norteamericanos con un modelo de americano medio muy similar al creado en *Blondie*. La Figura 15 muestra la cotidianeidad del mundo de *Blondie*, el marido vuelve a casa para arrojarse en los brazos de su esposa y en la comida que ésta le ha estado amorosamente preparando.



Figura 15

La otra tendencia en el cómic es la preconizada por *Li'l Abner*, creado en 1934 por Al Capp. En este caso hay un mayor interés en subrayar las tensiones entre las clases sociales, y especialmente entre el mundo rural y el mundo urbano estadounidense. *Li'l Abner* es un campesino de mentalidad simple que vive en el tranquilo pueblo de Dogpatch y que, por diversas circunstancias, se traslada en ocasiones

a Nueva York, entre otras cosas para aumentar su status social y su formación intelectual. El contraste entre la vida rural de Dogpatch, donde prácticamente no existe maldad y, donde, cuando aparece algún personaje que realiza alguna artimaña, ésta está basada en la inocencia, en contraposición con las maquinaciones de los pobladores de la gran ciudad se acentúa. La ignorancia de *Li'l Abner* le hace infeliz en Nueva York, pero, sin embargo, es más que suficiente para alcanzar una vida plena en el entorno tranquilo de Dogpatch. Existe un contraste claro entre las necesidades que la sociedad consumista urbana ha creado respecto a las que una sociedad rural necesita para llevar una vida plena. La sociedad de consumo que ha llevado al colapso económico y a una época de depresión que, hasta ese momento no tenía parangón en la historia norteamericana, se demuestra claramente como un modelo que hace aflorar los peores sentimientos del ser humano y que no conlleva la felicidad. La añoranza del mundo rural de *Li'l Abner* es, en cierta manera, similar a la añoranza de la frontera que aparece en *Krazy Kat*, de un mundo más sencillo, donde no son necesarias las complicaciones de las nuevas estructuras sociales. Es especialmente destacable un episodio como el del divorcio de los padres de *Li'l Abner*, al comienzo de la serie, donde se ven obligados a divorciarse por las maquinaciones de una especie de abogado que sólo busca obtener un beneficio económico de dicho divorcio. Sin embargo, una vez divorciados siguen felices como pareja. No se puede considerar un mensaje como conservador, porque es una crítica no sólo al divorcio, sino también al matrimonio (la negación del personaje de *Li'l Abner* al matrimonio sería otro ejemplo), ya que ambas son simplemente convenciones sociales que, al final, condicionan el desarrollo del individuo que, por sí mismo, es capaz de encontrar la felicidad. Existe, por tanto, una lucha en la sociedad norteamericana de la época, fruto de las tensiones de la depresión, entre un modelo de sociedad de consumo, personificado en *Blondie* o un modelo de retorno al individualismo, personificado en *Li'l Abner* que le Segunda Guerra Mundial y la creación de una economía de guerra hará decantarse por la sociedad urbana y de consumo que conocemos hoy en día, lo cual no impedirá cierta añoranza que hará que series como *Li'l Abner* pervivan en el tiempo. La Figura 16 muestra una página dominical de *Li'l Abner* donde el contraste entre el mundo urbano y el rural es evidente en los dos personajes femeninos. La sofisticada mujer urbana adquiere una connotación negativa en comparación con la paciencia y la comprensión de la más sencilla mujer rural.

Finalmente, si hablamos de la cotidianidad, el ejemplo más importante en las tiras de prensa, es *Gasoline Alley* creada en 1918 por Frank King. King introduce un aspecto pionero en las series de prensa y es la temporalidad. Nos enseña como afirma Iván Pintor que “los personajes de historieta pueden envejecer” (2008). Esto que será un aspecto fundamental para enfrentarnos con la muerte, como se comentará más adelante en el caso de *Terry y los Piratas*, hace que esta sea una serie fundamental para estudiar el devenir de la sociedad norteamericana de la época. La relación entre Walt, el personaje central de los primeros años, y Skeezix, el niño que se encuentra abandonado y decide adoptar, rodeados de los personajes que bien en su barrio y en el taller mecánico en el que trabaja Walt son posiblemente el primer *slice of life* del cómic norteamericano y, como tal, una muestra constante de las inquietudes de la sociedad de la época. Por las páginas de *Gasoline Alley* veremos pasar la obsesión por la tecnología y por el automóvil de la primera época, los estragos de la Gran Depresión, la llegada de la guerra y como todos estos acontecimientos afectan a los personajes. Veremos, al fin y al cabo, el paso del tiempo, como muestra la página de la Figura 17 donde se manifiesta la llegada del otoño y cómo afecta a nuestros personajes. Frank King es capaz de mostrar la influencia de algo tan cotidiano como el paso de una estación,

logrando la misma maestría para otros sucesos más trascendentes de la vida norteamericana. Todos los elementos recogidos en este capítulo pueden encontrarse en un momento u otro en *Gasoline Alley*. Como afirma Coulton Waugh, no hay mejor imagen de la juventud americana en 1942 que el episodio de *Gasoline Alley* cuando Skee-zix se encuentra en frente de una señal que dice Oficina de Reclutamiento. Millones de americanos, “viendo a Skee-zix en el norte de África, con un casco sobre su cabeza amistosa y juvenil, entendieron que estábamos realmente en guerra, y sintieron que el personaje era un símbolo de algo puro, limpio y silenciosamente determinado” (Waugh, 1947: 96). El cómic como imagen de la actitud de todo un país ante un suceso trascendental como una guerra mundial. La Figura 18 muestra una de las tiras que cuentan las vicisitudes de Skee-zix en la II Guerra Mundial.



Figura 16



Figura 17



Figura 18

2.5. El nacimiento del héroe en el serial de aventuras

A pesar de lo mencionado anteriormente la mayor aportación (por decirlo de alguna manera) de la Gran Depresión al cómic de prensa es la aparición del héroe de aventuras. No es casualidad que 1929 sea el año donde aparecen tres personajes que inauguran una tendencia en el cómic de prensa que reportará

un gran éxito. Es por un lado la aparición de Popeye, creado por Segar, en la serie cómica *Thimble Theatre*, la adaptación de *Tarzan* al cómic realizado por Hal Foster o la creación de *Buck Rogers* por Philip Francis Nowlan, que inaugura el serial de ciencia ficción en los cómics. Existe, como reconoce Robert S. McElvaine, una necesidad de escapismo, de aventura, que ya aparece en los seriales de radio o cinematográficos y, que el modelo de continuidad de la tira diaria, acoge con gran naturalidad. Puede parecer discutible la incursión de Popeye en esta lista, ya que tradicionalmente se incluye más en los personajes de corte cómico. Sin embargo, sin querer negar la comicidad del personaje, tal y como afirma Waugh, Popeye es un precursor en el renacer de la figura masculina en el cómic que dará origen al héroe de aventuras. Un héroe que tendrá como los personajes de John Ford un fuerte componente de clase como resultado de las desigualdades sociales creadas por la Depresión. No es casual que entre los personajes de *La Diligencia*, la única persona que no es justa ni benévola, sea el egoísta banquero y que el resto de las figuras masculinas tengan un componente de compasión pese a su condición de fuera de la ley, jugador o prostituta. “I yam what I yam an’ tha’s all I yam!” afirma Popeye como expresión definitiva, no solo de su masculinidad, sino también de su condición de persona del pueblo dispuesta a luchar contra cualquier injusticia que se presente. Segar, además introduce un elemento en las tiras de prensa como es el suspense, fundamental para el desarrollo del serial de aventuras.

Con esta perspectiva, aparecen personajes como los *Tarzan* y *Buck Rogers*, mencionados antes a los que luego se unirán otros como *Flash Gordon* creado por Alex Raymond en 1934, *The Phantom* creado en 1936 por Lee Falk y Ray Moore o *Secret Agent X-9* creado en 1934 por Dashiell Hammet y el propio Alex Raymond entre los más importantes. En este género del serial de aventuras se encuentra *Terry y los Piratas* y un personaje como Pat Ryan y el mismo Terry cuando empieza a crecer, son un ejemplo claro de este héroe de aventuras que lucha contra las injusticias poniéndose siempre de parte del oprimido como corresponde a una sociedad cada vez más consciente de la diferencia de clases creada por la Gran Depresión. Este aspecto de la lucha de clases se analizará con más profusión en el siguiente capítulo haciendo referencia a la serie central de este trabajo. Pero sería injusto centrar el nacimiento de este modelo de héroe en la Gran Depresión, ya que también es un claro heredero del héroe acrobático que definen Nuria Bou y Xavier Pérez, creado fundamentalmente para los seriales cinematográficos, con anterioridad al año 1929 (Bou y Pérez, 2000). Por tanto, lo que hace la Gran Depresión, es añadir a ese arquetipo heroico una componente social propia de la época, además de aprovecharse de una necesidad de escapismo que hará proliferar ese tipo de héroes en los cómics. Pero como afirma Sussman, siendo el escapismo un factor, hay que ver por qué la gente escoge escaparse de la manera que lo hace. El componente social del héroe de aventuras del cómic aparece de forma reiterada como consecuencia de las circunstancias sociales de la época.

Como la componente social se tratará más detenidamente en el próximo capítulo, quisiera detenerme ahora en otra necesidad de la sociedad norteamericana de esa época: la creación de mitos. Muchos autores han destacado el carácter mitológico de los superhéroes (Jewett y Lawrence, 2002; Waid, 2010) y su configuración como una moderna mitología norteamericana. No es un aspecto totalmente ajeno a este trabajo, ya que estamos hablando de creaciones de cómics, pero al tratarse de personajes que aparecen en el cómic-book, no quisiera escaparme del marco del cómic de prensa y, por este motivo, quisiera comentar un personaje como *The Phantom*, reconocido por muchos como el precursor de los superhé-

roes. *The Phantom* es un héroe enmascarado que, aunque no posee superpoderes, tiene unas habilidades atléticas que lo destacan por encima del ser humano y lo emparejan en cierta manera con el superhéroe del cómic-book del que es precursor. *The Phantom* vive sus aventuras en el momento actual, pero es el número 21 de un linaje, en el que el primer varón de la familia se dedica a luchar contra la injusticia, tradición que va pasando del progenitor a su vástago tras la muerte de aquel. Esta tradición que se remonta a los tiempos del descubrimiento de América cuando el primer fantasma fue atacado y casi ejecutado por una banda de piratas, se articula de tal manera que el manto del fantasma pasa de un personaje a otro, sin que nadie excepto los involucrados sean consciente de que el fantasma anterior ha muerto. Por tanto, la creencia general es la de la inmortalidad del personaje, de tal forma que cuando un hijo toma el puesto de su padre, el villano que ha acabado con su vida cree que el fantasma ha vuelto de la tumba. Este mecanismo, por lo demás no muy explotado en la serie, le confiere el carácter mítico al personaje que será básico para la creación de un tipo de narrativa eminentemente norteamericano. Y es muy pertinente este trabajo, por su enlace evidente con la historia. Pese a que *The Phantom* vive en África, el personaje nace con el descubrimiento de América, de tal forma que ese carácter indestructible y su perdurabilidad frente al mal y la injusticia es un reflejo de la fortaleza de un país (no olvidemos que a los estadounidenses les gusta apropiarse del término de americanos), cuyo modelo perdurará pese a los obstáculos y las injusticias que puedan aparecer. Un tema muy propio de la Gran Depresión por otra parte, ya que como dice el propio Tom Joad en la obra más representativa de esa época de la historia norteamericana “allí donde haya una lucha contra la sangre y el odio en el mundo, mírame allí mamá porque allí estaré”. Al fin y al cabo no muy alejado del juramento del fantasma “juro dedicar toda mi vida a la destrucción de la piratería, la codicia, la crueldad y la injusticia en todas sus formas”. Añadiendo el componente aventurero de la piratería, se trata de un patrón que definirá un modelo que al final perdurará en el tiempo y configurará toda una mitología como es la del superhéroe norteamericano. La Figura 19 muestra el juramento contra la injusticia de *The Phantom*.



Figura 19

Capítulo 3. Un americano en China

3.1. La Gran Depresión como catalizador de la búsqueda de la aventura

En el año 1929 las perspectivas de futuro para la sociedad norteamericana no podían ser más brillantes. El Ingreso Nacional Bruto había subido de 61 billones de dólares en 1922 a 87 billones en 1929, de tal manera que muchos negocios tenían beneficios por encima del 80% en esta década (Meltzer, 1969: 9-10). Esto repercutía en el bienestar del americano medio que empezaba a disfrutar de comodidades domésticas como el frigorífico y otras de carácter más lujoso, como el automóvil, que empezó a instalarse en la mayoría de los hogares americanos en esa época. En este escenario, Herber Hoover tomó las riendas del gobierno a principios de 1929, esperando que en muy poco tiempo la pobreza iba a desaparecer de la nación. Se podían ver anuncios, como el que apareció a toda página el 7 de mayo de 1929 en el New York *Times* que decía

Vosotros los ejecutivos que os sentáis en vuestros despachos habéis hecho que un sueño de hadas se convierta en realidad. En diez años habéis conseguido más por la consecución de la felicidad humana que lo que se había conseguido en todos los siglos de la historia (Times, 1929: 15).

Nada podía hacer prever que, seis meses después, el 29 de octubre de 1929, el mercado de valores colapsaría, llevando a la sociedad norteamericana a uno de los períodos más duros de su historia, conocido como la Gran Depresión. La caída repentina de los mercados produjo una reacción en cadena, con gente perdiendo su trabajo y, posteriormente incluso sus hogares y, aquellos suficientemente afortunados para conservar su trabajo, vieron reducido su salario de forma considerable, de manera que, todas las comodidades que se podían permitir anteriormente, fueron desapareciendo. Cuando Roosevelt accede al gobierno el 4 de marzo de 1933, los Estados Unidos estaban técnicamente en bancarrota, con cifras de desempleo situadas entre los 13 y los 16 millones y con la Reserva Federal totalmente vacía de oro para respaldar la moneda.

La sociedad norteamericana de la época, ante este panorama económico tan desolador, encuentra una vía de escape en el entretenimiento. De acuerdo con la Encuesta de Entretenimiento Nacional de 1934, las fuentes principales de entretenimiento eran los periódicos y revistas, escuchar la radio e ir al cine, en ese orden. Aunque el precio del periódico, alrededor de tres centavos, era elevado, tres o cuatro familias lo compartían, de tal manera que una de las fuentes principales de entretenimiento pasaron a ser las tiras de cómics de los periódicos que alcanzaron una audiencia de decenas de millones de lectores, gracias a su difusión a nivel nacional como consecuencia de la aparición de los sindicatos de prensa comentada en el capítulo anterior. Pero, evidentemente, este no era la única fuente de entretenimiento, sino que también los programas de radio alcanzaban audiencias millonarias y más de 100 millones de

personas iban al cine cada semana, ya que la posibilidad de entretenimiento de una sesión doble, junto con la necesidad de evitar el frío de las calles, bien valía el precio de la entrada, alto en comparación con los bajos salarios de la época.

Muchos autores (Harvey, 2007; McElvane, 1984; Susman, 1987) han comentado la necesidad de héroes y heroínas como consecuencia de esta precariedad social. Así en la radio triunfaban shows como *The Shadow* o *Lum y Abner*, mientras que en el cine actores como Clark Gable, Gary Cooper, Fredric March junto con actrices como Carole Lombard o Joan Crawford llenaban ese vacío en el alma del ciudadano norteamericano. Las tiras de prensa no serían una excepción y 1929, como se ha comentado en el capítulo anterior, vería el nacimiento del serial de aventuras en este medio con la aparición de una serie de héroes ya tratados en dicho capítulo.

En este entorno, en 1934, nace *Terry y los Piratas*. La historia de la creación de la tira está perfectamente documentada (Harvey, 2007). El capitán Joseph Medill Patterson, co-fundador y propietario del *New York Daily News* y, posteriormente, en la época de la sindicación, editor del *Chicago Tribune* *New York News Syndicate*, conocedor del trabajo de Milton Caniff en series como *The Gay Thirties* y, sobre todo, *Dickie Dare*, consideró que Caniff era la persona adecuada para la creación de una nueva tira que tuviera un atractivo universal, incluyendo un chico, una héroe atractivo, mujeres de extraordinaria belleza y un personaje cómico que trabajara junto al héroe y al chico. Como se ha comentado, la Gran Depresión trajo la necesidad de héroes, pero esos héroes debían ser capaces de atraer a grandes audiencias. Patterson era consciente del papel compartido que tenía el periódico en aquella época, por lo que la nueva tira tenía que contener elementos atractivos para todos los lectores potenciales de la misma.

Un elemento fundamental de la tira es el emplazamiento. A la hora de ambientar su historia, Patterson encomienda a Caniff que la historia se ambiente en China, como último puesto fronterizo para la aventura (Harvey, 2007: 194). Así, con estas premisas, Caniff crea una historia en principio sencilla, de un joven americano avezado, Terry Lee, que viaja a China con su amigo periodista, Pat Ryan, a la búsqueda de una vieja mina de oro, de la que Terry ha recibido un viejo mapa de su abuelo. Varios elementos son interesantes respecto al emplazamiento en ese entorno de la Gran Depresión. El más importante es la búsqueda del oro en un territorio exótico. Esta búsqueda, que por otro lado desaparecerá muy pronto como elemento argumental de la historia, muestra la evidente necesidad de encontrar la riqueza fuera del territorio estadounidense, donde el bienestar había desaparecido y las oportunidades de encontrar esa riqueza eran escasas. Resulta curioso que el lugar de destino de los personajes sea China, mostrando como la Gran Depresión había invertido los papeles que los diferentes países jugaban en el devenir económico. No hacía tanto tiempo, entre los años 1848 y 1855, una fuerte corriente migratoria de China se había establecido en las cercanías de San Francisco como consecuencia de la conocida como fiebre del oro. La búsqueda de oro en las costas californianas fue un fenómeno general, pero un elemento importante de la misma, es la inmigración de una población china importante tras la posibilidad de encontrarla riqueza. Esta inmigración es el origen del barrio conocido ahora como Chinatown en San Francisco. El hecho de que Caniff y Patterson decidan que sus personajes tienen que desplazarse a China en busca del oro, invirtiendo la corriente migratoria que se había producido menos de un siglo antes, no es más que un reflejo del sentimiento del pueblo americano con respecto a la situación de su país. En una sociedad

devastada por la pobreza y el hambre no queda lugar para la aventura. No queda ya ninguna riqueza que extraer, ya que toda se ha evaporado, y es en ese territorio desconocido donde todavía queda la esperanza de obtener riqueza, la última esperanza para la aventura.

Con esa idea no es gratuito que el capitán Patterson emplee el término en inglés *outpost*, aquí traducido como puesto fronterizo, para definir a China con respecto a la aventura. Ya se comentó respecto a *Krazy Kat*, la añoranza del americano medio con respecto a la frontera, a ese territorio que había sido la base de la creación del sueño americano y, que en cierta manera, la sociedad urbana había destruido. En una época de crisis de la sociedad urbana que, en muchos sentidos, era considerada el origen de este colapso económico, la añoranza por la frontera se intensifica. El pueblo norteamericano ha tenido como característica la emigración en búsqueda de la conquista del territorio fronterizo. De ahí que cuando surge la necesidad, el americano medio, aún hoy en día, tiene menos reparos que otras sociedades como la europea, en dejar su hogar y trasladarse en búsqueda de mejores condiciones, generalmente, eso sí, dentro de su propio territorio. Evidentemente, una época como la Gran Depresión, agudiza esa necesidad del traslado. Hay que recordar que una novela como *Las Uvas de la Ira*, quizá la más representativa de este periodo, no es más que la crónica de una emigración forzada por la situación en búsqueda de unas mejores condiciones laborales y económicas. *Terry y los Piratas*, con un carácter mucho más lúdico y aventurero, no deja de ser un reflejo de esa necesidad de la búsqueda de riqueza en nuevos territorios propia de la época.

Otro elemento fundamental de la cultura de la Gran Depresión es, como afirma Robert S. McElvane, la condena del materialismo y el egoísmo de la nueva sociedad burguesa norteamericana que, según el punto de vista de muchos intelectuales de la época, fue la causa principal del colapso. Se empiezan a reivindicar nuevos valores que no son más que la readaptación de los valores del clásico granjero norteamericano (1984: 197-202). Varias entrevistas realizadas en los años 60 a personas que habían vivido durante la Depresión destacaban el espíritu de cooperación entre los pobres, fruto de un cansancio ante las desigualdades que se refleja en la carta que un californiano escribió al presidente Roosevelt en el año 1934 y que recoge el propio McElvane (1984: 206) y que dice: “Me doy cuenta que en los Estados Unidos hay suficiente para todos, pero a causa del egoísmo y la avaricia, algunos lo obtienen, mientras otros no”. Este espíritu de reivindicar la cooperación entre los pobres y de lucha contra la desigualdad aparece reflejada en muchas de las películas de la época, como la propia adaptación de *Las Uvas de la Ira*, en *La Diligencia* como se ha comentado en el capítulo anterior o algunas de las películas de Frank Capra, de manera que siempre se identifica la posesión de riqueza con una propensión al egoísmo y un desprecio por el prójimo que refleja el sentimiento de las personas más desafortunadas de la época.

Esta idea se muestra de forma clara en los primeros años de *Terry y los Piratas* antes de verse inmersa, como escenario básico de sus historias, en los conflictos bélicos de la época. En los primeros meses de la tira diaria (entre el 9 de febrero y el 15 de mayo de 1935), Pat Ryan encuentra a Normandie Drake, hija de un millonario norteamericano que está comprometida con el supuesto conde Dmitri Phoeneski. Este personaje, que sólo persigue la riqueza de Normandie y que llegará a secuestrarla por este motivo, es el reflejo de una sociedad que sólo busca la riqueza por cualquier medio y que, contrastará con el carácter altruista de Pat Ryan que, dedica sus esfuerzos al rescate de Normandie, sin esperar nada a cambio y que, incluso, al final de la aventura cuando recibe un cheque de diez mil dólares por parte del

padre de ésta como recompensa a sus esfuerzos, no duda en romperlo cuando se da cuenta que la propia Normandie quiere utilizar dicho cheque (cheque que por otra parte Pat iba a compartir con sus compañeros en un gesto de solidaridad) como arma para privarle de lo más importante para él: su libertad. La defensa de unos valores como la solidaridad entre compañeros y la libertad por encima del beneficio económico es un claro reflejo de un movimiento cultural propio de la época. Esta idea se repite en la aventura que sucede entre el 4 de febrero y el 10 de septiembre de 1937 (en un periodo en que las tiras diarias y las páginas dominicales formaban ya parte de la misma continuidad), donde el villano, Tony Sandhurst, es el clásico hombre de negocios, “epitome de los villanos de los treinta” (Harvey, 2007: 291), cuyos valores son el egoísmo, la tiranía y la arrogancia. Sandhurst es el dueño de una compañía naviera, en la que trata a sus empleados (la mayoría orientales), como esclavos, sin importarle, no sólo su bienestar, sino el hecho de que pueda producirse alguna muerte entre sus filas a causa de las condiciones laborales o del entorno en el que viven. Sandhurst encontrará la oposición de Terry y Pat, creándose un fuerte contraste entre la tiranía del primero y el espíritu solidario de los protagonistas que, anteponen la seguridad de estos empleados a la suya propia. El contraste entre los dos tipos de valores enfrentados en la época es evidente. Es un contraste entre unos nuevos valores del hombre de negocios y los valores clásicos del pionero de la frontera. Finalmente, los valores clásicos triunfarán como sucede en tantas películas o tiras de periódico de la época, como reflejo de una necesidad del pueblo norteamericano de rescatar unos valores de solidaridad y cooperación.

3.2. El reflejo de China o la obsesión por la realidad

Como se ha visto en la sección anterior el emplazamiento de la tira en China fue, sobre todo, una imposición del capitán Patterson, considerando China el último territorio donde podían pasar cosas, como reflejo de una Norteamérica donde ya nada aventurero podía suceder. Sin embargo, en estos años, la población estadounidense, como reflejo de la Depresión estaba más preocupada por los asuntos internos que por lo que sucedía en el exterior. El 5 de marzo de 1933, por ejemplo, los periódicos estadounidenses estaban centrados en el hecho de que Roosevelt había declarado ese día como el Día de Vacaciones de los bancos, cerrando todos los bancos que por el hecho de que Hitler había ganado la mayoría en Alemania. La gente sabía muy poco de Oriente y las “pequeñas” historias entre chinos y japoneses aparecían enterradas en los periódicos sumergidas entre todo lo relacionado con la aplicación del New Deal por parte de Roosevelt.

Caniff no era una excepción a esta regla. No había estado nunca en China y conocía muy poco sobre las sociedades orientales de la época. Lo poco que aparecía en los libros de geografía en ese momento estaba relacionado con los cultivos de arroz y los monzones. Inmediatamente le fue encomendada la tira, se dio cuenta de que el realismo en una tira de aventuras era importante y empezó a documentarse en la biblioteca, como única fuente posible de documentación. Como el propio Caniff reconoció en una entrevista a *Cosmopolitan* en 1958 donde recordaba esos primeros días.

El realismo es importante. Crea una tendencia en el lector hacia la creencia de aquello que ve. La investigación que hago no es parte de un concurso entre el público y yo; la fidelidad al detalle es importante, es esencial para la historia exótica—no hay más que ver las obras de Joseph Conrad y Somerset Maugham. (Caniff, 1958: 47)

Sin embargo, esta obsesión por la realidad se fue desarrollando a medida que el éxito de la tira fue aumentando. Los primeros años de la serie demuestran una obsesión por el detalle que la que se fue mostrando conforme la serie fue avanzando y su éxito fue aumentando. Y la causa no es otra que la reacción del público. Como el propio Caniff afirmaba “la reacción del público es para el artista de cómics lo que el aplauso para el actor” (1958: 45). A partir del segundo año de la tira, su éxito aumentó exponencialmente y, de la misma manera, lo hicieron las cartas que, diariamente, Caniff recibía de sus lectores. Muchas de esas cartas eran felicitándole por su trabajo o pidiéndole dibujos o autógrafos por parte de sus seguidores, pero también había cartas de crítica. Y de esas cartas de crítica, un porcentaje muy elevado era para indicar errores que el autor había realizado en su tira. Así es especialmente reseñable la página dominical del 19 de enero de 1936, donde Pat Ryan se ve obligado a jugar, por su vida y la de sus compañeros, a las damas con el Capitán Blaze. Caniff termina la página mostrando la posición del tablero y pidiendo a sus lectores que anticiparan cual sería el siguiente movimiento. Sin embargo, Caniff comete el error de situar de forma equivocada el tablero, de tal forma que la casilla inferior derecha respecto a cada jugador es de color negro (Figura 20). Además hace que los jugadores echen a suertes quien debe comenzar la partida. La respuesta de los lectores mostrando ese error fue masiva. Las Figuras 21 a 23 muestran alguna de esas cartas que merece la pena reproducir en su integridad, por la riqueza de detalles con la que los lectores denotaban esos errores.



Figura 20

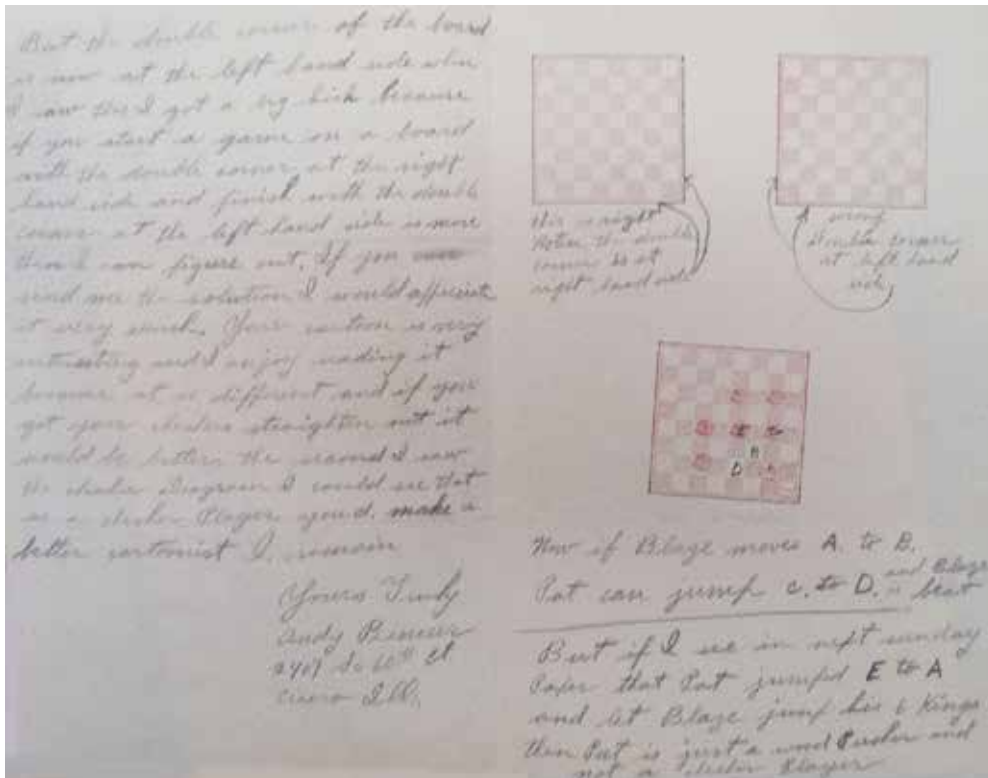


Figura 21

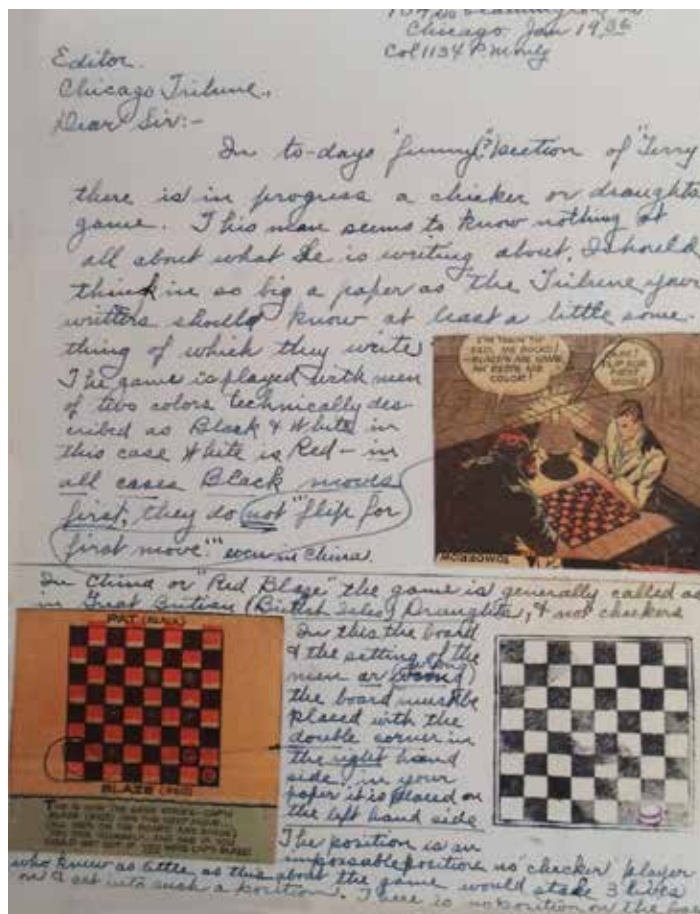


Figura 22

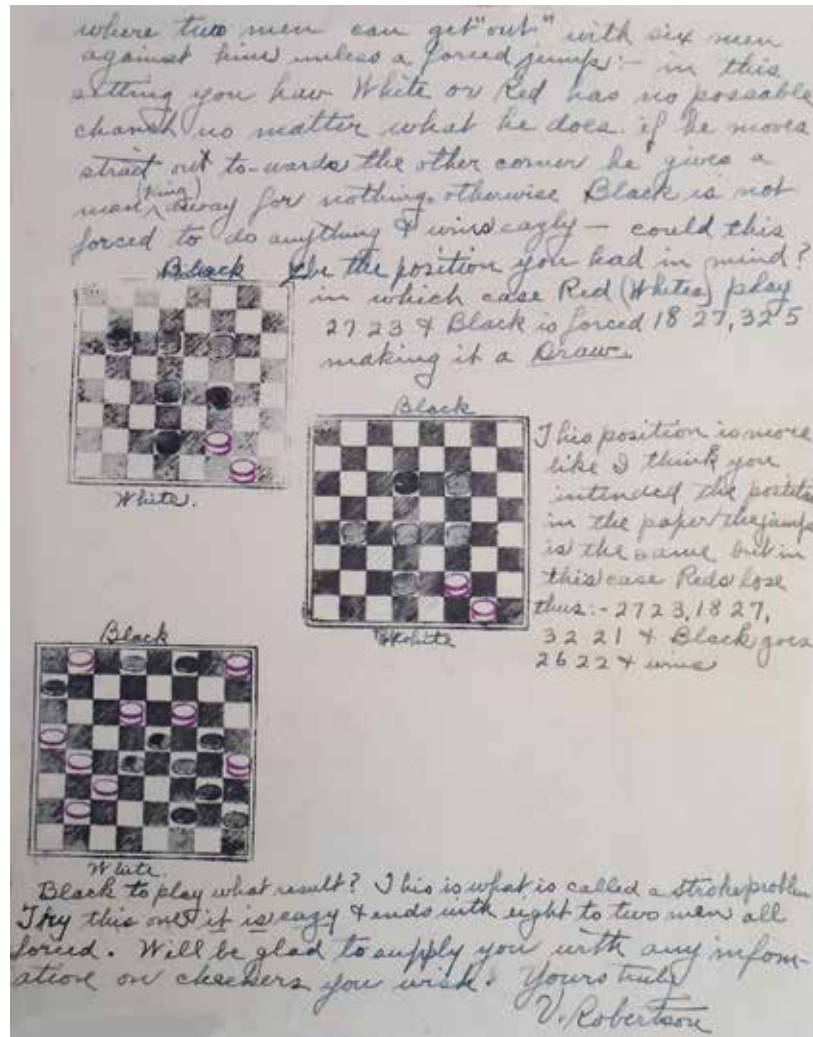


Figura 23

Este fenómeno se repetía de forma reiterada cada vez que Caniff cometía un error en la ambientación de su historia. Así cuando en la tira del 12 de febrero de 1936 muestra a un operador de radio de un barco como villano, recibe una carta de la Asociación de Radiotelegrafistas de América diciendo que “los operadores de radio se someten a un código de mayor nivel que cualquier personal marítimo” o comentando la tira del 17 de agosto de 1939, un lector de Cicero, Illinois comenta que “ningún componente del ejército chino rellenaría un muñeco de serrín porque estas pequeñas partículas de madera son muy escasas y valiosas durante la guerra”. Hasta una de las corresponsales más asiduas de Caniff, Ann Kirby, le instruía en el arte de cambiar pañales (Figura 24). De esta forma, Miriam Patterson ha estimado que el 44.1% de las cartas de crítica que recibía Milton Caniff eran señalando errores (1978: 90).

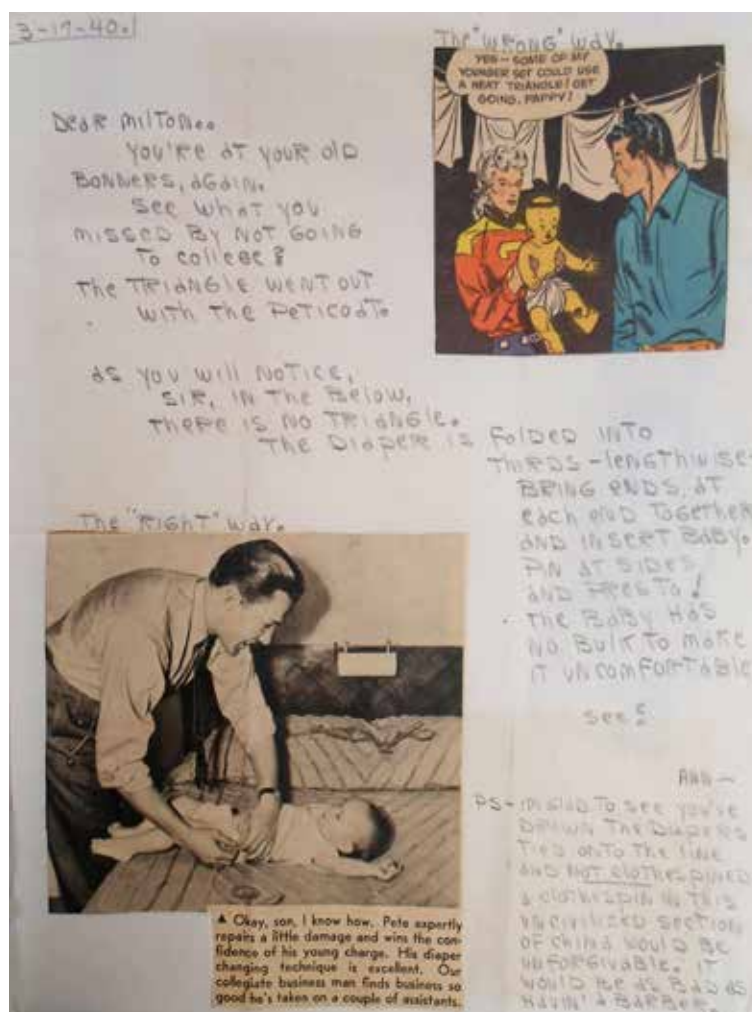


Figura 24

Con todas estas reacciones, la documentación se convirtió en una obsesión para Caniff. Empezó a consumir de forma reiterada todo aquello que podía llegar en la época. Así, su imagen de China, está fuertemente basada en los artículos que en aquella época se publicaban en revistas como *National Geographic* y *Life* por parte de autores como Edgar Snow, Robert F. Fitch o Hans Hildebrand o la obra de escritores como Pearl Buck o Noel Coward (Caniff, 1937: 7, 16). En este aspecto, la afirmación de Peter Burke de que “al igual que los textos y los testimonios orales, las imágenes son una forma importante de documento histórico” (2001: 17), se puede aplicar perfectamente a la obra de Caniff. *Terry y los Piratas* es un perfecto testimonio histórico de la realidad en China de la época. Un ejemplo paradigmático es el de Edgar Snow. Edgar Snow fue un periodista norteamericano que entre los años 1928 y 1949 realizó, desde el propio escenario, la crónica de la revolución comunista china, incluyendo la participación de China en la Segunda Guerra Mundial y el conflicto con Japón que será tratado en el próximo capítulo. Muchas de las imágenes de China que aparecían en la documentación utilizada por Caniff vienen de la obra del propio Snow y de los autores mencionados anteriormente. Sin embargo, el número de lectores de la obra de estos autores era mucho menor que el de Caniff en la época, pudiéndose afirmar que la gente aprendió mucho más de China a partir de la obra del autor que de los periódicos. La mayor parte de las obras que tratan total o parcialmente su obra subrayan el hecho de que éste se adelantó a muchos

acontecimientos históricos antes de que estos se vieran reflejados en los periódicos o, incluso de que sucedieran, como la colaboración entre la Alemania Nazi y los japoneses o la invasión de Burma en la guerra chino-japonesa que en *Terry y los Piratas* sucedió dos días antes que en la realidad y que, dado los métodos de producción de la tiras diarias, Caniff había dibujado con meses de anterioridad. Evidentemente, como el propio autor reconoce, esas anticipaciones, no eran más que consecuencias de las circunstancias del momento sobre las que el autor tan profundamente se documentaba, permitiendo que el testimonio histórico se mantuviera actualizado para los lectores de la tira. Las Figuras 25 a 32 muestran varios ejemplos de esta ambientación realista utilizada por Caniff, tanto para elementos como los barcos o los elementos de la ciudad, como para el diseño de personajes o en paisajes tan importantes para la historia como la muerte de Raven Sherman.

Por tanto, se puede considerar *Terry y los Piratas* como una crónica histórica que llegaba a los lectores de forma mucho más impactante que las fuentes de información de la época. La fuerza de las imágenes y de la cultura popular que como afirman McLaughlin y Parry “tienen el poder de influenciar nuestra manera de conocer el mundo” (2006: 6). Caniff que se consideraba a sí mismo como un Marco Polo de salón, se convirtió, por el poder de sus imágenes en una verdadera autoridad en lo que concierne a la realidad de China, como demuestran muchas de las cartas que recibía. La influencia de las imágenes en la sociedad se demuestra en la reacción de ésta, de la que buenos ejemplos son las reacciones de los individuos antes la potencia de esas imágenes. Así tenemos cartas como la de un novelista que, después de vivir varios años en China, ve rechazada su novela y escribe en una carta dirigida a Caniff en diciembre de 1941:

Me estoy peleando con una novela sobre China y Little Brown me acaba de devolver 1600 palabras con tantas críticas que no sé por dónde empezar a corregir... y lo más duro es que dice que uno de los personajes chinos no es tridimensional: los suyos viven, respiran e incluso mueren... ¿cuantos años pasó allí?

La imagen de China proyectada al ciudadano americano medio es tan poderosa que sobrepasa la proyectada por las crónicas de la época, de tal forma que estudiantes de historia o personajes del ejército pedían información al autor sobre los sucesos que acaecían en ese país. Así, un chico de York en Pennsylvania, escribía el 3 de noviembre de 1942 una carta diciendo:

Mis padres, que estuvieron tres años en China, siguen Terry y los Piratas desde el comienzo con gran interés y admiración por su perfecta caracterización del pueblo chino y su vida. O un miembro de la Academia Naval de Estados Unidos escribía, desde Annapolis, el 10 de enero de 1941:

Su color local es especialmente interesante para mí que solía vivir en Hong Kong. Hace un buen trabajo dibujando a los chinos y muchas de las imágenes me resultan familiares.



Figura 25



Figura 26



Figura 27



Figura 28



Figura 29



Figura 30

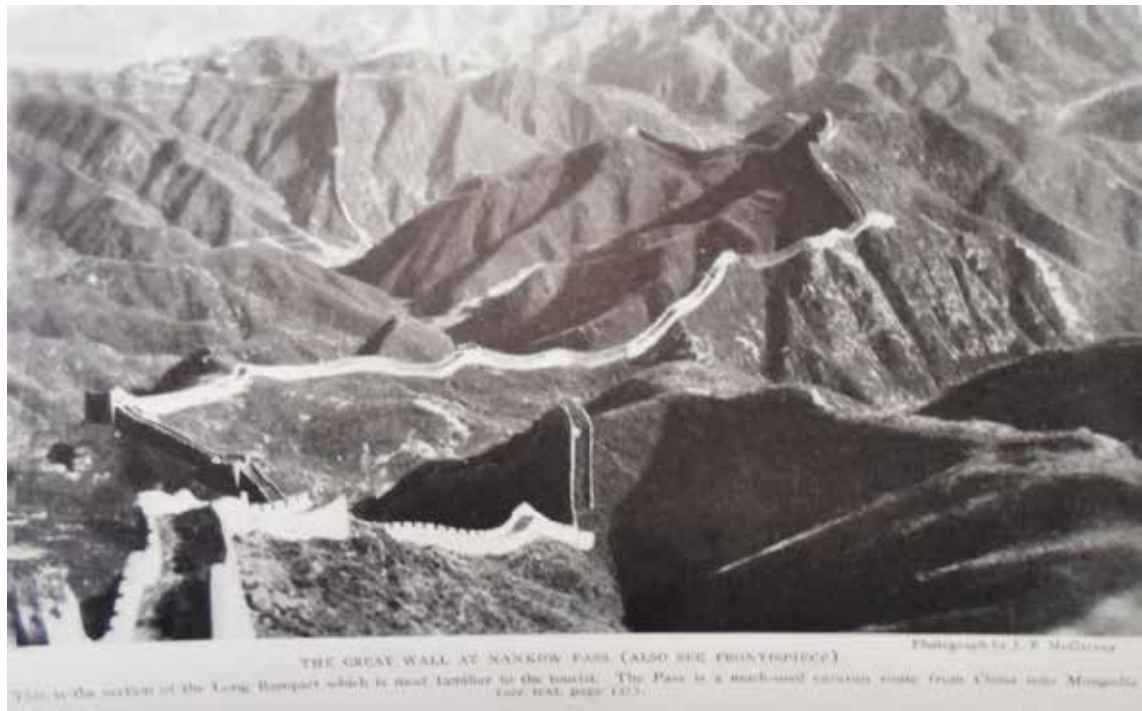


Figura 31



Figura 32

Caniff, por tanto, se convirtió en un verdadero embajador de la cultura oriental en Estados Unidos, mostrándoles las características de una raza de la que poco conocían. La afirmación que Jean-Louis Comolli hace para el cine “son sólo fotogramas, pero me muestran la vida misma” (2002: 85) se podía traspasar al mundo de las viñetas y las reacciones de los lectores ante la obra de Caniff son la mejor prueba de esta afirmación. Quizá porque dicha obra es capaz de transmitir esa realidad con una humanidad, incluso en periodo de guerra, que facilita la percepción de un pueblo exótico como era el japonés para

la sociedad de la época como gente real. Un ejemplo de esta humanidad aparece en la página dominical del 1 de diciembre de 1940 (Figura 33), donde los japoneses ayudan a un herido Terry. Se muestra que, al final, se trata exclusivamente de mostrar seres humanos, sin importar su procedencia, de hacerlos vivir y respirar a través de las imágenes. Se trata, haciendo un juego de palabras benjaminiano, de manifestar de forma cercana aquello que inicialmente se muestra de forma tan lejana.



Figura 33

3.3. El estereotipo oriental

Uno de los aspectos fundamentales a la hora de mostrar la sociedad oriental es, como bien se recoge en la carta del escritor extractada en la sección anterior la capacidad de Caniff para que sus personajes vivan y respiren a través de sus páginas. En lo que se refiere a los personajes orientales, dos son fundamentalmente los protagonistas de la historia. Por un lado, está George Webster Confucio, también conocido como Connie, personaje que Terry y Pat alquilan como guía al principio de la historia y, por otro, Lai Choi San, conocida como Dragon Lady, una mujer voluptuosa que está basada en una pirata china y que se convertirá en una de las principales rivales de Pat y Terry desde el principio, alternando esa rivalidad con una tensión sexual primero con Pat y, cuando este empieza a crecer, con Terry que será uno de los mayores atractivos de la serie.

Sheng-Mei Ma dedica el primer capítulo de su libro sobre el orientalismo y la identidad asiocamericana al estereotipo del oriental en los cómics de la Edad de Oro, dedicando una buena parte de ese capítulo a los personajes de Connie y Dragon Lady en *Terry y los Piratas*. De acuerdo a Ma existen dos estereotipos de personaje oriental en la cultura popular de esa época. Por un lado, tenemos el villano oriental, la figura siniestra proveniente del oriente que amenaza al protagonista, cuyo máximo exponente es Fu Manchú (Ma, 2000: 9) y, por otro lado, tenemos su reverso que es el oriental bonachón que en muchas ocasiones actúa como trasunto cómico del protagonista y, cuyo máximo exponente es, en este caso Charlie Chan (Ma, 2000: 13). Ma analiza en su capítulo como el personaje de Connie cae en el estereotipo de elemento cómico heredero de Charlie Chan y Dragon Lady el estereotipo de villano heredero de Fu Manchu. No se puede negar que muchos de los argumentos son ciertos, pero si se considera que una tira como *Terry y los Piratas* constituye un reflejo de la realidad, entre otras cosas por la capacidad de sus personajes para mostrar vida, el hecho de caer en el estereotipo no facilitaría esa labor. Es bien cierto que, sobre todo en los primeros años de la tira, donde la obsesión por la realidad era menos manifiesta, los rasgos estereotípicos eran mayores, siendo, por otro lado, los que mayoritariamente recoge Ma en su estudio. Sin embargo, a medida que la tira evoluciona y Caniff va siendo más cuidadoso en la creación de un imaginario que respire verosimilitud, los personajes se alejan de este estereotipo. Si ya se ha comentado anteriormente que una de los elementos que contribuyen de forma más acusada a esa sensación de realidad es la capacidad de Caniff de infundirles humanidad, incluso en aquellos personajes más secundarios e identificados con el enemigo, esta característica se hace más acusada en los personajes principales.

En esta sección se analizan aquellos aspectos de los personajes que contradicen la idea de Ma de que sean estereotipos orientales, mostrando que aunque los aspectos que esta autora señala están ahí, existen otros que muestran un carácter tridimensional de los personajes y que se pasan por alto en el análisis mencionado. Creo que es interesante dedicar un espacio a este tema, ya que evidentemente si estamos tratando el reflejo de la historia en una obra, no se puede evitar, en un trabajo como este donde aparecen personajes de tan diferentes culturas un aspecto tan controvertido de la sociedad norteamericana de esta época y de todas las épocas, las diferencias entre razas. La idea de esta sección no es, por tanto, contradecir el trabajo de Ma, sino mostrar un aspecto de la historia norteamericana como es la preocupación en el tratamiento de las diversas razas. Preocupación que tiene unos fundamentos históricos innegables en una sociedad construida sobre los cimientos de la esclavitud, pero que a veces hace que se magnifiquen elementos en las obras artísticas de forma ciertamente parcial.

Comenzando por Connie, es evidente que este personaje nace como contrapunto cómico de los protagonistas y ya se ha puesto de manifiesto anteriormente. Su aspecto (Figura 34), que recuerda vagamente a *The Yellow Kid*, personaje por lo demás de carácter cómico, junto con su comportamiento, son propias de estereotipo de Charlie Chan comentadas anteriormente. Incluso algunas de sus expresiones son meramente cómicas. El hecho también de que empiece como sirviente de los protagonistas agudiza este carácter de inferioridad del personaje oriental. No estoy tan de acuerdo, sin embargo, en otro de los elementos que destaca Ma, que es el acento que introduce Caniff en el personaje de Connie. Caniff hace hablar a Connie de una manera que trata de reproducir, por medio de la tipografía, la forma de hablar de

los habitantes chinos. Sin embargo, esto que, evidentemente en ocasiones se utiliza de modo cómico, no deja de ser una manera más de Caniff de reflejar la realidad. Todos los personajes de Caniff de origen ajeno al británico o norteamericano muestran esa característica. El capitán Blaze, mencionado antes, de origen escocés, refleja en su manera de hablar el fuerte acento de esa parte de Gran Bretaña. Cuando aparecen personajes alemanes tienen un supuesto acento alemán. Se trata de reflejar, en la medida que un medio como el cómic lo permite, el crisol de culturas que se daban cita en la China de la época. Si se entiende esto como un signo de racismo, debería entenderse hacia todas las culturas y no exclusivamente hacia la oriental.

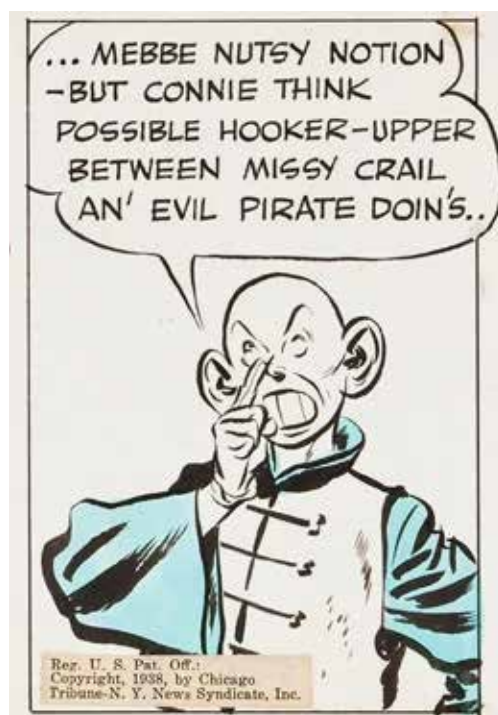


Figura 34

Milton Caniff ha sido acusado repetidamente de ser un autor conservador, entre otros por otros dibujantes de cómics preocupados por el reflejo de la historia como Carlos Giménez que rechazó la entrega de un premio al autor en el certamen de cómics de Gijón por considerarlo “el autor de historietas más reaccionario de toda la historia del cómic mundial” (Giménez, 1979: 40). Bajo mi punto de vista su trayectoria en los primeros años está lejos de ser conservadora, como analizaré más detalladamente en el próximo capítulo, sufriendo una evolución a lo largo de los años paralela a la de buena parte de la sociedad norteamericana y, especialmente, las instituciones militares. Esto que, desde el punto de vista histórico, se recogerá en el próximo capítulo, desde el punto de vista de la raza queda de manifiesto en estos primeros años de la tira. Caniff recibe el encargo de dibujar una tira en China con un personaje cómico y, desde su ignorancia de americano medio, dibuja ese personaje con rasgos orientales y con una

clara inferioridad con respecto a los protagonistas principales de origen anglosajón. Sin embargo, según su tira va derivando del escapismo propio de la tira de aventuras a convertirse en un reflejo de la historia, fruto del conocimiento adquirido por el autor gracias a su esfuerzo documental, sus personajes evolucionan y huyen de ese estereotipo que, como bien recoge Ma, era propio de la sociedad norteamericana de la época. Como se ha comentado, Caniff bebe de la imagen de China que proyectan periodistas como Edgar Snow y, en las obras de estos periodistas no hay lugar para el estereotipo ni muestras de un sentimiento de superioridad. La Figura 35 muestra una foto de Snow en una actitud de camaradería con el ejército chino. Imágenes de este estilo pueblan sus crónicas. Siguiendo esta idea, el personaje de Connie evoluciona muy pronto de ese elemento cómico inferior a un verdadero compañero de aventuras de los protagonistas, salvándoles en muchas ocasiones la vida, con actuaciones que demuestran sobradamente una inteligencia paritaria con sus camaradas. Pero sobre todo, existen suficientes elementos a lo largo de la tira para demostrar que los personajes de Pat y Terry consideran a Connie su igual. Cuando Pat se plantea cobrar el cheque mencionado antes, tanto Terry como Connie son conscientes de que lo va a repartir con ellos, alegrándose por igual. Pero se puede ver también en las tiras del 28 de noviembre de 1935 (Figura 36) como, por un lado, Terry y Connie se alejan como compañeros cuando descubren que Pat está besando a Normandie o como, ante la imposibilidad de ver a la propia Normandie, Pat se retira apesadumbrado abrazando a ambos por igual en la tira del 7 de septiembre de 1937 (Figura 37). Hay una relación de complicidad y camaradería que abarca a los personajes sin importar su raza. Existe una evolución con la historia del tratamiento del personaje oriental, fruto de la preocupación de Caniff de recoger fielmente el comportamiento de las diferentes culturas. Esta preocupación por el tratamiento de la raza se recoge en la carta del 15 de octubre de 1945 donde una mujer de Welton le pregunta sobre la posible inclusión en la historia de un personaje de raza negra y su posterior respuesta del propio autor, donde manifiesta

Si el negro o negros se convierten en el clásico comediante de los musicales de bajo nivel, las protestas justificadas de los negros aparecerán inmediatamente. Si se le muestra como un individuo perfectamente normal, vendrán las protestas y cancelaciones de los periódicos del sur. Si se incluyen ambos tipos, significa dedicar toda una secuencia a las actividades de los negros, lo que, con seguridad, traerá protestas de los periódicos del sur.

Esta preocupación que, puede parecer de otro tiempo, demuestra ser una preocupación inherente a la sociedad norteamericana, como se verá más adelante, especialmente en lo que se refiere a la comunidad afro-americana, pero también, como demuestra el estudio de Ma, a la comunidad asio-americana. Creo que existen elementos que justifican la tesis de Ma como reflejo de la sociedad de la época, pero también una evolución por parte del tratamiento por parte de Caniff, fruto de su preocupación por el reflejo de la realidad de otras culturas.

El caso de Dragon Lady es aún más fascinante. De nuevo hay una evolución de un estereotipo a un personaje totalmente tridimensional. Puede haber algunos elementos de amenaza oriental en las primeras historias de la serie, pero rápidamente estos quedan diluidos por el carácter de *femme fatale* del personaje. Si a algún imaginario se puede decir que responde el personaje de Dragon Lady es al de



Figura 35



Figura 36



Figura 37

las *femme fatale* del cine negro, según Nuria Bou “figuración moderna de la imaginación seductora y nefasta de Pandora” (2006: 20). Uno de los argumentos que emplea Ma, para demostrar la inferioridad de Dragon Lady como personaje oriental, es el hecho de que pese a su fortaleza como jefa de una banda de piratas, cae inmediatamente subyugada ante los encantos de Pat Ryan. En primer lugar, esta afirmación sería discutible. El atractivo entre los dos personajes es evidente, pero en ningún momento Dragon Lady deja que su relación con Pat Ryan interfiera en sus objetivos, sean estos moralmente dudosos o, como sucederá posteriormente, absolutamente encomiables. Por otro lado, esa tensión sexual entre Pat y Dragon Lady no es más que una expresión en la tira diaria de la confrontación entre el régimen diurno y el régimen nocturno que, siguiendo a Gilbert Durand, también interpreta Bou en el cine clásico y que aparece en una obra como la de Caniff, con tantas interacciones con el cine de su época. No existe ningún componente racial, bajo mi punto de vista, en la relación entre Pat y Dragon Lady. En todo caso se podría acusar de occidentalizar el personaje. Por un lado, Dragon Lady está inspirada en Joan Crawford, pero por otro, el comportamiento de Pat hacia Dragon Lady no difiere del que tiene hacia la otra *femme fatale* fundamental del primer periodo de la tira, Burma, personaje eminentemente de raza aria, pero cuya relación de dominador(a)-dominado(a) con respecto al personaje masculino protagonista es muy similar como muestran estas imágenes del 20 de marzo de 1936 (Figura 38) y del 29 de septiembre de 1939 (Figura 39). Los personajes de Burma y de Dragon Lady son vistos como dos muestras de la *femme fatale* sin atender a la diferencia de raza. La correspondencia recibida por Caniff contenía en un gran número peticiones de lectores que querían dibujos bien de Dragon Lady o de Burma, a veces en situaciones de elevado erotismo. Se puede encontrar una evidencia casi por igual para ambos personajes. No parece, por tanto, que exista una componente diferencial en el tratamiento de las razas. Se trata, por tanto, de un estereotipo femenino que levanta oleadas de deseo como muestran alguna de estas cartas de remitentes tan famosos como Orson Welles o Joseph Cotten (Figuras 40 y 41). Ejemplos como estos proliferan en la correspondencia de Caniff.

Por otro lado, poco se puede decir en cuanto a estereotipos de un autor que introduce un de las cenas de amor interracial más bellas de la historia de cualquier medio, la de Terry con Hu Shee, del 23 de enero de 1941 (Figura 42), personaje por otro lado diametralmente opuesto a Dragon Lady, demostrando la posibilidad de construir personajes de todo tipo, fueran de la raza que fueran.



Figura 38



Figura 39

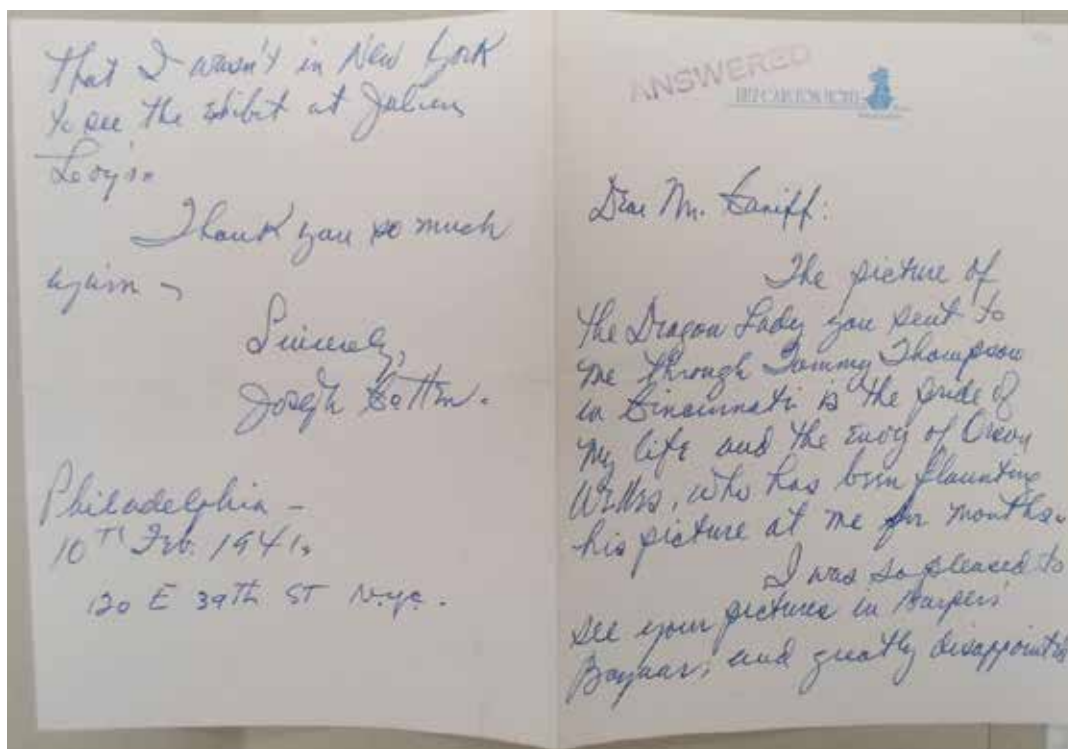


Figura 40

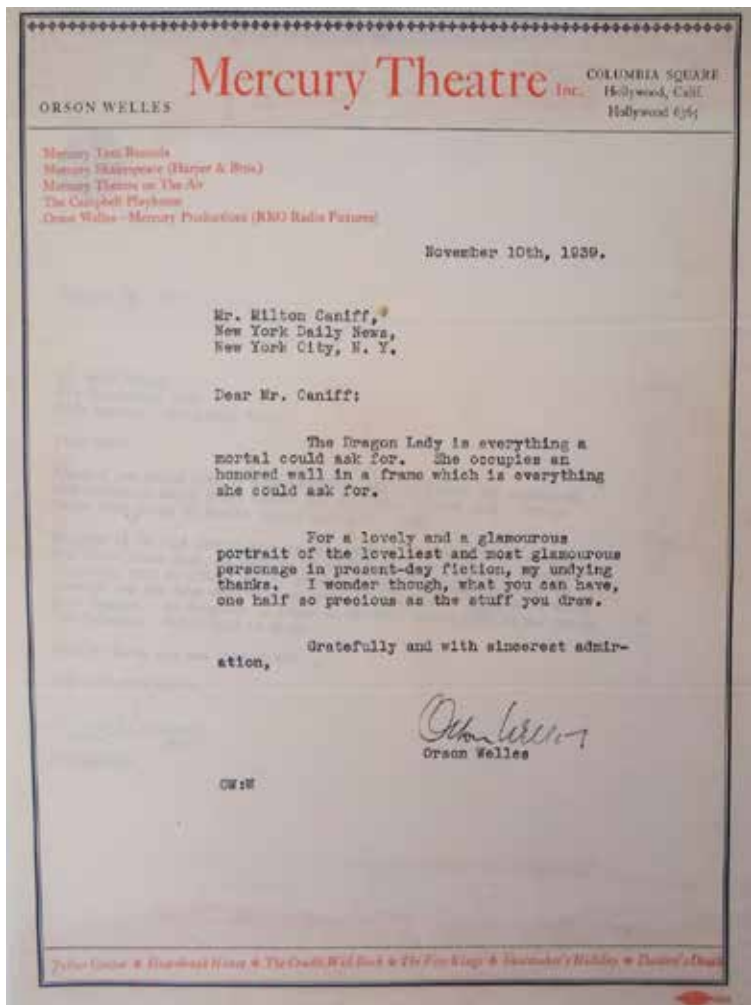


Figura 41



Figura 42

Volviendo a *Dragon Lady* y en lo que se refiere al carácter estereotípico de villano oriental definido por Ma, que se puede decir de un personaje que evoluciona de pirata sin escrúpulos a jefa de la resistencia cuando se produce la invasión japonesa. Aunque se excuse en la necesidad de luchar contra los japoneses para preservar su riqueza, es evidente el carácter patriótico del personaje de *Dragon Lady* en esa época. Una lucha contra el invasor que la emparenta con otras luchadoras chinas por la libertad de la época como Kang Ke-ching o Tsai Chang o, de otras nacionalidades, como es el caso de la Pasionaria en la Guerra Civil Española, situaciones de las que Caniff era consciente por la obra de Snow por un lado, y por la cobertura de nuestro conflicto bélico que se realizaba en la prensa norteamericana de la época.

No se trata, por tanto, de desmontar las tesis de Ma, sino de poner de manifiesto un elemento fundamental a la hora de mostrar el reflejo de la historia en una obra y este es, su posterior interpretación. Las cuestiones de discriminación racial son una parte fundamental de la historia norteamericana. Caniff, como ciudadano americano de la época, cae en muchas de ellas como se ha comentado, pero también introduce muchos elementos que demuestran una abertura de miras que creo que es importante reconocer. La humanidad de sus personajes es, finalmente, lo que hace sus historia tan valiosa como documento histórico y en esa humanidad está incluida la propia del autor que, a veces le hace caer en el estereotipo, pero que, un análisis más detenido de la obra demuestra que existiendo ese factor, no es más que una faceta de la capacidad poliédrica de sus personajes. Sin embargo, el análisis de Ma, es, por otro lado, también un reflejo histórico. Un reflejo, como se ha comentado anteriormente, de la preocupación de la sociedad norteamericana por los conflictos raciales y la discriminación positiva, que una historia de opresión ha hecho necesaria, que todavía tiene vigencia hoy día. La imagen mostrada en la Figura 43 de *Dragon Lady* atada para ser torturada por el villano Klang es cuestionada en varias cartas de los lectores, por ejemplo el editor asociado del *Tulsa Tribune*, uno de los periódicos que publicaban la tira que dice “simplemente habiendo enseñado como la llevaban a ser atada y luego saliendo de la escena no hubiera dañado tu historia”. Cuando en el número 28 de *The Walking Dead* el gobernador (un villano que, por otro lado, recuerda al Klang de *Terry y los Piratas*, como se puede ver), viola y golpea salvajemente al personaje de Michonne (Figura 44), esta carta se publica en el número 32 de la serie.

Como hombre de descendencia africana, me sentí molesto debido a la imagen de una mujer negra fuerte y poderosa, despojada de su poder y de su humanidad siendo violada y apelada brutalmente por un hombre blanco no una, sino dos veces, en el mismo número.

(...)

Entiendo la idea del efecto dramático en la narrativa, pero maldita sea, ¿debía atarse a Michonne desde arriba para ser violada y torturada? ¿Tiene una mujer negra que ser destrozada hasta lo más bajo (poner mejor)? ¿Es un caso del arte imitando a la vida en el sentido de que si los negros son demasiado fuertes no sólo se los debe detener, sino también destruir?

¿No podrías haber sometido algún personaje blanco al mismo tratamiento? No creo que lo hicieras. Nunca se ve a personajes blancos femeninos en los cómics siendo deshumanizados de esta manera. Te garantizo que el destino de Michonne no lo compartirán Supergirl, Power Girl ni, ciertamente, Wonder Woman.

(...)

Te evitaré una diatriba interminable sobre cómo la violación de mujeres africanas fue parte del proceso de deshumanización durante la esclavitud, pero te diré que conozco muchos lectores afro-americanos de The Walking Dead que también han expresado su disgusto sobre el retrato de una mujer negra violada por un hombre blanco. Algunos me han dicho que no van a leer nunca más la serie. Las lectoras negras que conozco también han expresado su disgusto.

(...)

No sé si puedo seguir leyendo (la serie) después de esto.

Robert Kirkman se defiende en la propia sección de cartas argumentando que toda clase de tragedias suceden en esta serie a personajes tanto blancos como negros. Como se ve el conflicto racial es un elemento inherente de la historia norteamericana que encuentra su reflejo en las viñetas y, sobre todo, en la reacción de la sociedad ante lo que en ellas se muestra.



Figura 43



Figura 44

Capítulo 4. La guerra chino-japonesa

4.1. El estallido de la guerra

La segunda guerra entre China y Japón empezó con el enfrentamiento entre las tropas chinas y japonesas en julio de 1937. Esta guerra se conoce como la Segunda Guerra Chino-Japonesa, tras la de 1894 y 1895 y respondía, como bien recogen autores como (Snow, 1968; Gordon, 2006) a décadas de una política imperialista por parte de Japón, cuyo ánimo era dominar China políticamente y militarmente con el fin de asegurarse el abastecimiento de materias primas, así como de alimentos y de mano de obra. Yun-han Li (1977) considera que el incidente de Pekín no fue más que la excusa que encontró el ejército japonés para invadir China. Sin embargo, Ikuhiko Hata (1983) tiene una visión distinta y afirma que el incidente de Pekín había concluido de forma definitiva a finales de julio y que fue la marina japonesa la verdadera autora de una guerra de mayor duración. Tras una serie de asesinatos de personal naval japonés entre 1935 y 1937, el Ministro de la Marina, Mitsumasa Yonai, invocó en 1936 un acuerdo entre los diferentes cuerpos del ejército, pidiendo que dos divisiones de la marina fueran enviadas a Shanghai, como primer paso para la ocupación de Nanking. Hata sugiera que fue el oportunismo de la marina, así como los bandazos de un gobierno japonés dividido los que llevaron a la ocupación de la capital de China. Sin embargo, el autor japonés Katsumi Usui (1990) cree que la reticencia del gobierno del Generalissimo Chiang Kai-sek (que había formado un gobierno unificado de China no sin ciertas convulsiones internas), para alcanzar un compromiso también se puede considerar culpable de la expansión de la guerra. Chiang, como cabeza de un gobierno dividido, prefirió utilizar el conflicto como escape a las presiones de la política interna. Sin embargo, Usui reconoce también la culpabilidad japonesa. La arrogancia, tanto del gobierno como del ejército japonés, fue la causa fundamental para que la guerra continuara.

Una vez empezada la lucha, los japoneses se introdujeron fácilmente en la llanura del norte de China. A finales de 1938, controlaban la extremadamente rica parte baja del valle del Yangtze, así como la mayor parte de los puertos de China. La guerra se extendió desde ese año 1937 hasta el final de la Segunda Guerra Mundial en 1945, aunque se pueden distinguir claramente dos fases: de 1937 a 1941, donde la guerra se limitó a los dos países contendientes, con ayudas económicas de otros países, pero sin intervención militar y una segunda fase, donde el conflicto chino-japonés se incluye dentro de los frentes de la segunda gran guerra y, donde, el apoyo de otros países incluye la aportación de tropas al conflicto, de tal manera que fundamentalmente el bando aliado aportará tropas en ayuda de China, mientras que los miembros del eje acudirán en ayuda del bando japonés. Es interesante reseñar el caso de Alemania que, al principio del conflicto es un aliado económico de China, para convertirse posteriormente, cuando los intereses imperialistas japoneses empiezan a estar en consonancia con los intereses del propio Hitler, en un fuerte aliado militar japonés. En este capítulo se cubrirá la influencia de este conflicto en la serie de *Terry y los Piratas*, en lo que se refiere a los años de enfrentamiento propio entre China y Japón, con anterioridad a la entrada de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial. Al ser un periodo más desconocido que el posterior, creo que esta introducción histórica es pertinente para enmarcar la tira en los acontecimientos que, por otro lado, dada la no presencia de Estados Unidos en el conflicto, no era

el principal punto de interés de la prensa norteamericana de la época y, con esta idea, el papel de Caniff como cronista de un conflicto todavía lejano, adquiere una mayor importancia. Existe un cambio, por tanto, en la serie con la entrada de Estados Unidos en el conflicto que coincide además, con un margen de unos pocos meses, con uno de los sucesos más dramáticos de la historia de Caniff y de mayor impacto en la sociedad norteamericana: la muerte de Raven Sherman, que se tratará con mayor profundidad en la próxima sección. Por ese motivo, es interesante dedicar un capítulo a la guerra chino-japonesa antes de Pearl Harbor. La entrada de Estados Unidos en la guerra, junto con la muerte de Raven Sherman, supondrá, parafraseando a Javier Coma, el final de la inocencia de un pueblo que se reflejará en el final de la inocencia de una serie que, por otro lado, ya la iba perdiendo a lo largo de estos años, como se verá en este capítulo.

Pero volviendo al principio, la invasión de China por parte de Japón en 1937 supuso la llegada de la guerra a Terry. Caniff introdujo unos nuevos piratas en su tira, en forma de villanos que tomaban ventaja de la situación de conflicto. Aunque Caniff estaba implicado en una trama que incluía a Normandie y a Tony Sandhurst, no perdió el tiempo en conectar esa trama con el conflicto bélico. Tan pronto como el 9 de noviembre de 1937 mencionó “actividades militares en el oriente”. El 18 de noviembre, los lectores se dieron cuenta que los señores de la guerra estaban beneficiándose de la situación cuando Caniff deja que el lector descubra las actividades de un personaje, apropiadamente llamado, Judas. Este personaje se encargaba de hundir barcos para obtener el oro con esta filosofía: “el mundo es un alboroto tal que el país cuyo barco es hundido culpa al país con el que está enfrentado”. Es importante reseñar que todas estas afirmaciones se producen cuando los titulares de los periódicos todavía estaban ocupados con los asuntos domésticos consecuencia de la situación del país y no con un conflicto que todavía resultaba ajeno a la mayoría de la sociedad. Es difícil encontrar en esos años muchas referencias a la invasión japonesa. Sin embargo, Caniff es capaz de desentrañar esa información y convertirse en un verdadero cronista del conflicto de manera que como afirma Cat Yronwode “para muchos americanos fue *Terry y los Piratas* y no el bombardeo de Pearl Harbor lo que señaló el camino hacia la Segunda Guerra Mundial” (1984: 217). Es también importante considerar la inmediatez en la reacción de Caniff a los sucesos que estaban sucediendo en China, ya que con el modelo de producción de las tiras de prensa comentado en la introducción, estas tiras que aparecían en noviembre habían sido dibujadas pocas semanas después del estallido del conflicto.

Esta inmediatez en su papel de cronista continuó durante toda la contienda. En 1938 los lectores descubrieron que el villano Klang estaba beneficiándose de los habitantes de las ciudades mientras sus hombres habían ido a la guerra, siguiendo los hechos de la ocupación por parte de los japoneses de Nanking, una de las ciudades más importantes, en diciembre de 1937. El 2 de abril de 1938, Caniff se hace eco de la resistencia del pueblo chino, y comienza a mencionar a los invasores y, al día siguiente lanza al personaje de Dragon Lady en su, muy realista, cruzada contra ellos. Según las pocas noticias iban llegando de la caída de las ciudades tras los bombardeos de 1938 y 1939 y del hambre sufrida por los indefensos chinos, Caniff mostraba las consecuencias de estos y al personaje de Klang robando comida. Es importante tener en cuenta que, dada la neutralidad de Estados Unidos, Caniff en ningún momento hace referencia a los japoneses cuando se refiere a los invasores. Sin embargo, los rasgos faciales y la bandera del Sol naciente dejan poco lugar a la duda sobre la identidad de estos invasores.

Con esta idea es especialmente significativo un episodio que, por su curiosidad, ha sido cubierto por muchos cronistas de la obra de Caniff (Adams, 1946; Harvey, 2007): el hecho de que Caniff predijera la colaboración entre los alemanes y los japoneses mucho antes del ataque de Pearl Harbor y de que esta colaboración fuera un hecho oficial. Esta colaboración se muestra en la página dominical del 15 de diciembre de 1940 (Figura 45) donde aparecen oficiales alemanes, japoneses e italianos juntos. Como el propio Caniff admite respecto a esta profecía, “sentía en mis huesos que la colaboración germano-japonesa estaba por llegar. Todo iba a ser una gran guerra, de todos modos, y era el curso natural de las cosas” (Caniff, 1950: 58). La afirmación de Yronwode, por tanto, no puede tener más sentido. Esta descripción de los hechos tuvo, obviamente, su impacto en los lectores. Así Caniff recibió una carta de Yorkville, colonia alemana de New York, avisándole: “si alguna vez te pilló, te destrozaré”, mientras que en el Copenhagen Family Journal explotó un petardo lanzado por alguien que consideraba que la imagen de los “tres grandes” en esa página era ridícula.



Figura 45

Un aspecto muy importante en este episodio de la guerra chino-japonesa es el personaje de Dragon Lady. Como se ha comentado anteriormente la invasión japonesa conlleva la transformación de este personaje de una “reina pirata” a una de las líderes de la resistencia china contra los invasores. Dejando aparte los aspectos relacionados con la tridimensionalidad del personaje ya comentados, este levanta-


miento de nuevo actúa como crónica de los hechos reales. Uno de los factores del rápido dominio japonés fue el hecho de que el pueblo chino estaba totalmente dividido con pequeños gobiernos diseminados a lo largo de todo el país que, en ocasiones, el Generalissimo Chiang tenía dificultades para controlar. Esta diseminación fue aprovechada por los japoneses para situar al frente del gobierno de cada una de las regiones, señores de la guerra chinos que no tenían ningún escrúpulo en colaborar con el invasor a cambio del poder. Klang es un ejemplo claro de ello. La historia desarrollada entre el 13 de julio y el 5 de noviembre de 1939 muestra fundamentalmente la lucha del pueblo capitaneado por Dragon Lady contra este colaboracionista. Tal y como recoge Edgar Snow, esta lucha fue fundamentalmente llevada a cabo por los comunistas chinos, de tal forma que Snow considera como factor fundamental del triunfo del comunismo en China, la expulsión del invasor japonés. Caniff, de nuevo, no identifica en ningún momento la resistencia con el comunismo chino, pero el comportamiento de Dragon Lady la identifica con algunos líderes de la resistencia china recogidos por Snow como Mao Tse-Tung y Huang Ha. Sin embargo, aunque había algunas líderes femeninas ninguna alcanzaría la fuerza de Dragon Lady. Habría que buscar en otro de los conflictos de la época, la Guerra Civil Española, una de las líderes comunistas era la Pasionaria. El hecho de que el propio Snow afirme que “los japoneses podrían tener éxito en convertir el gobierno de Nanking en un régimen franquista del este” (1968: 143) muestra claramente el paralelismo que se establecía en la época entre la invasión japonesa y el gobierno franquista haciendo plausible este paralelismo entre la resistencia comunista china, encabezada en la ficción por Dragon Lady con la resistencia comunista española, una de cuyas figuras prominentes era también de sexo femenino. Las Figuras 46 a 49 muestran la influencia a la hora de mostrar el conflicto bélico de las imágenes recogidas por los periodistas de la época.

Con esta idea, es interesante comentar uno de los aspectos fundamentales de la obra de Caniff y es el de la ideología. Como ya se apuntó en el capítulo anterior, existe una parte de la crítica, de la que se ha extraído la afirmación de Carlos Giménez, ya comentada del carácter conservador del autor y de su obra. Las ideas que pueden sustentar esta afirmación se pierden en este trabajo, ya que al no cubrir las aventuras de Terry en la Segunda Guerra Mundial y, sobre todo, su trabajo en su obra posterior, *Steve Canyon*, no se tratará la implicación, cada vez más fuerte de Caniff con el ejército norteamericano que le llevará a embarcar a este personaje en una lucha continuada contra el comunismo. Menciono esta idea no porque me interese defender una u otra ideología por parte del autor. Obviamente, la ideología interviene en una obra, pero, bajo mi punto de vista, no invalida los valores artísticos de la misma. El trabajo de Leni Riefenstahl es, quizá, el ejemplo más paradigmático. Sin embargo, en un trabajo como éste, que analiza una obra como crónica de una sociedad, la transformación ideológica del autor es un tema fascinante que se escapa del marco de este trabajo por su marco temporal, pero que no puedo dejar de apuntar. Es evidente que, hasta la entrada de Estados Unidos en la gran guerra y bastante avanzada esta, el apoyo (velado si se quiere) a las resistencias comunistas es evidente siendo, por otro lado, reflejo de las alianzas norteamericanas con dichas resistencias. La obra de Edgar Snow, que Caniff sigue fervientemente, es una oda a la resistencia comunista china con los que el propio Snow entabla lazos de amistad y de colaboración, de igual manera que los personajes de Pat Ryan y Terry Lee colaboran con la resistencia china encabezada por Dragon Lady. Hay una toma de postura clara en el hecho de que dos americanos colaboren con la resistencia china, en una época en que el propio gobierno norteamericano no había tomado una postura definida en el conflicto. Esta colaboración es mucho más sutil pero, en cierta manera, más efectiva que la



Figura 46

THE CRÈME DE LA CRÈME OF ADVENTURE STRIPS



BREATHAKING action, rare humor and superb character delineation combine to make Terry and the Pirates the pace-maker in adventure strips. Its kid hero, his ho-man pal, comic China Boy, glamour girls, oily villains, slick villainesses—and the fascinating Oriental locale have an irresistible appeal for millions. Add to that—Milton Caniff's smooth-as-silk draftsmanship (the envy of competition) and you have the reasons for Terry's spectacular rise in reader preference and popularity poll ratings. Make your next comic the Pick of Adventure Strips—

TERRY AND THE PIRATES

INTRIGUING CHARACTERS! BREATHTAKING ACTION! STREAMLINED ART WORK!
Phone, Write or Wire for Proofs and Prices

CHICAGO TRIBUNE-NEW YORK NEWS SYNDICATE, INC.
ARTHUR W. CRAWFORD *General Manager* News Building • 220 East 42nd St. • New York • Murray Hill 2-1234

Figura 47



Figura 48



Figura 49

famosa portada del *Capitán América* número 1 de marzo de 1941 (Figura 50) donde el personaje aparece golpeando a Hitler. Esta portada se ha considerado el modelo de una tendencia del cómic hacia la necesidad de la participación americana en el conflicto por parte de la comunidad judía norteamericana como comento en otra parte (Saez de Adana, 2010), pero, es evidente, que el trabajo de Caniff publicado en miles de periódicos para millones de lectores juega un papel similar. Es evidente, por tanto, que el mismo autor que embarcara a *Steve Canyon* en una cruzada contra el comunismo durante la guerra fría, se pone del bando de la resistencia comunista antes que el propio gobierno norteamericano. Esta transformación ideológica, sobre la que podríamos extendernos un poco más saliéndonos del marco temporal de este

trabajo, no es más que un reflejo, como la propia obra de Caniff, de la transformación de una sociedad que, en lo que se refiere al caso de su relación con España para no ir más lejos, pasa en un lapso de quince años de condenar el régimen franquista, a ser uno de sus más firmes aliados con fuertes intercambios tanto de índole militar como científico, entre otros.



Figura 50

Quisiera terminar este apartado haciendo mención de la transformación de la denominación de los invasores antes y después de Pearl Harbor. Como el propio Caniff reconoce, él hubiera mencionado directamente a los japoneses, pero la neutralidad de Estados Unidos y el mandato del propio Patterson se lo impidieron. En una entrevista de 1978, Caniff reconoce que Patterson le prohibió mencionar a los japoneses e, incluso, quería que la tira no aparecieran más los invasores:

Patterson no pensaba que perderíamos ventas en Japón, pero tampoco creía que la actitud política debería mostrarse en un medio de entretenimiento dadas las circunstancias. Estábamos sentados en su oficina. (...). Dije: “Señor, no estoy de acuerdo con usted”. Y amigo, eso fue como estar hablando con Dios. Una larga pausa, se reclina en su asiento, y dice: “Hijo, por una cuestión de nacimiento, lo haremos a mi manera”. Dije: “Sí, señor”. Muy poco des-

pués sucedió el ataque de Pearl Harbor y su idea se desvaneció. Nunca lo volvió a mencionar después de eso. Se resolvió de forma satisfactoria gracias a las circunstancias de la vida real. (Harvey, 2002: 256)

A partir de ahí, y durante el resto de su obra, Caniff no encuentra ningún obstáculo a mostrar los acontecimientos de la realidad sin ocultar absolutamente nada. Esto le llevará a colaborar de forma estrecha con el ejército norteamericano, tanto durante la guerra como con posterioridad. Aunque la transformación de la serie se produce de forma gradual, desde unos comienzos inocentes de pura aventura, hasta la inmersión en un conflicto bélico real, ya que en el período cubierto en este capítulo, las alusiones a la realidad son más que veladas, es Pearl Harbor el que marca, a nivel histórico, la pérdida de la inocencia en la obra de Caniff. Pero antes de esta pérdida de la inocencia marcada por la realidad, la fuerza de las imágenes ya habían decretado esa pérdida de la inocencia en forma de uno de los acontecimientos más trágicos, y de mayor repercusión social, de la historia del cómic: la muerte de Raven Sherman.

4.2. La violación de Nanking o el coraje de Raven Sherman

Uno de los episodios más violentos de la invasión japonesa es la invasión de Nanking, seguida de la captura de la capital nacionalista en diciembre de 1937. Los soldados japoneses tomaron por la fuerza la ciudad, dedicándose, a exterminar a buena parte de la población china, especialmente la masculina, y, en uno de los episodios más atroces del conflicto, a violar reiteradamente a buena parte de la población femenina. Aunque los registros japoneses fueron destruidos tras su rendición al final de la Segunda Guerra Mundial, se estima entre 200.000 y 300.000 el número de víctimas y que, aproximadamente, 20.000 mujeres fueron violadas, la mayoría de ellas reiteradamente, incluyendo las niñas y las ancianas. En este contexto, el papel de los misioneros británicos y americanos ha sido reconocido históricamente (Gordon, 2006). Establecidos en China con anterioridad a la masacre, con una finalidad educativa, la mayor parte de estas misiones se convirtieron en centros de refugio de las mujeres chinas para evitar ser violadas, aunque en muchas ocasiones no tuvieron éxito. Como el propio Snow reconoce “se arrastraba fuera de las misiones británicas y americanas a las chicas jóvenes, para instalarlas en burdeles para las tropas y no se volvía a saber de ellas” (Snow, 1968: 330). Aún con esto, se estima que el papel de estos misioneros fue fundamental para la salvación de muchas de estas mujeres.

En esta tarea de salvación, el papel de Minnie Vautrin ha sido reivindicado recientemente en obras como la de Hua-ling Hu que narra su biografía y que lleva como subtítulo El coraje de Minnie Vautrin. Vautrin se había establecido como misionera en China en el año 1912, ayudando a construir y a fundar el Jinling Girls College en Nanking. Tras la invasión japonesa, la labor fundamental de Minnie Vautrin fue dar refugio a mujeres de origen chino para evitar que fueran violadas y masacradas por el invasor japonés, llegando a albergar a 10.000 mujeres en unas instalaciones que estaban pensadas para 200 o 300. Hua-ling Hu, en su libro, afirma que lo lamentable es que el papel de Minnie Vautrin no ha sido conocido por el gran público hasta más de 60 años después, con la publicación de su libro en el año 2000, pese a que la propia Vautrin recogió toda su experiencia en sus diarios. Como recoge Suping Lu, los periódicos

cos de la época recogen la labor de los misioneros, pero no aparecen referencias al trabajo de Vautrin. Es interesante la afirmación de Paul Simon en la introducción al libro de Hu, donde dice que “todavía necesitamos héroes, y Hu ha encontrado uno noble” (Hu, 2000: xiii). La fuerza de los acontecimientos reales, sin embargo, no fue suficiente para que esa necesidad de héroes fuera cubierta por Minnie Vautrin durante su vida, teniéndose que reivindicar más de 60 años después.

Raven Sherman aparece por primera vez en la serie en la tira diaria del 15 de marzo de 1940. Se trata de una rica heredera que se había trasladado a China con una misión médica pero que, cuando los protagonistas la encuentran, ha rescatado a un grupo de huérfanos chinos de la zona de batalla con el fin de protegerlos contra el invasor e intentar su evacuación. No existe ninguna evidencia de que Caniff conociera la labor de Minnie Vautrin cuando creó el personaje de Raven Sherman. De hecho, dada la poca repercusión de aquella y las claras diferencias lo más probable es que no fuera así. Lo que si es cierto es que, como seguidor de la obra de Snow, probablemente conociera el papel de los misioneros británicos y americanos en la zona de conflicto y, en cierta manera, sirviera como inspiración para la creación de su personaje. Tampoco se hace referencia en la tira a las violaciones, sin embargo, en un episodio posterior, el 10 de julio de 1942, Caniff hace una sutil referencia a las violaciones japonesas en tiempos de guerra, como se recoge en la carta de un lector comentando ese episodio mostrada en la Figura 51.

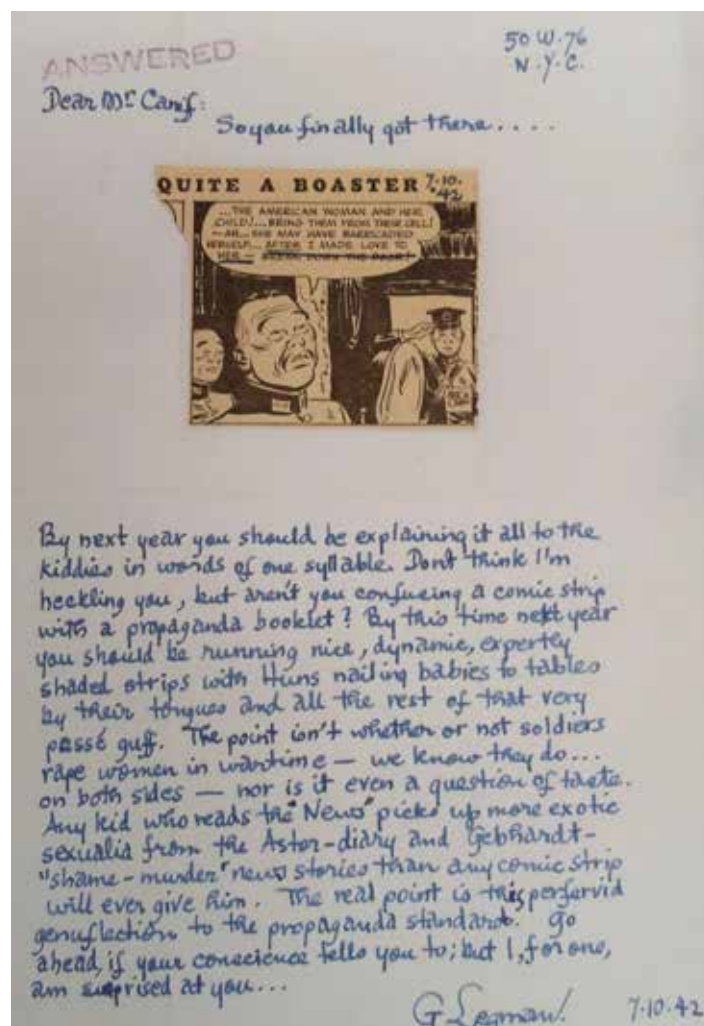


Figura 51

No me interesa, sin embargo, en este caso tanto la posible inspiración de Caniff en personajes reales que pasaría a ser una constante de la serie, a partir de cuatro meses después cuando aparece el personaje de Dude Hennick, inspirado en su antiguo compañero Frank Higgs, que considerando la presencia de ambos, real y figurado en la guerra, tendrá un impacto importante en los lectores de la tira que merece un análisis separado. Me interesa más, en este caso, el paralelismo entre las situaciones reales y las situaciones evocadas por el imaginario, en este caso del cómic, y su repercusión en la sociedad norteamericana de la época. Este juego de reflejos, que como sucede con los reflejos de un estanque a veces se muestran distorsionados, entre historia e historieta, donde los personajes de esta última superan, en su impacto social, a los verdaderos actores de la historia.

Raven Sherman tiene la particularidad de ser el primer personaje fuerte de la serie que responde al, siguiendo de nuevo a Nuria Bou, imaginario de mujeres benefactoras que sigue responde al mito griego de Deméter, ejerciendo un papel de madre para todos esos huérfanos recogidos de la zona de batalla (Bou, 2006). Transformada posteriormente en una Perséfone, cuando su historia deviene melodramática, especialmente en su relación con Dude Hennick, Raven Sherman es todo lo contrario de las habituales mujeres pandóricas que copaban el imaginario femenino de la serie, fundamentalmente en la encarnación de Burma o Dragon Lady (aunque esta última como líder revolucionaria deviene una especie de southern belle en territorio oriental con fuertes connotaciones que la emparentan con Atenea). Este carácter demetérico de Raven Sherman, hace que para los lectores no sea un objeto de deseo del que solicitar a su creador dibujos en situaciones más o menos eróticas, sino que, cumpliendo esa necesidad de héroes que tan bien manifiesta Simon, más de 60 años después, se convierta en un personaje con el que sentirse identificado y, sobre todo, por el que preocuparse.

El 16 de octubre de 1941 tras una agonía de prácticamente una semana (en tiempo del lector), Raven Sherman muere. Tras ser atropellada por un camión, Raven Sherman es herida en medio de un desolador paraje que impide que la ayuda para salvarla llegue a tiempo. Dude Hennick y Terry Lee no pueden hacer nada por Raven, salvo enterrarla, en la tira del 17 de octubre de 1941 (Figura 52), donde el silencio de la única viñeta que cubre toda la tira y que se extiende desde la muerte del día anterior supone un vuelco para la sociedad norteamericana de la época. En una viñeta, definida acertadamente por Iván Pintor como *fordiana* (2008), Caniff roba la inocencia de una sociedad que, unos meses después se vería abocada a una guerra que, claramente, cambiaría su rumbo y su comportamiento como sociedad. La reacción de miles de lectores y de la prensa norteamericana demuestra “el impaciente y muy humano deseo de recuperar imaginariamente lo que se escapa y huye, esa realidad que se esconde, esas pertenencias, esas coherencias que se deshacen, esas identidades que se confunden” (Rosenstone, 1997: 190). Estas palabras de Rosenstone referidas fundamentalmente al cine, pueden ser aplicadas a un medio, el del cómic de prensa, que quizá no ha creado un imaginario tan poderoso como el del cine, pero que, sobre todo durante una época su impacto social e histórico fue, de otra manera, comparable o incluso superior. La muerte de Raven Sherman suscitó una reacción solamente comparable a otra muerte de cómic, la de Mary Gold en la serie *The Gumps*, sucedida más de diez años antes. Sin embargo, la fuerza de la guerra como lamentable motor histórico y social, hace que la muerte de Raven Sherman haya pervivido en el imaginario mientras que la de Mary Gold prácticamente se haya olvidado.



Figura 52

Hasta 231 cartas se pueden encontrar en el archivo de Milton Caniff lamentándose por la muerte de su personaje, algunas incluyendo tarjetas de condolencias y una fuerte carga emotiva, como las que se muestran en las Figuras 53 a 57. Sin embargo, el propio Caniff reconoce que “cartas y telegramas llegaron a los periódicos, los sindicatos y mi casa en un número de miles” (1958: 46), aunque probablemente algunas nunca llegaron a sus manos. Caniff que había desde el principio planeado la muerte de Raven Sherman para darle mayor verosimilitud a la tira “esperaba cierta respuesta, pero no un luto nacional” (1958: 46). Algunas de las tarjetas de condolencia estaban dirigidas a Dude Hennick como pareja de Raven (Figura 58), mostrando que el personaje había trascendido su carácter imaginario para instalarse como una realidad en la mente de los lectores. Un periódico de Pennsylvania que no estaba suscrito a la tira dedicó parte de su espacio a la “noticia” de la muerte de Raven. El New York News dedicó toda su sección de cartas de los lectores (The Voice of America) del 20 de octubre a las protestas tanto airadas como tristes de los seguidores. El 1 de noviembre el Editor and Publisher dedicó su primera página a la muerte del personaje con una imagen de Raven. El Ohio State Lantern también se hizo eco de esta noticia. La Figura 59 recoge alguno de estas noticias. Los miembros de un equipo de bolos de Chicago llevaron bandas negras en sus siguientes partidas. Y se realizaron funerales por el alma de Raven Sherman en todo el país. Algunas de estas reacciones decían lo siguiente:

No había ninguna razón para la muerte de Raven Sherman. Permaneció como un tributo a mucha gente que en la vida real, trata de aliviar el sufrimiento de la gente de tantos países oprimidos además de China (adolescente de Lynbrook, New York).

Raven representaba un personaje nada egoísta, que dio todo y no esperaba una oportunidad para la felicidad a cambio. Pasaran semanas antes de que realmente podamos disfrutar la tira, sabiendo que Raven Sherman ya no está. (Ocho oficinistas de Brooklyn, New York).

Para mí fue cómo perder a mi mujer. Me sentí fatal (Chicago).

La muerte de Raven será siempre una mancha en el periodismo americano. Fue una táctica fascista ruin para reducir la moral tanto dl público chino como americano (Elmhurst, New York).

La muerte de Raven Sherman y la muerte de una amiga muy cercana sucedieron la misma semana, y no puedo decir cual me entristeció más. Una fue tan real para mí como la otra. Terry y sus compañeros son parte de mi vida diaria, sus experiencias son tan vitales para mí como las de mis amigos y parientes. Verdaderamente, le estoy agradecido por una historia hermosa y conmovedora, y particularmente con la delicadeza artística con la que manejó una situación tan descarnadamente trágica (Mujer de Detroit). He tenido un trozo de mi corazón roto en mis manos desde que puso a Raven a dormir en esa alta colina. Y cualquiera con el que he hablado fuera de las oficinas siente lo mismo (Editor del Dayton-Journal Herald)

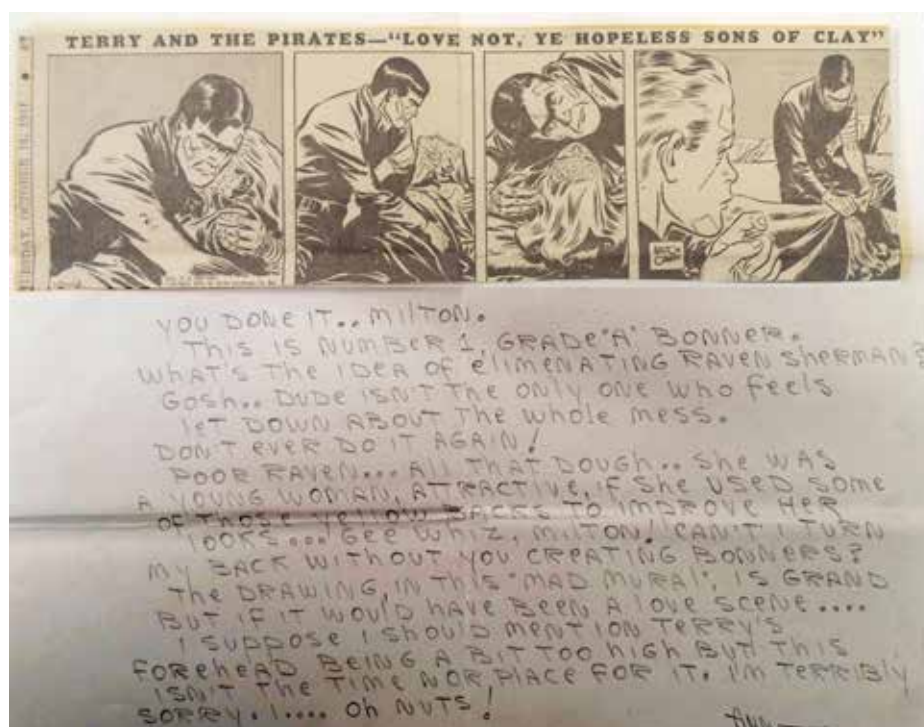


Figura 53

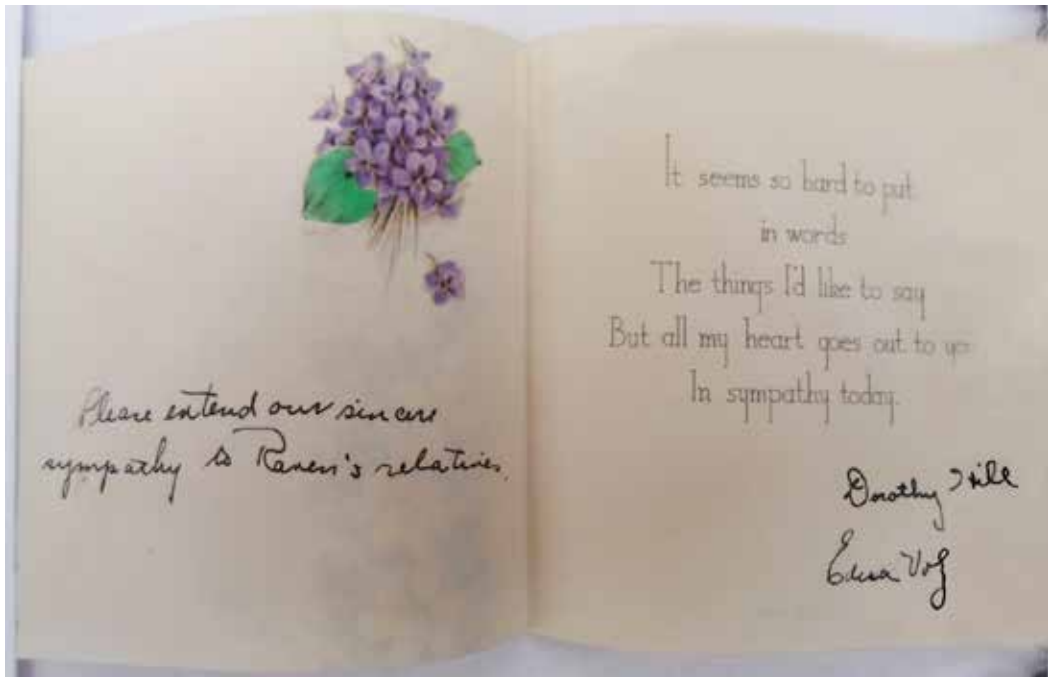


Figura 54



Figura 55

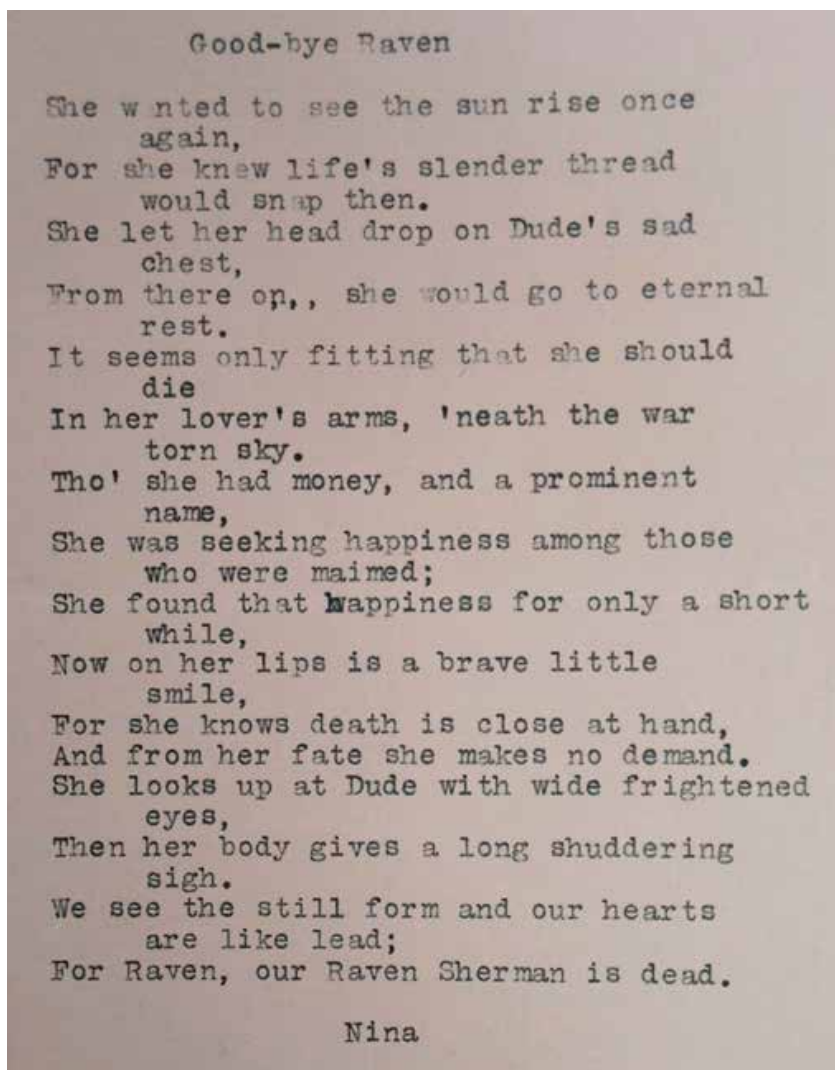


Figura 56

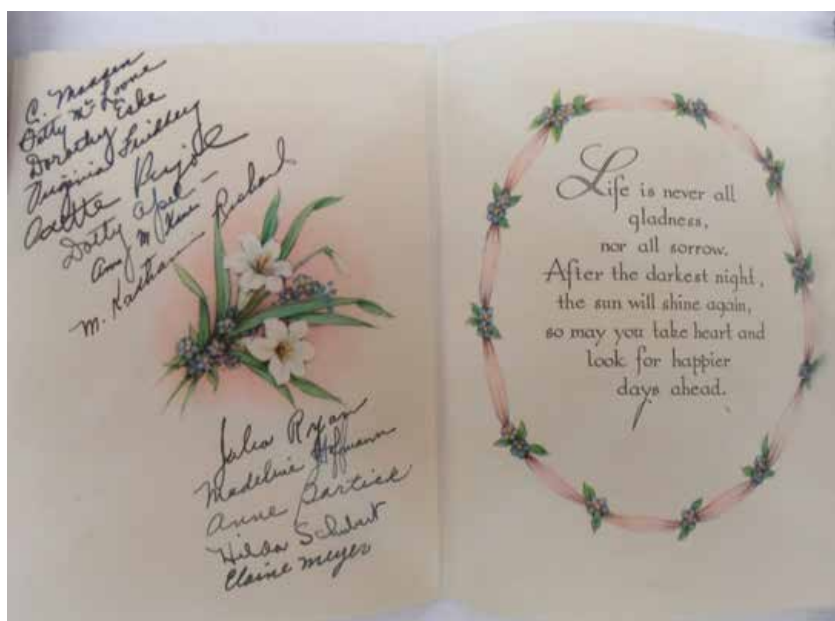


Figura 57

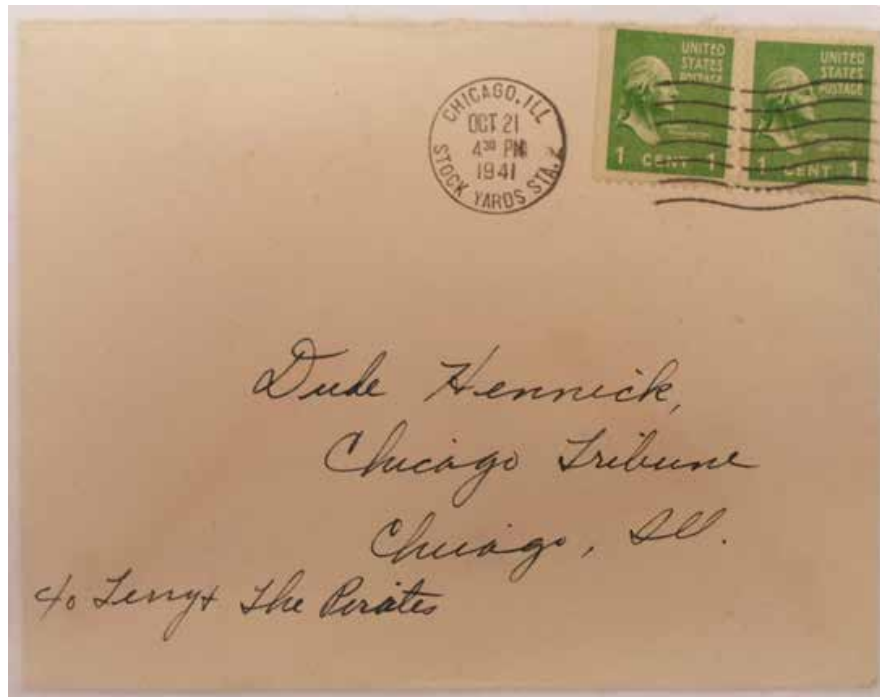


Figura 58

R. I. P.

Milt Caniff's 'Raven' Dies

Raven Sherman is dead.

The campus sends its condolences to Milton Caniff, '30, who was her closest associate. It was Caniff, in fact, who was responsible for whatever mark Raven will leave on this drear world.

Under Caniff's influence, Raven, using the riches with which he endowed her, sought to halve the cruel wounds an "Ivener" is even now inflicting upon a brave nation and its people. Under Caniff's watchful eye, she waked strong and brave, until she went down eventually to defeat—obscurely.

Raven Sherman was only a character in a comic strip, the creation of Caniff's active imagination. Nevertheless, she wielded a very real influence. To many of the readers of "Terry and the Pirates" she, like the characters of many comic strips, was a living entity. Her

(Continued on Page Four)

R. I. P.—

(Continued from Page One)

death is regretted—perhaps it will be protested.

OTHERS HAVE DIED

Other comic strip characters have died before—"Superman" and "Dick Tracy" are noted for the number of bad men "they've bumped off." But only once before has a protagonist in the funny papers died. She was Mary Gold, a curly-haired member of the Gump family. Her death created a furor. Protests poured into the newspapers, petitions were signed, telegrams were sent, voices were raised, all insisting, "Bring Mary Gold back to life!"

But the artist was adamant. Mary Gold stayed dead, and today she is remembered by thousands. Of course there is little likelihood that the death of Raven Sherman will leave so deep an impression upon a sympathetic public. Yet it was a bold stroke for a cartoonist—to kill off one of his favorite characters.

Caniff was a member of Strollers, Sundial, and the LANTERN while a student at Ohio State. Today "Terry and the Pirates" is rated as one of the foremost comic strips in the country. His strip is known in the artistic world for the excellence of its drawing and the detail of its contrasting black and white style. His work is the model for many newcomers to the profession.

THE OHIO STATE LANTERN
Monday, October 20, 1941

Figura 59

La muerte de Raven fue recordada durante muchos años y, así, un hombre de East Chester en New York escribía el 16 de octubre de 1942, día del aniversario de su muerte: “Desearía expresar mi lamento en memoria de Raven Sherman. Que su alma DEP”. O una mujer de Brooklyn escribía el 26 de agosto de 1943: “Me gusta especialmente la difunta Raven Sherman: no habrá nadie más bello que ella”. La impronta dejada por la muerte de Raven tuvo una trascendencia que demostraba el impacto que una tira, cada vez más anclada en la realidad que no sólo se veía influenciada por la historia y la sociedad, sino que influía en el comportamiento de ésta y en la manera de afrontar un suceso como la muerte, al que se vería abocado pocos meses después. Caniff se vio obligado a aparecer en la radio y en un medio de difusión tan masiva como *Newsweek* para explicar la muerte de Raven. “Para mantener mi tira próxima a la vida real, tenía que crear un elemento de duda sobre la posibilidad de que mis personajes siempre sobrevivieran a los peligros” (1950: 56), afirma Caniff en esta última. Una tira que se iba dirigiendo hacia la crónica de la historia no puede obviar la muerte en esa trayectoria.

En esas casualidades que nos encontramos en este juego de reflejos entre historia e historieta, Minnie Vautrin murió el 14 de mayo de 1941, sólo cinco meses antes que Raven Sherman. Su muerte se debió a un motivo tan poco heroico como el suicidio, sin ningún Dude Hennick que la recogiera en sus brazos. Fue enterrada en su pequeño pueblo, Sécor, en el estado de Illinois con la sola presencia de su familia más cercana. La única carta que lamentó su muerte fue la que, el 15 de mayo, C.M. Yocum, el secretario ejecutivo de la Sociedad Misionera Cristiana Unida dirigió a los “Queridos Amigos de Minnie Vautrin” anunciando su muerte “Sentimos que Miss Vautrin es verdaderamente una baja de guerra como cualquier soldado que haya caído en el campo de batalla” (Hu, 2000: 144). Rosenstone explica que está de acuerdo con Raack “al afirmar que las películas tienen más facilidad que los libros para hacernos partícipes de las vidas y situaciones de otras épocas” (1997: 31). El cómic de prensa, por su carácter vinculado a la actualidad, en su época dorada tiene más facilidad para despertar de su letargo a una sociedad que la propia realidad. Como se ha comentado a lo largo de este trabajo, la fuerza de la historieta como testigo de la historia, en ocasiones superando a esta misma.

Capítulo 5. Conclusiones y futuras líneas de trabajo

5.1. Conclusiones

En este trabajo se ha analizado el papel de las tiras de prensa, en general, y de una obra como Terry y los Piratas en particular, como imagen de la historia y, especialmente, de la sociedad norteamericana de los años 30 y 40, época dorada del cómic de prensa como medio de comunicación que llegaba a millones de lectores, ligado siempre al periódico, lo que convertía la actividad de la lectura de este tipo de cómic en algo cotidiano y, además, fuertemente ligado a la actualidad. Se ha analizado como las tiras de prensa incorporan elementos que permiten analizar las principales inquietudes y acontecimientos de una sociedad que, por otro lado, estaba en plena construcción en dicha época. La aparición de una sociedad urbanita en contraposición con la conquista de la frontera que había constituido la base sobre la que se había construido el país, se refleja en las tensiones entre campo y ciudad, así como en la añoranza de la libertad asociada a la frontera, que aparecen en muchas de las series de prensa de la época. También la aparición de la clase media en forma del trabajador que vive en los suburbios y se desplaza cada día a la ciudad para trabajar, encuentra su reflejo en este medio de expresión. Finalmente, estos años están fuertemente marcados por el colapso económico que supone la Gran Depresión, aspecto que también tendrá su reflejo en varios aspectos, fundamentalmente, en la aparición del serial de aventuras.

Con esta idea, una serie como Terry y los Piratas hemos visto que juega un papel fundamental como crónica de la historia. El aspecto particular de la serie es que está ambientada en un territorio desconocido para el ciudadano americano que no ocupaba mucho espacio en una prensa ocupada fundamentalmente por la economía doméstica. Hemos visto como el autor poco a poco va transformando la serie en una historia exótica de aventuras a una crónica de la realidad, impulsado por una obsesión por el realismo creada por la reacción de los propios lectores, lo que manifiesta una bidireccionalidad en la relación entre la obra como imagen de la historia y la sociedad norteamericana. La circunstancia adicional de que ese territorio exótico comience poco a poco a intersectar con los intereses norteamericanos por su influencia en la Segunda Guerra Mundial, supone una mayor relevancia del papel de cronista de la historia que la obra de Caniff realiza en esta época y que se ha analizado en este trabajo. Muchos son los aspectos que se podrían analizar en este papel de crónica y de reflejo social, pero en este trabajo, se han cubierto aquellos que se han considerado más relevantes, como la necesidad de la búsqueda de la riqueza en territorios exóticos consecuencia de la Gran Depresión, o la transmisión del papel de los norteamericanos en territorio chino que tan poco reflejo tenía en las noticias de la época. Otro elemento fundamental que se ha tratado es el papel de Terry y los Piratas como crónica de un conflicto, la guerra chino-japonesa con poca trascendencia inicialmente para la sociedad norteamericana y cuyo conocimiento, como se ha mostrado procedía de la obra de Caniff como una de las fuentes principales. El hecho de que la trascendencia de este conflicto aumentara al pasar a formar parte de un conflicto a nivel global, proporciona más trascendencia a una obra que juega el papel de transmisor de una realidad internacional a una sociedad inmersa en sus problemas a nivel nacional, suponiendo el principal medio de transmisión de una realidad lejana como ya se ha visto.

En una obra centrada en la relación entre diferentes culturas, un elemento como el de la diferencia entre razas tan intrínseco a la sociedad norteamericana no puede dejarse de lado. Por este motivo se ha mostrado como el tratamiento de la raza es una preocupación a la hora de afrontar una labor de este tipo y como este tratamiento tiene un impacto en el lector, impacto que, como se ha visto, continúa hasta nuestros días en obras más recientes. Esta preocupación por una discriminación racial hace, en muchas ocasiones, destacar elementos de una obra como discriminativos que, en el global de la misma, no pueden entenderse de la misma manera. Pero esta preocupación por la discriminación, demuestra que es un aspecto importante de la sociedad norteamericana que encuentra su reflejo en su reacción ante las obras de ficción como se ha mostrado en este trabajo. Finalmente, el trabajo ha mostrado el potencial de la imagen y, en este caso, de un medio como el cómic de prensa como reflejo de la historia y, fundamentalmente, en el impacto que los acontecimientos históricos tienen en la sociedad mostrando, como en el caso de la muerte de Raven Sherman, como la muerte de un personaje ficticio puede dejar una huella más profunda en el imaginario colectivo que la muerte de un personaje real, transmitiendo, por tanto, con mucha más fuerza el papel de determinados colectivos en la historia, a través de la capacidad del autor de darle trascendencia a su propio personaje.

5.2. Futuras líneas de trabajo

Muchas son las cosas que se han quedado en el tintero en el análisis de una obra con tantos niveles de lectura como *Terry y los Piratas* y que espero que puedan encontrar su hueco en una futura tesis. En primer lugar, evidentemente, como se menciona en la introducción, limitaciones de tiempo y espacio han dejado fuera la segunda parte de la obra, los años de Terry en la Segunda Guerra Mundial, donde todos los elementos de crónica histórica que poco a poco se fueron introduciendo en la serie y que he mencionado en este trabajo explotan de forma apoteósica. Caniff es reconocido como un colaborador del ejército norteamericano como transmisor del papel de éste en el conflicto bélico. Por este motivo, empieza a introducir en la serie personajes reales y elemento transmitidos por carta por verdaderos protagonistas del conflicto, tanto soldados como otro tipo de personal, incluyendo personal sanitario. El análisis de la serie como imagen de un conflicto bélico que, ahora sí, encuentra su lugar en las noticias de la prensa, crea un juego de paralelismos entre la realidad y la serie, entre las noticias y el relato que merece la pena ser analizado y que se sale del ámbito de este trabajo por cuestión puramente de espacio. Se ha comentado que la invasión de Pearl Harbor y la muerte de Raven Sherman marcan, cada una a su manera, la pérdida de la inocencia del pueblo norteamericano. La transformación de la serie cuando esta inocencia se ha perdido, cuando la sociedad ya es consciente de la influencia de los hechos narrados en la historia de ficción es uno de los aspectos que espero tratar en el futuro.

Otro aspecto interesante que creo que es interesante es la relación de Milton Caniff, en los años de realización de *Terry y los Piratas*, con el cine. Se ha mostrado que existía una correspondencia entre el cartoonist y algunos miembros importantes de la industria del cine que tiene como consecuencia un intercambio en los dos sentidos de influencias a la hora de desarrollar la labor artística. Además la falta de control artístico por parte del autor de la adaptación de *Terry y los Piratas* a otros medios y, fundamen-

talmente, al cine serán una de las causas de su abandono de la serie, como también se recoge en la correspondencia del autor. El análisis de esta correspondencia junto con este análisis de influencias mutuas a nivel artístico creo que merece un estudio más detallado. Además considerando, como ya se ha visto, que estamos hablando de dos de los medios de entretenimiento de más impacto de la época, el factor social y de crónica que ha servido de eje en este trabajo justifica plenamente un análisis intermedial entre estos dos medios de expresión, a través de un autor cuyas influencias cinematográficas son tan evidentes, en ambos sentidos del cine hacia su obra y de ésta hacia el propio cine. Existe abundante documentación en el archivo de Milton Caniff referente a ambos aspectos que no ha sido estudiada hasta el momento y que supondría una parte muy importante de una futura tesis.

Bibliografía.

Adams, John Paul (1946). *Milton Caniff, Rembrandt of the Comic Strip*. Philadelphia: David McKay Company.

Benjamin, Walter (1973). *Discursos Interrumpidos I*. Madrid: Taurus Ediciones.

Blackbeard, Bill (1984). “Niños, Capitanes y Sombreros de Hojalata”. *Historia de los Cómic*s, vol. 1. Barcelona: Toutain.

Bou, Nuria (2006). *Diosas y Tumbas. Mitos Femeninos en el Cine de Hollywood*. Barcelona: Icaria.

Bou, Nuria y Pérez, Xavier (2000). *El Tiempo del Héroe. Épica y Masculinidad en el Cine de Hollywood*. Barcelona: Paidós.

Burke, Peter (2001). *Visto y no Visto*. Barcelona: Crítica.

Caniff, Milton (1937). “There Had to Be a Choice”. *The Quill*. Septiembre 1937, pp. 6-17.

Caniff, Milton (1950). “Dumas from Ohio”. *Newsweek*. 24 de abril de 1950, pp. 58-61.

Caniff, Milton (1958). “Don’t Laugh at the Comics”. *Cosmopolitan*. Noviembre 1958, pp. 43-47.

Caniff, Milton (2003-2009). *Terry and the Pirates, vol. 1-6*. San Diego: IDW Publishing.

Comolli, Jean-Louis (2002). *Filmar para Ver: Escritos de Teoría y Crítica de Cine*. Buenos Aires: Cátedra La Ferla.

Frank, Waldo (1929). *The Rediscovery of America: An Introduction to a Philosophy of American Life*. New York: Charles Scribner’s Sons.

Giménez, Carlos (1979). “El Dibujante Carlos Giménez Rechaza un Premio”. *El País*, 24 de julio de 1979, pp. 40.

Gordon, David M. (2006). “The China-Japan War 1931-1945”. *The Journal of Military History*, vol. 70, no. 1, Enero 2006, pp. 137-182.

Guiral, Antonio (2007-2013). *Del Tebeo al Manga. Una Historia de los Cómicos*. 10 vols. Barcelona: Panini Cómicos.

Harvey, Robert C. (2007). *Meanwhile... Milton Caniff, a Biography*. Seattle: Fantagraphics Books.

Harvey, Robert C. (2002). *Milton Caniff: Conversations*. Mississippi: University Press of Mississippi.

Hata, Ikuhiko (1983). “The Marco Polo Incident”. *The China Quagmire*, pp. 233-286. New York: Columbia University Press.

Horn, Maurice (1984). “El Nacimiento de los Cómicos Norteamericanos”. *Historia de los Cómicos*, vol. 1. Barcelona: Toutain.

Hu, Hua-Ling (2000). *American Goddess at the Rape of Nanking. The Courage of Minnie Vautrin*. Chicago: Southern Illinois University.

Hughes, T.P. (1989). *American Genesis. A Century of Invention and Technological Enthusiasm*. New York: Penguin Group.

Lawrence, John Shelton and Robert Jewett (2002). *The Myth of the American Superhero*. Grand Rapids: Eerdmans.

Li, Yun-Han. “The Origins of War: Background of the Lukouchiao Incident, July 7, 1937”. *Nationalist China during the Sino-Japanese War, 1937-1945*, pp. 3-36. Hicksville: Exposition Press.

Lindsay, Vachel (1915). *The Art of the Moving Picture*. Nueva York: The MacMillan Company.

Ma, Sheng-Mei (2000). *The Deathly Embrace. Orientalism and Asian American Identity*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

McElvaine, Robert (1984). *The Great Depression. America 1929-1941*. New York: times Books.

McLaughlin, Robert L. y Parry, Sarah E. (2006). *We'll Always Have the Movies. American Cinema During World War II*. Kentucky: The University Press of Kentucky.

Meltzer, Milton (1969). *Brother, Can You Spare a Dime?* New York: Alfred A. Knopf.

Mumford, Lewis (1938). *The Culture of Cities*. Nueva York: Harcourt, Brace & Co.

Patterson, Miriam (1978). *The Perceived Impact of Terry and the Pirates During the War Years, 1939-1945, as Reflected in the General Correspondence of Milton Caniff*. PhD. Thesis: Ohio State University.

Pintor, Iván (2008). "La Tarea de Moisés. La Experiencia Documental en el Cine y la Historieta". *Contrapicado, Revista de Cine Online*, vol. III.

Rosenstone, Robert A. (1997). *El Pasado en Imágenes*. Barcelona: Ariel.

Saez de Adana, Francisco (2010). "La Representación del Holocausto Judío en el Cómic Norteamericano". *Revista de Humanidades Sárasauti*, Abril 2010.

Snow, Edgar (1968). *Red Star over China*. New York: Grove Press.

Steranko, Jim (1970). *The Steranko History of Comics*, 2 vols. New York: Supergraphics.

Susman, Warren I. (1987). *La Cultura como Historia*. México: EDAMEX.

Times (1929). *The New York Times*. Edición del 7 de mayo, pp. 15.

Toutain (1984). *Historia de los Cómicos*, 4 vols. Barcelona: Toutain.

Trabado, José Manuel (2012). *Antes de la Novela Gráfica. Clásicos del Cómic en la Prensa Norteamericana*. Madrid: Cátedra.

Usui, Katsumi (1990). "Japanese Approaches to China in the 1930s: Two Alternatives". *American, Chinese and Japanese Perspectives on Wartime Asia*, pp. 93-115. Wilmington: Scholarly Resources.

Waid, Mark (2010). "La Auténtica Verdad sobre Superman (y sobre Todos Nosotros)". *Los Superhéroes y la Filosofía*. Barcelona: Blackie Books.

Waug, Coulton (1947). *The Comics*. New York: MacMillan.

Yronwode, Catherine (1984). "La Segunda Guerra Mundial y los Cómicos". *Historia de los Cómicos*, vol. 1. Barcelona: Toutain.