

*SUPERHÉROES EN EL RUEDO:
LA CAPA QUE VUELA Y TOREA*

Fernando González Viñas*



En octubre del año 2018 se celebró en Córdoba una exposición bajo el título de “Del ruedo al cómic. Toros y toreros entre Supermán y Rompetechos”¹ y que mostraba más de un centenar de cómics en los que aparecían toros o toreros. Pocos días después de la exposición, una carta al director en el diario *Córdoba*, escrita por el Presidente de Ecologistas en Acción de Córdoba –cuyo nombre obviaremos para que no corra la suerte de la del griego Efialtes, aún recordado- protestaba enérgicamente contra la exposición. El pecado, al parecer, consistía entre otras cosas en ofrecer muestras originales de un hecho histórico incontestable, a saber, que toros y toreros habían irrumpido tanto en cómics para adultos como infantiles desde que el llamado noveno arte hizo su aparición, entre fines del siglo XIX y principios del XX. Además de las habituales diatribas en contra de la tauromaquia, el autor de la carta, veterinario para más señas, pedía que se impidiese

* Doctor en Historia, escritor, traductor. Director del *Boletín de Loterías y Toros*.

¹ Comisariada por el autor de este artículo, la exposición se presentó en Madrid en mayo de 2018 en la plaza de Las Ventas, bajo auspicio del Centro de Asuntos Taurinos de la Comunidad de Madrid; en octubre del mismo 2018, patrocinada por la Delegación de Cultura del Ayuntamiento de Córdoba se presentó en la Sala Orive de la ciudad califal.

(¿a quién se lo pedía? ¿Quién debía impedirlo?) que la exposición recibiese “visitas escolares”. Cabe decir que entre las intenciones del autor de estas letras, comisario de la exposición, no estaba la de instigar a los escolares –uniformados o no– para que visitasen la exposición. Tampoco la Delegación de Cultura del Ayuntamiento de Córdoba, patrocinadora de la muestra, había realizado ninguna gestión al respecto. Por parte del comisario, añadido, por la sencilla razón de que la educación es bajo mi punto de vista y preferentemente un asunto de los colegios y de los padres, y en última instancia de la regulación del Estado, y por tanto nada más lejos de mis intenciones el decidir por alguno de estos tres entes.

Sin embargo, resulta curioso que un representante de estos ánimos prohibicionistas e inquisitoriales que se han apoderado de nuestra sociedad –y todos sabemos que la tauromaquia es simplemente uno más de los hechos a prohibir por el religioso ateísmo o ateísmo religioso ultra de este siglo XXI– aparte de criticar a la tauromaquia en su carta al director (algo habitual y que no debe sorprendernos), quiera prohibir algo aparentemente tan inocuo como la exhibición de cómics o tebeos; supongo que la causa estriba en que el autor consideraba que su exhibición debe ser considerada como altamente perniciosa para las mentes infantiles. Y, hasta cierto punto, estoy de acuerdo, porque ver al Pato *Donald* toreando en un tebeo no deja de ser una hipocresía mayúscula cuando los supermercados están a rebosar de pechugas de pato a 4,50 euros la bandeja.

Pero, mirando más allá, la opinión sobre los tebeos del quejumbroso *misivista* (al director) es la misma que ya habían tenido muchos otros moralistas sobre estos fenómenos de la cultura popular a lo largo de su historia. Hasta que a finales del siglo XX algunas mentes inteligentes de la industria del cómic acuñaron como símbolo de calidad y destino a un público adulto la etiqueta de “novela gráfica”, los tebeos eran considerados cosa de niños o de mentes pueriles, impropia de adultos. Además de “adultos”, debe

aquí añadirse el término “cultivados”, porque es ahí, y no en “adulto” donde el tebeo ha logrado salir de su condición de paria para convertirse en susceptible de prestigio para sus autores, como demuestra por ejemplo que la novela gráfica *Maus* de Art Spiegelman recibiese un Pulitzer o la creación del Premio Nacional del Cómic por parte de nuestro Ministerio de Cultura. Pero antes de llegar a ese público cultivado o culto, los tebeos eran considerados un entretenimiento infantil, juvenil y, en último caso, algo propio de las clases populares. Y como tal producto para mentes



Fig. n.º 12.- Viñeta de Roy Lichtenstein. Todas las imágenes de este artículo han sido facilitadas por el autor del mismo.

supuestamente poco cultivadas, no se libraron de furibundos ataques e intentos de prohibición, en aras de una sociedad moralmente elevada. He aquí el peligro de lo popular o *pop*, del que no se libró Elvis Presley en sus inicios, ni la tauromaquia, domesticada por la Ilustración y reiteradamente amenazado su público con medidas policiales. Por cierto, y dicho esto al margen, Roy Lichtenstein, pionero del arte *pop*, basó su arte en la presentación de viñetas de cómic a gran escala, otorgando a este medio tan propio de la cultura popular la categoría de arte (Fig. n.º 12).

Centrándonos en los tebeos, antes de un acercamiento a diversos tratamientos que en ellos se hacen de la tauromaquia, no estaría de más dar algunos apuntes sobre esos intentos de prohibición, en definitiva, de eliminación de lo que para algunas mentes moralizantes era un producto pernicioso de la subcultura y que podría incluso acarrear el vuelco de la estructura social, a decir de los prohibicionistas. Quizá así comprendamos la boutade del citado prohibicionista de exposiciones de tebeos. La coincidencia de los ánimos prohibicionistas contra los tebeos y la tauromaquia estriba en que estos moralistas consideran que ambos mundos son solo apreciados por mentes infantiles y descentradas, sea por edad o pobreza intelectual, además de contribuir o incluso generar diversos males sociales. Frederic Wertham, de quien se hablará de inmediato, en una de sus diatribas contra los tebeos, cómics o *comi books* en los EE UU, escribió que éstos atraían a lectores «con el cerebro de un niño, el impulso sexual de un sátiro y la delicadeza espiritual de un gorila». Cámbiese *comic books* por corrida de toros y ya tenemos el discurso perfecto para una carta al director en un periódico de provincias.

Teniendo en cuenta que el presente artículo se centrará en la aparición de toros y toreros en los *comic books* (cuadernillo de historietas, tebeo) de superhéroes estadounidenses, conviene hacer un sucinto recorrido por los intentos de prohibición de los mismos en los EE UU. Especialmente en los años cuarenta del siglo XX, se alzaron numerosas voces de moralistas autonombrados guardianes de la ética americana que consideraban que había un vínculo directo entre la delincuencia juvenil y la lectura de cómics. En realidad, no había ningún dato que lo demostrase fehacientemente, pero había demasiados crímenes, sangre y glorificación del criminal en los cómics, que eran literariamente herencia, al fin y al cabo, de las revistas *pulp*, literatura barata consumida ávidamente desde

finales del siglo XIX por el lector adulto norteamericano (lector despreciable de literatura despreciable, a decir de los moralistas del momento). Los cómics desplazaron a las revistas *pulp*, hasta el punto de que muchos personajes de cómic estaban directamente inspirados en aquella previa literatura para las masas populares. El primer *comic book* y a todo color llega en 1933 (*Famous Funnies*), si bien desde el último cuarto del siglo anterior, los periódicos albergaban en sus páginas tiras de viñetas historiadadas en blanco y negro a diario, y en página completa a color los dominicales. En esencia, el *cómic book* nació en los EE UU para aprovechar las rotativas de los diarios y no era otra cosa que las páginas dominicales a color de los diarios dobladas dos veces por la mitad. Esa ingeniosa solución creó en los EE UU una nueva industria, si bien, debe añadirse que en Europa hacía ya décadas que existían los tebeos a color (en España, *Dominguín* nace en 1915 y el *TBO*, cuyo nombre haría fortuna, lo hace en 1917, el mismo año que nace *Manolete*).

Volviendo a los EE UU, los cómics, ideados para un público infantil, pronto interesarían también al adulto con cabeceras como *Superman* o *Crimes does not pay*. Esta última mostraba historias supuestamente reales de asesinos y criminales. Que la delincuencia juvenil se inspirara directamente en tebeos como *Crimes does not pay* —en lugar de al contrario— estaba por demostrar, pero para los moralistas habituales, era un hecho incontestable. Artículos en los periódicos, comisiones organizadas por ayuntamientos de diferentes ciudades, comisiones estatales... una fiebre anticómic sacudió los EE UU. En aquella América crítica con la falta de libertades del comunismo (la guerra fría en puertas) y de la quema de libros del nazismo recién derrotado, incluso se llegaron a realizar quemas públicas de cómics en escuelas (Fig. n.º 13), con colaboración necesaria (voluntaria u obligada) de los alumnos, hechos que, por cierto,

fueron recogidas por la prensa.² Para no ser excesivamente prolijo, diremos que, como en toda quema de brujas, el principal inquisidor abolicionista se llamaba Frederic Wertham. Psiquiatra judío de origen alemán que se estableció en los EE UU huyendo de los nazis, contrasta su empeño cerril con su apoyo de modo práctico a las más bajas capas sociales del momento, abriendo una clínica psiquiátrica para atender a ciudadanos de raza negra de Harlem, en aquellos momentos verdaderos parias sociales en los EE UU. Wertham, imbuido por aquella ciega premisa de que



Fig. n.º 13.- Fotografía realizada durante *una quema de libros*.

los cómics provocaban la delincuencia juvenil, editó en 1954 un libro fundamental para la causa de la caza de brujas que se estaba llevando a cabo: *Seduction of the Innocents*.

La aparición de *Seduction of the Innocents*, de gran repercusión, coincidió además con la celebración de un comité

² Para una profundización en los intentos de prohibición de los *cómic books* en los EE UU véase el excelente libro de David Hajdu (2018): *La plaga de los cómics. Cuando los tebeos eran peligrosos*, ha sido editado en España, por Es Pop ediciones.

estatal sobre los orígenes de la delincuencia juvenil que dedicaría dos de sus sesiones específicamente a los *comic books*. En un principio dicha comisión se iba a centrar en los cómics de crímenes y similares pero algunos de los invitados a testimoniar en aquella comisión, con el Dr. Wertham a la cabeza, estaban convencidos que todos los tebeos eran causantes de la estulticia y criminalidad de la juventud americana. Para Wertham, los tebeos de superhéroes eran tan dañinos como los de crímenes y horror y en la comisión declararía que «Los cómics de *Superman* estimulan en los niños la fantasía sádica de disfrutar viendo a otras personas sufrir un castigo físico reiterado mientras uno permanece inmune. Es lo que hemos dado en llamar el complejo de *Superman*». Eureka. Cambiemos el término personas por toros y la historia se repite. Por desgracia para los cómics y sus lectores, la industria del cómic tuvo que recurrir a una autorregulación, con un sello bien visible en la portada para sobrevivir. Para sobrevivir prostituida, cabe decir, pues desaparecieron los cómics de horror, *Superman* se dedicaba a rescatar abuelitas y la creatividad del medio languideció durante demasiados años. De hecho, algunas de aquellas reglas que la industria del cómic se autoimpuso rayan la paranoia, por ejemplo el punto que fijaba que las relaciones románticas no se deberían tratar «de manera que estimule las bajas pasiones». La industria del cómic, como en ocasiones le está sucediendo a la tauromaquia con los festejos populares, renegó de su propio ser, rechazando una parte de su propio esencia, la imaginación, la fantasía, la libertad, partes que sustraídas socavan las raíces de su existencia. Los cómics de horror y crímenes –y románticos– fueron el Toro de la Vega de 1954.

Así pues, los cómics, como la tauromaquia (inclúyase por favor corridas de toros, festejos populares, y todo tipo de manifestaciones taurinas, desde la corrida de la Camargue hasta las exhibiciones de tebeos con Anacleto Agente Secreto muleta en mano), siempre han tenido a los inquisidores respirando sobre su cogote y en demasiadas ocasiones, y no es éste el lugar para

hacer un listado histórico, especialmente en lo concerniente a la tauromaquia, las diatribas abolicionistas se han basado en que ambos son dos productos populares –*pop*– recibidos con alborozo por mentes que han de ser educadas o reeducadas, según edad. Esto, según el mejor de los casos, porque en el peor, de lo que se estaríamos hablando es de mantener al pueblo en la ignorancia y en lugar de dejarle la libertad de decidir por sí mismo en qué perder su tiempo libre antes de la inevitable muerte, ejercer sobre él una determinación cultural debido a su atribuida ignorancia para saber qué tipo de cultura desea. Léase al respecto el esclarecedor ensayo de Umberto Eco (1964) si se alberga alguna duda sobre la verdadera naturaleza de esa cultura con mayúsculas que intenta imponerse sobre una supuesta cultura con minúsculas. La frase de Wertham, recuérdese «con el cerebro de un niño, el impulso sexual de un sátiro y la delicadeza espiritual de un gorila», y los deseos del autor de la carta al director del diario *Córdoba* solicitando se prohíba la asistencia de escolares a una exposición de cómics en la que aparece *Superman* toreando, son suficientemente reveladoras.

Establecidos los puntos de encuentro entre los cómics y los toros –el pecado mortal de lo popular– podemos centrarnos ya en un relato sobre las formas de aparición de toros y toreros en los cómics. Este relato puede hacerse desde diversas perspectivas: por países, temática, posicionamiento del guionista frente a la tauromaquia, cómic infantil o para adultos... Un somero repaso histórico se puede encontrar en el catálogo de la exposición ya aludida.³ Puesto que el encuentro de toros y toreros en los cómics de horror ya ha sido también tratado por este autor

³ Relato histórico dividido en tres grandes temáticas (1. Cómic adulto español, 2. Cómic adulto internacional y 3. Cómic infantil): *Del ruedo al cómic. Toros y toreros entre Supermán y Rompetechos*, Madrid, mayo 2018, Córdoba, octubre, 2018. Texto González Viñas, Fernando.

(González Viñas, 2007), el presente artículo, establecido el paralelismo entre el “complejo *Superman*” y el autor de la carta al director, se centrará en el encuentro entre toros y toreros en los tebeos de superhéroes norteamericanos. Podremos así, ante la limitación de páginas, incidir en algunos aspectos reveladores del estudio, a cambio de prescindir lamentablemente de episodios tan interesantes como los cómics japoneses de la autora Est Em y su torera *Golondrina*, del *Valor y al toro* de Mortadelo y Filemón de Francisco Ibáñez, de *Rompetechos*, de *The Spirit*, de *Astérix*, de la sorprendente biografía ficticia de los últimos días de Belmonte en *The lonely Matador*, publicada en Polonia, del repaso a la vida y muerte de Manolete en el semanario de cómic francés *Tintín*, y de infinidad de personajes de tebeo que han tenido una muleta en su mano y un toro bravo en frente. Tómese, por tanto, el presente artículo como un capítulo único de una hipotética “Historia de los toros y toreros en los cómics”. Capítulo que se centra en uno de los paradigmas de lo *pop*, los superhéroes, y su encuentro con la tauromaquia. Nada más *pop* que *Superman*, nada más *pop* que un torero, o un toro, el mismo que decoraba los televisores cuando no eran planos.

SUPERHÉROES, TOROS Y TOREROS

La presencia de la tauromaquia en el género de superhéroes puede calificarse como sorprendente. Si lo comparamos con las decenas de miles de *comic books* de este género publicadas desde su aparición a fines de los años 30 del pasado siglo, el número es ínfimo. Si lo comparamos con el mundo habitual en el que se desenvuelven los superhéroes, la gran ciudad estadounidense –Nueva York, casi exclusivamente– el hecho de que entren en contacto con toros y toreros parece descabellado, nunca mejor dicho. Y sin embargo, ha sucedido en reiteradas ocasiones. La partida de nacimiento de los superhéroes se inicia en 1938 con la aparición en el número 1 del cómic *Action Comics* de *Superman*. La bobalicona

creación de Jerry Siegel y Joe Shuster inicia un género que se extiende de modo inmediato al albur del éxito del insulso reportero Clark Kent, alter ego de *Superman*, que en pocos años tendría serial radiofónico, serial televisivo cuando este medio aparece y a partir de los años 70 toda una serie de películas cinematográficas. Todo ello, sin contar el *merchandising* puesto en funcionamiento desde el primer momento y que podía haber hecho de Shuster y Siegel dos acaudalados autores, si no hubiesen vendido todos los derechos del personaje por la mísera cantidad de 130 dólares a los propietarios de la editorial DC. Problemas de derechos aparte, el éxito de *Superman* fue rápidamente imitado: en 1939 nace *Batman* (creación de Bob Kane) en la misma editorial, en 1940 Capitán América (Joe Simon y Jack Kirby, en la editorial Timely), *Wonder Woman* en 1942 (William Moulton Marston, en editorial DC)... La lista, interminable, recibe en los años 60 un nuevo impulso con la explosión creativa que se produce en la editorial Marvel (antiguo Timely) donde de la mente de Stan Lee y los lápices de Kirby, Steve Ditko y otros nacen *Spiderman*, *Hulk*, *Thor*, Los cuatro Fantásticos, *Daredevil*... y un sinfín de nuevos héroes, en este caso, atormentados por los problemas diarios, como el enamoramiento o las drogas, además de por los supervillanos, algo que no sucedió con los héroes de los años 30/40. Para una mejor comprensión del alcance y las diferencias del tratamiento dado a los toros en el género de superhéroes, podría establecerse una subdivisión de la presencia de los toros en los *cómic-books* de superhéroes; dicha subdivisión será trina: editorial DC, editorial Marvel y resto de editoriales.

LA TAUROMAQUIA DE LA EDITORIAL DC

Fundada en 1935, en 1938 publicaría el primer número de una nueva cabecera titulada *Action Comics*. En su portada, un personaje furioso, vestido de azul y capa roja, elevaba sobre su cabeza un automóvil. Había nacido *Superman* y con ello el géne-

ro de superhéroes. *Batman*, *Wonder Women*, *Green Latern*, entre otros, seguirían en la misma editorial la estela del poderoso hombre de acero. Actualmente, DC se reparte casi todo el mercado de cómic de superhéroes con la editorial Marvel.

I.I. WONDER WOMAN

Por orden cronológico, *Wonder Woman*, la mujer maravilla, será la primera superheroína que se lanzará al ruedo. De hecho, no hay que esperar mucho, porque será en el número 1



Fig. n.º 14.- *Wonder Woman cogiendo al toro por los cuernos.*

del cómic *Wonder Woman* (1942) donde, aparte de combatir a los nazis, se verá envuelta en un episodio (guión Charles Moulton, dibujo Harry G. Peter) en el cual cogerá, literalmente, al toro por los cuernos (Fig. n.º 14) *Wonder Woman*, por cierto, es una amazona que vive en una isla paradisíaca poblada solo por mujeres de su especie, alejadas de la guerra y la violencia, y que, ataviada de un látigo, decide intervenir en nuestro mundo para evitar en la medida de lo posible el triunfo del mal. Las

razones últimas del látigo y el aire sadomasoquista que a veces impregnaba las historietas de *Wonder Woman* han sido objeto de múltiples debates entre historiadores del cómic. Baste aquí decir que el autor, Charles Moulton, psicólogo, reivindicaba la fortaleza y capacidades femeninas; quizá por ello vivía en feliz concubinato bajo el mismo techo con su esposa, con la que tuvo dos hijos, y su amante, antigua alumna, con la que tuvo tres. En cuanto a los muslos descubiertos y prominente escote de *Wonder Woman*, sueño de cualquier adolescente de la época, nada tienen que envidiarle a las representaciones hipersexualizadas de los superhéroes masculinos, desde *Superman* y su traje ajustado, cuya inspiración podría estar en *The Phantom*, hasta *Namor*, el héroe submarino en bañador.

En cualquier caso, el episodio en cuestión, tiene por protagonista, además de a *Wonder Woman* y a un toro, a una torero, una mujer con estoque, anunciada en los carteles como “Senorita Pepita” (sic). Las causas por las que *Wonder Woman* acaba involucrada en un asunto taurino serán la amenaza de invasión de México por parte de los japoneses (recordemos, es 1942, la Guerra del Pacífico en su apogeo), cuyos espías ya están sobre el terreno. Este asunto será habitual y establece un paradigma en la actuación de los superhéroes del cómic: si se visita México o España, hay que pasar por la plaza de toros. Al igual que les ocurrió a los viajeros europeos del XIX por España, los toros son la tradición fundamental y a veces hasta el cliché al que asomarse y que situarían a España (y México) en el mapa. *Wonder Woman* será la primera que acude a México a torear, pero otros como *Batman* o *Superman* la imitarían posteriormente. Otra característica común será la inclusión de palabras en español tanto en el cómic que nos ocupa como en la práctica totalidad de los que desde el mundo no español (inclúyase los cómics británicos, italianos, franceses, japoneses...). En *Wonder Woman*, se emplea vocablos como “estoque”, “brava”, “magnífico” y alusiones tales como «*Pepita is the best of all espadas*». Y una tercera caracterís-

tica muy común es la intervención del superhéroe directamente en la corrida de toros, justificado por la incapacidad de los nativos para solucionar sus problemas y por consiguiente la (imperialista) necesaria intervención de los superhéroes estadounidenses (que lo mismo saben torear con el capote por chicuelinas que con la muleta por tafalleras, todo lo pueden). En este caso, el toro «“El Terrífico”, *strongest and most savage bull in México*» escapa de los chiqueros (es un decir, puesto que se trata de un cercado con vallas de madera directamente anejo al ruedo) pillando por sor-



Fig. n.º 15.- *Wonder Woman* venciendo al toro “*Terrífico*”.

presa a la torera Pepita, la cual, embestida por el toro, tropieza con su muleta y cae ante los pies del astado. Y es ahora cuando *Wonder Woman*, que se encontraba presenciando la corrida en el tendido, salta al ruedo y literalmente coge al “*Terrífico*” por los cuernos y lo derriba, para, a continuación, lanzarle su sogu o lazo, al estilo del rodeo americano, y finalmente –el peligro vencido, es hora de la embriaguez– subirse sobre el toro y cabalgar sobre él, de pie, como la trapecista del óleo *El circo* (1891) de Seurat. La página en cuestión (Fig. n.º 15) bien merece un estudio psicoló-

gico a fondo del propio guionista–psicólogo, especialmente la impagable viñeta de Pepita cogida en brazos por Wonder Woman al ser rescatada, como la ya en nuestros tiempos superada imagen de novio llevando al tálamo nupcial a la novia. La viñeta que resuelve la tensión sexual, con las dos protagonistas sentadas conversando precisamente en el tálamo es sorprendente para cuando fue publicada, 1942, no se olvide. Quedan en este cómic fundacional establecidas muchas de las reglas de juego por las que discurre la relación entre los superhéroes y los toros. Para el lector, el toro queda transformado en un villano ideal, imprevisible, dotado de fuerza descomunal que ningún humano normal puede superar y que justifica la heroicidad y que, en definitiva, no se distingue gran cosa de los típicos atributos del villano o supervillano. El superhéroe como torero, el torero como héroe y, aún más definitorio: el toro como antihéroe.

I.II. *SUPERMAN EN EL RUEDO*

El superhéroe fundacional (1938) tampoco ha dejado pasar la oportunidad de enfrentarse a un toro bravo. Dotado de un poder omnímodo por las especiales características atmosféricas de la Tierra en comparación con su planeta de origen Krypton, *Kal-El (Superman)* llega como niño en una nave espacial, es adoptado por una familia norteamericana, los Kent, y pasa a ser Clark Kent. Devenido en periodista del *Daily Planet* de la ciudad de Metrópolis, luchará contra el mal volando embutido en su traje con capa, para lo que las cabinas telefónicas eran el camerino ideal. *Superman* le teme únicamente a la kryptonita, no al gas terráqueo, cuya palabra procede del término griego para “oculto”, sino a la roca verde de su planeta de origen.

Superman tendría su encuentro con la tauromaquia en 1953. El episodio, *The bullfighter from Smallville*, aparecería en *Adventure Comics* n.º 188 (Fig. n.º 16). *Adventure Comics* era

una de las cabeceras en las que aparecía el héroe, junto a las de *Action Comics* y *Superman*. En el citado episodio, *Superman* no aparece como tal sino como *Superboy*, es decir, en su adolescencia y aún viviendo en Smallville con sus padres. La única diferencia con las aventuras de su etapa adulta, que transcurren en paralelo en las otras dos cabeceras, es que la presencia de sus padres es recurrente. Con portada de Win Mortimer y dibujos interiores de John Sikela, todo gira en torno al regalo de un traje de luces que un amigo mexicano, el señor Martínez, le hace lle-



Fig. n.º 16.- *Superman en Smallville cogiendo al toro por los cuernos.*

gar como agradecimiento al padre de *Superman/Superboy*. El señor Kent se da un golpe en la cabeza al caerse por las escaleras cuando iba a probarse el traje de luces y cree ser realmente un torero famoso, de nombre José Kentador. Embriagado por su supuesto exitoso pasado en España, decide organizar en Smallville una corrida de toros. Para ello alquila el estadio de béisbol de la ciudad y su hijo, temeroso de las consecuencias del golpe decide seguirle la corriente. *Superman* se verá obligado a utilizar su ingenio con el fin de evitar que el enfrentamiento de

su padre con un toro acabe en desgracia, hasta el punto de que ayuda en secreto, escondido detrás de un árbol y utilizando los rayos de sus ojos, a que un toro en el campo no cornee a su padre, que se encuentra entrenándose para la corrida, vestido de luces. Aún más cómico, sabiendo de quien se trata, es ver al joven *Superman* con unos cuernos en la mano haciendo de toro para el entrenamiento de su padre. *Superman* idea una estrategia para evitar que su padre intervenga en la corrida, en concreto cambiando la fecha de los carteles que anuncian la corrida por un día antes. Así, el día anunciado no es el alucinado José Kentador quien aparece en la plaza, sino su hijo, *Superman*. El superhéroe recibe al toro a porta gayola, de pie, con una muleta roja sin estaquillador y administra un pase al toro mientras nos explica en un bocadillo que se trata de un «a *Manolete pass*» (el nombre de *Manolete* aparece de modo recurrente en la historia de los cómics y su vida ha sido narrada en viñetas en diversos cómics americanos y de otros países, caso de Francia). Emulando a *Wonder Woman*, *Superman* acaba por llevarse volando al astado fuera de la plaza entre los vítores de la multitud. El episodio culmina con la vuelta a la razón del padre de *Superman*, no sin haberse puesto antes a torear una moto que pasa por la calle y entrar a matar a la rueda delantera con su estoque; sin duda una nueva variedad del famoso pase del borracho a los coches. La historia, de once páginas está plagada nuevamente de términos en español: “pase del ole”, “el toro”, “caramba”, “bravo”, “arruzito pass”...

A pesar de que en esta ocasión el superhéroe no viaja a un país taurino, el elemento mexicano aparece con el envío del traje por parte del amigo mexicano al padre de *Superman*, por lo que para responder al cliché que instaura *Wonder Woman* solo habría hecho falta un pequeño viaje al sur. El resto de los elementos que establece el episodio de la amazona están aquí también presentes: el superhéroe que sabe torear no se sabe por qué, la amenaza del toro como un supervillano bruto y vencido por el

bien–superhéroe, la introducción de términos españoles para contextualizar y *exotizar* el episodio. El episodio se editaría en 1954 en México en la editorial Novaro (*Superman* n° 32) con el título *El torero de Villa–chica*. Novaro tenía igualmente los derechos en España, y esa fue la edición que llegó a nuestro país.

I.III. *BATMAN*, EL CABALLERO OSCURO

También un producto de la editorial DC y de la llamada Edad de Oro de los cómics, Batman, el hombre murciélago, creado por Joe Kubert ha tenido varias tardes de gloria taurómica a lo largo de su ya dilatada historia. El personaje aparecería por primera vez en el n° 37 de la cabecera *Detective Comics* (1939) y pronto seguiría los pasos de *Superman* con cabecera propia. En *Detective Comics* n° 248 (1957) el guionista Bill Finger y el dibujante Dick Sprang lo llevan a un viaje alrededor del globo terráqueo con México como una de las escalas. La portada del episodio, *Around the World in 8 days*, sitúa a *Batman* en Venecia, en una góndola, pero la reedición del episodio en 1970 (*Batman* n° 223) nos ofrece en un recuadro a *Batman* toreando con su capa bajo el epígrafe “*Mistery in Mexico*” (Fig. n.º 6). En su trepidante aventura por el mundo, *Batman* recalca en México y, como no podía ser de otro modo tratándose del superhéroe nocturno por antonomasia, *Batman* se encuentra en una plaza de toros iluminada por una amarilla luna llena. Un toro escapa de toriles (llamémoslo inicio de aventura al estilo *Wonder Woman*) y ante el peligro que corre su adolescente compañero de aventuras, Robin, *Batman* utiliza su capa negra/azul a modo de capote. El caso de *Batman* es muy diferente al de los superhéroes al uso de la época: no posee poderes sobrehumanos; su fuerza, destreza y habilidad son producto del gimnasio y el entrenamiento, además de su inteligencia, por lo que la solución ante la acometida del toro no consiste finalmente en domarlo o sacarlo en volandas de la plaza. *Batman* utiliza su ingenio para citar de

nuevo con la capa al toro y al llegar éste a sus terrenos echársela al morro y “tomar el olivo”. El enfrentamiento final en el callejón con un espadachín nada aporta a este relato donde son dos las páginas que muestran de nuevo al toro como antagonista del superhéroe.

Años después, con guion de Gardner Fox y dibujos de Carmine Infantino y Joe Giella, *Batman* vuelve a la plaza de toros en *Detective Comics* n° 337 (1965). En esta ocasión nos encontramos con un episodio absolutamente hilarante en su argumento, puesto que *Batman* y *Robin* han de enfrentarse a un robusto hombre de Cromañón que ha vuelto milagrosamente a la vida desde la Edad del Hielo y que para colmo conserva una dura capa de hielo que lo envuelve (se explica que un terremoto que lo ha liberado del hielo ha abierto igualmente unas pequeños agujeros que le permiten respirar). Para rizar el rizo, el helado antepasado ¡puede volar! debido al efecto de los minerales de la cueva en la que yacía congelado. El Cromañón recorre así el mundo, volando, buscando a *Brugg*, quien le había golpeado con su mazo en tiempos prehistóricos. Tras dar mamporros a diestro y siniestro con su maza, se enfrenta a *Batman* y *Robin*, primero en Gotham City, y tras vencer a *Batman* y emprender un nuevo vuelo, aterriza en una plaza de toros, concretamente en Málaga, en el momento en el que el torero *Altamonte* se dispone a entrar a matar al toro. Klag –así es como se llama el Cromagnon– aterriza dispuesto a golpear al torero, una muestra de la idea que en los años sesenta se tenía sobre la supuesta brutalidad de los hombres de Cromagnon. En el instante en el que el prehistórico se dispone a golpear al torero, aparecen de nuevo *Batman* y *Robin*, que logran vencerle, entre gritos de ¡olé! del público de la plaza, gracias a un gas que han traído consigo. La pregunta es, ¿qué ha sido del toro y del torero? Volatilizados. *Batman* y *Robin* abandonan la plaza llevándose consigo al arcaico humano con la esperanza de que los científicos le enseñen a hablar y pueda

explicar cómo vivía en su tiempo. En este caso, la aparición del toro es residual, al igual que la del torero, y sirve simplemente como símbolo de que la aventura transcurre en España. Para numerosos autores de cómics, el viaje a España (o México) de los protagonistas implica la aparición de la plaza de toros y sus protagonistas. A veces, como ocurre en el siguiente encuentro de *Batman* con un toro, la geografía es otra, pero si aparece un toro, éste debe ser toreado.

En *Detective Comics*, nº 411 (1971), el episodio “En la madriguera de los traficantes de la muerte” (guion del gran

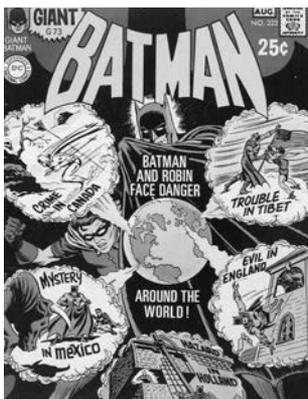


Fig. n.º 17.- Portada de un comic de *Batman*, en el que se se puede observar un pequeño recuadro toreado.

Denny O’Neal, dibujos Bob Brown y Dick Giordano) lleva a *Batman* por tercera vez al ruedo. En esta ocasión *Batman* viaja hasta un país indeterminado del sureste asiático (hay templos budistas, semi–ninjas y se come con palillos) donde es atrapado por el villano de turno que lo castiga a enfrentarse a un toro en una especie de ruedo en cuyo centro ha sido atada a un poste Talia, una joven y atractiva enemiga del villano *Darrk*. *Batman* toreará con su capa azul, en perfectas verónicas, al toro que el villano ha soltado al recinto; un recinto circular, cubierto y con

columnas, de inspiración netamente minoica. En esta ocasión –ya sabe lo que es enfrentarse a un toro– llega a pegarle un puñetazo en la testuz al toro y finalmente, lo ciega con su capa y salta por encima de él mientras el toro se estrella contra las tablas. *Batman* puede ya olvidarse del toro y centrarse en el villano. Aquí el toro es un instrumento del mal, del villano, superado una vez más por la inteligencia –el arte taurino– del superhéroe. Bune Hogarth dibujaría un episodio muy parecido con Tarzán de protagonista.

I. IV. *BATGIRL*, LA CHICA MURCIÉLAGO, EN MADRID

La predilección por enfrentar a los superhéroes de la editorial DC con toros alcanzó a todos los superhéroes de primera fila de dicha editorial. La versión femenina del hombre murciélagu, *Batgirl*, asistirá a una corrida de toros en *Detective Comics* n° 408 y 409 (1971, guion Frank Robbins, dibujos Don Heck y Dick Giordano), en concreto, en Madrid. Nótese que estos episodios se publicaron solo tres y dos meses antes que la anterior aventura taurina de *Batman*. El episodio “*Batgirl vs. Phantom Bullfighter*” comienza con *Batgirl* en su rol de “señorita Gordon” en el tendido junto al dueño de un “rancho”, Don Alvarado, presenciando una corrida en la que interviene el torero “El Granados” frente a un toro de Miura. Al inicio del episodio el guionista incluye una dedicatoria en un recuadro: «Con disculpas y mucho respeto al gran “Papa Hemingway”». No deja de ser interesante la alusión a Hemingway porque aunque en no todas las presencias de toros y toreros en el cómic norteamericano queda patente, sí se intuye que salvo excepción la fuente taurina de los guionistas parece haber sido Hemingway. En esta ocasión se le cita, en otras, como será el caso del viaje de *Wolverine/Lobezno* a la guerra civil española, Hemingway, como se verá más adelante, aparece en persona. Volviendo a *Batgirl*, el episodio taurino desarrolla una trama de verdadero interés y profundidad, con una rivalidad entre tres generaciones

–el joven, el torero maduro y el amigo mayor– y papel importante también para los toros de Miura. El desarrollo se inicia con el torero maduro –*El Granados*– cayendo en la plaza a pies de un Miura, interviniendo de inmediato en su ayuda su fiel amigo Manolo (vestido de paisano), ya entrado en años. De súbito también salta al ruedo el joven la nueva generación, igualmente con ropas de calle, que reclama su sitio en el ruedo frente a los hombres maduros. En el nº 409 continúa la trama en la finca de Granados, donde hay dos toros de Miura (“El diablo” y “El águila”) reservados para que sean estoqueados en su momento por el matador protagonista. Las conversaciones entre Granados y Batgirl (que evidentemente sigue siendo la señorita Gordon y guarda su traje y su identidad secreta a buen recaudo) parecen escritas por Hemingway cuando el ganadero le dice: «un buen toro bravo puede hacer parecer bueno incluso a un matador mediocre, pero un toro manso puede hacer que incluso yo pareciera malo». Será por la noche cuando se desarrolle la trama que se había planteado en el número anterior del cómic, al aparecer uno de los toros muerto en la finca. *Batgirl*, entonces sí, ha llegado la noche, la atmósfera adecuada para sus aventuras, intentará evitar la muerte del segundo toro desenmascarando al autor, que en un principio parece ser el joven, Paco, que está toreado al Miura a la luz de la luna y a punto de entrar a matar. *Batgirl* se lanza sobre Paco para evitar que mate al toro y ante la huida del muchacho coge ella misma la muleta, dando un pase, agarrando posteriormente al toro por los cuernos (esto ya nos suena) y llevándolo con la capa a una mano, como un buen subalterno de otros tiempos, hasta un espacio enrejado donde lo encierra. Las intenciones del joven pasan por matar al toro para demostrar la llegada de sabia nueva e impedir que la antigua –Granados– siga ocupando la gloria del torero. Sin embargo, el joven Paco niega antes de huir ser el autor de la muerte del primer toro y al volver la página, la sorpresa es digna de los cómics de terror de la edi-

torial EC⁴, pues aparece a lomos del Miura un desconocido, (Fig. n.º 18) estoque en mano, que ataca a Batgirl. La heroína consigue derribar al toro con un lazo, atarle las patas –todo referencias al rodeo americano, incluido el desconocido a lomos del toro–. Se descubre entonces que se trataba de Manolo, el “fiel guardián” de Granados. Sus intenciones no podían ser más bondadosas y así se lo explica a Granados cuando éste acude al lugar: viendo la merma de facultades del torero, producto del paso del tiempo, quiso matar los dos toros para evitar una trage-



Fig. n.º 18.- *Un desconocido a lomos de un toro con el estoque en la mano.*

dia. Granados, finalmente agradecido con quien le ha sabido decir la verdad, perdona a su fiel amigo. El guion, más allá de las palabras en español, un recurso habitual, los lances con el capo-

⁴ Al respecto de la presencia de toros y toreros en el cómic de terror estadounidense, véase nota 5 y sobre todo el cómic *The House of Secrets* n.º 137, cuya portada, de Ernie Chan, nos muestra a un torero vuelto de la muerte, esquelético y vestido de luces, montado sobre un toro en el momento de atacar con el estoque a otro torero, aún vivo. El episodio se desarrolla en el interior del cómic con guion de Steve Clement.

te de una americana que no ha pasado por escuela taurina alguna y las evidentes referencias a Hemingway, rebosa ritmo, intriga y giros, propios de un buen autor de cómic. No podía ser de otro modo puesto que su autor, Frank Robbins, no era uno cualquiera, es nada menos que el creador de uno de los grandes clásicos de aventuras de cómic, *Johnny Hazard*, al que se dedicaría durante tres décadas (1944–1977). Hay que citar que Robbins llevaría a su aventurero Johnny Hazard en una ocasión a España, donde además de los guardias civiles con tricorno (unos clásicos del cómic americano) hay escenas de corrida de toros. Robbins, fichado por la editorial de *Batman* y *Superman*, trabajaría posteriormente también para la gran rival, la Marvel de *Spiderman*. En la aventura *batgirlniana* destaca el elemento diferenciador de los miuras, sombras negras utilizadas como instrumentos de la venganza y deseos humanos y que exigen al guionista un conocimiento al menos mínimo de lo que representa la tauromaquia, un conocimiento que sin lugar a dudas parece proceder de sus lecturas de Hemingway.

I.V. SUPERGIRL EN BARCELONA.

No hace tanto tiempo que Barcelona era la plaza española donde mayor número de festejos taurinos se celebraban al año. *Supergirl*, prima carnal del planeta Krypton de *Superman*, parecía saberlo muy bien, o al menos sus guionistas. En *Action Comics* n° 268 (1960), con guion de Otto Binder y Jerry Siegel (co-creador de *Superman* junto a Joe Shuster) y dibujo de Jim Mooney, nos encontramos con una viñeta de la superheroína nacida para explotar el fenómeno *Superman* de la editorial DC (desde *Superboy* a un superperro, la familia no dejaba de crecer) rescatando a un torero. En realidad, el endeble guion juega con el equívoco de la presencia de otra *Supergirl* además de la conocida: la verdadera *Supergirl* –Linda Lee, con peluca morena en su *alter ego civil*– puede ver mediante su superpoder como en

diferentes partes del mundo una *Supergirl* que no es ella rescata a diversas personas. Finalmente se descubre la verdad, que no es otra que se está rodando una película sobre *Supergirl* en unos estudios cinematográficos. Una de las viñetas de la actuación de la falsa *Supergirl* nos la presenta rescatando y llevándose al vuelo a un torero amenazado por un toro de cornamenta típicamente texana (Fig. n.º 19). En el ruedo yacen muleta y estoque; dos carteles nos aclaran, por si había dudas: «Sensacional corrida de toros» y «Plaza de toros de Barcelona», ambos en español.



Fig. n.º 19.- *Supergirl* rescatando a un torero delante del toro.

Dos bocadillos procedentes del público nos cuentan lo evidente, que si no hubiese sido por la “super muchacha” (sic, en español) el matador hubiese sido corneado. El otro bocadillo simplemente contiene la palabra “bravo”. Nuevamente se introducen términos en español en el texto para recalcar su origen hispano. A pesar de que es una única viñeta la que solventa la presencia de la falsa *Supergirl* en los toros, su valor queda acrecentado por el hecho de que se trata de una muestra de una de las actuaciones

heroicas de *Supergirl*. La heroicidad en este caso tiene, eso sí, que ver con el rescate del torero, el mortal en peligro, sin necesidad de torear después al toro o cabalgar sobre él.

I.VI. AMIGOS Y NOVIAS DE *SUPERMAN*

Harry Donnenfeld y Jack Liebowitz, responsables de DC cómics, no se cansaron de explotar el fenómeno *Superman*, hasta el punto de que personajes secundarios como la novia de *Superman*, (la periodista Lois Lane) o el también compañero periodista Jimmy Olsen “colega de *Superman*” tuvieron su propia cabecera en el mundo de los cómics desde 1958 y 1954 respectivamente. En las aventuras de ambos, *Superman* aparecía esporádica pero no necesariamente y en su presencia y ausencia en episodios con trasfondo taurino podremos ver dos ejemplos de lo explicado.

Comenzando por el amigo, en el nº 93 de *Superman's Pal Jimmy Olsen* (1966, guion Kurt Swans, dibujo George Klein), Olsen se ve transportado a una dimensión desconocida al tocar sin intención el botón equivocado en una nave propia de los inventos del *TBO*. Llega así a un planeta/dimensión en la que nos encontramos en primer lugar un Perry White, el redactor jefe del *Daily Planet*, diario para el que trabajan tanto él, como Lois Lane como Clark Kent/*Superman*. Y ya que se trata de “otra” dimensión, el redactor está ataviado de torero de opereta –taleguilla verde, chaquetilla roja, capa azul, aunque posteriormente se confiesa que en la Tierra son rojas– y a sus espaldas acomete un toro. Olsen exclama: «...*he is an Matador. Maybe on this other earth, bullfighting is legal in the United States*». Podría ser una solución a los problemas patrios de la tauromaquia, la existencia de una dimensión alternativa en la que los toros sean legales en los Estados Unidos, pero no sé si la venta de perritos calientes y palomitas de maíz le haría más mal que bien a la maltrecha tauromaquia. En cualquier caso, en tres viñetas más se

desarrolla todo lo que de taurino tiene el episodio, con Olsen interviniendo ante la caída del torero/redactor, cogiendo su capa azul, y enfrentándose al toro –al que llama *Beefburger*, es decir, hamburguesa de buey, por primera y única vez una alusión alimenticia al destino natural final del toro bravo–; al embestir el astado, golpea con su cuerno en la mano de Olsen y el cuerno se rompe, al parecer, según el mismo Olsen explica, por la reacción del sol de esa dimensión sobre la explosión radioactiva que lo ha traído hasta esa otra dimensión. Dotado de superpoderes (paralelismo a su amigo *Superman*), coge al toro por el cuello y lo derriba, al estilo del rodeo americano. Acaba ahí lo taurino de la historieta, que continua tan pobre en todos los sentidos –guion y dibujo– en las páginas siguientes. Si nos preguntásemos por las motivaciones del guionista para que la tauromaquia se hiciese aquí presente, la conclusión más plausible sería que se plantea una dimensión alternativa tan inverosímil que en ella la tauromaquia es legal en los EE UU de esa otra dimensión. Los toros, en resumen, propios de una cultura exótica, y de imposible encaje en la Norteamérica de 1966.

Los dos episodios taurinos de Lois Lane, la novia de *Superman* serán bien distintos. También las aventuras, pensadas para atraer al público femenino de la época –se supone o suponían los guionistas– tenían más que ver con modelos de vestido de fiesta y unos kilitos de más que con heroísmo sobrehumano. En los números 5 y 75 de *Superman's Girlfriend Lois Lane* nos encontramos con presencias de toreros. En el nº 5 (1958) podemos además ver la naturaleza de las aventuras de Lois Lane en la primera viñeta de *The girl of 100 costumes* (guion y dibujo Al Plastino) la aventura con aparición de toro y torero: Lois sueña que es proclamada la mujer mejor vestida de Metrópolis y le plantea a *Superman* si tiene ahora alguna oportunidad con él; éste le responde que debe admitir que así vestida está mucho más glamurosa. En consecuencia, el episodio es un continuo

intento de Lois de seducir a *Superman* en base al cambio de vestuario, vistiéndose desde hawaiana hasta china, y claro, es ahí donde entra en juego el cliché de la Carmen española que instaura Théophile Gautier. Lois lee la noticia en el diario de la representación en Metrópolis de una «famosa ópera con representación real de corrida de toros». Sin que la explicación resulte convincente, ni falta que hace, Lois acaba saltando al ruedo del *stadium* vestida de “senorita” (sic) en el momento en el que se escapa un morlaco negro que el supuesto torero intenta sujetar poniéndole una soga al cuello; Lois pide ayuda al reconocer que el toro la atacará por ir con un vestido rojo (error éste, el de trocar el color por el movimiento, perdonable para un guionista estadounidense). *Superman*, volando pero alerta, siente el peligro, arranca un poste de teléfonos, lo lanza desde distancia ignota al *stadium* y allí, clavado en el centro y por arte del birlibirloque, el toro queda amarrado al mismo con la soga que llevaba al cuello. La soga, una vez más, nos remite a la desacomplejada referencia del rodeo americano.

En el caso anterior, el toro y *Superman* ni se encuentran. No tendrá tanta suerte el toro en el nº 75 de *Superman's Girlfriend Lois Lane* (1967). En el episodio que inicia el cómic “The lady Dictador!” (guión Leo Dorfman, arte Kurt Schaffenberg) nos encontraremos con una variante muy utilizada en el cómic americano (y que remite al viaje de *Wonder Woman* a México para salvarlo de la invasión japonesa en el nº 1 de su cómic, ya comentado anteriormente): la del país suramericano real o ficticio en el que la corrida es parte sustancial del relato o al menos sustancial para explicar el país y sus costumbres. Esta variante, el viaje al sur con escena taurina estará también muy presente en el cómic infantil, desde *Donald Duck* hasta personajes mucho menos conocidos en España, como por ejemplo *Little Dot*. Centrándonos en el episodio de Lois Lane, el episodio transcurre en la ficticia República Latinoamericana de

Santoro (un nombre, cuanto menos, acertadísimo para la ocasión). *Superman*, verdadero protagonista en esta ocasión, llega allí por indicación de Lois Lane para ver al dictador de turno, *General Tigre*. Por causas inexplicadas, *Superman* ha perdido la memoria y busca a Lois Lane (parece que no ha perdido el recuerdo de quién es ella) para preguntarle quién es él. Ella, obligada por el secuestro de su hermana por parte del malvado de turno (un señor con pinta de venerable director de orquesta, vestido como tal, incluida la batuta y apodado *Maestro*), le dice al héroe que él es un supervillano y que está a las órdenes del dictador Tigre, que resultará ser una mujer. *Lady Dictador* se encuentra en su país justo presenciando una corrida de toros donde un torero se ofrece a lidiar, por primera vez en la historia, dos toros a la vez. Estamos aquí de nuevo ante la necesidad de espectáculo más propia de la cultura norteamericana que de la tauromaquia al uso, donde no parece bastar un toro y se nos ofrecen dos. Con los dos toros en el ruedo, el matador es lanzado por los aires al entrar al matar a uno de ellos. *Superman* aparece justo a tiempo para salvarlo de la acometida de los dos astados, elevándolo con sus poderoso brazos por encima de su cabeza al tiempo que ambos toros se estrellan contra quien, no en vano, es llamado el hombre de acero (Fig. n.º 20). El dibujante le ahorra a los lectores familiarizados con las cualidades de *Superman*, la visión de los toros aturridos a sus pies. La viñeta en la que ambos toros chocan y salen rebotados del cuerpo de *Superman*, apaisada, con el público llenando la plaza, en la que resuenan los olés, nos presenta a un *Superman* todopoderoso, un héroe mitológico que sujeta sobre su cabeza al mortal en peligro. A pesar de la novedad de la introducción de un país ficticio en el episodio citado en último lugar, hay muchos puntos en común con el resto de encuentros taurinos de los anteriormente citados, todos, recuérdese, de superhéroes de la editorial DC.

En resumen, vendrían a establecerse unas premisas de las que ningún guionista de la editorial DC se escapa: la incapacidad reiterada de los toreros para culminar su obra, sustituido por superhéroe o heroína de origen o cultura adaptada estadounidense que, en ocasiones, dominan el juego de la capa mejor que Curro Puya; el empleo de palabras en español que en ocasiones van más allá de los términos taurinos y que aportan exotismo al relato; la predilección por el espectáculo, más cercano a la cultura de origen del *cómic book* (estadounidense), como es hecho



Fig. n.º 20.- *Superman salva al torero provocando que los toros choquen entre si.*

de cabalgar sobre los toros, atarlos, o en última instancia, soltar dos a la vez a la plaza; la consideración de la corrida como deporte, recurriendo a celebrarse ésta en estadios de béisbol o fútbol americano si el episodio ocurre en los EE UU; la escasa fidelidad de los trajes de luces, muletas o capotes y, especialmente, del estoque, que oscila entre la espada ropera del Renacimiento español y la espada de los conquistadores (otra fuente americana para acercarse a los hispano); la especial predilección por sacar volando del ruedo a los matadores incapaces o los toros, si fuese necesario. Finalmente, es de destacar que la

corrida de toros simboliza de modo inmediato lo hispano (México, España o un país ficticio suramericano), bastando incluso un par de viñetas para situar al lector y pasando en las siguientes a otra acción distinta, como ocurre en *Superman's Girlfriend Lois Lane* nº 5. Antes de cerrar el repaso a la editorial DC, merece la pena recordar el episodio de *Detective Comics* nºs 408 y 409, guionizado por Frank Robbins, con Don Heck y Dick Giordano en la parte artística, donde *Batgirl* se ve envuelta en un episodio con “miuras” de por medio y rivalidades entre torero joven y maduro; será éste un episodio que aunque conserva algunos clichés comunes, aporta un respeto por ciertos valores de la tauromaquia que las otras muestras casi más propias del rodeo americano o de lo circense olvidan.

II. EDITORIAL MARVEL: DE *HULK* EN ESPAÑA

AL TORERO VILLANO ELOGANTO VS *DAREDEVIL*

Fundada en 1939 por Martin Goodman bajo el nombre de Timely, en la era dorada de los *comic books*, apostaría de inmediato por el género de superhéroes. En su primer cómic *Marvel Comics* nº 1, ya aparecerían varios personajes que podemos adscribir a ese género: Namor, rey del mundo submarino y la Antorcha Humana. Poco después, en 1941, con dibujos de Jack Kirby, saldría a la calle *Captain America* nº 1. En aquellos años no pasaría de ser una más de las múltiples editoriales que intentaban copiar o seguir la estela de la triunfante DC y su *Superman*. Con el decaimiento del género de los superhéroes a finales de los años 40, Timely le daría de lado y no sería hasta los años sesenta cuando la editorial, ahora bajo el nombre de Marvel y la presencia de Stan Lee como cabeza creadora, se convierte en lo que aún es actualmente, es decir, la piedra angular de los tebeos de superhéroes. Cuando a finales de los años cincuenta el género se revitaliza, de nuevo por iniciativa de la editorial DC, Stan Lee y la Marvel deciden intentarlo también,

aunque con unos superhéroes mucho más humanos. Serán personajes alejados de la perfección *supermaniana*, con debilidades humanas, problemas éticos, sociales, amorosos e incluso con alguna disminución física (*Daredevil* es ciego, *Spiderman* es apenas un adolescente, *La Cosa* es un ser deprimido por su aspecto rocoso, *Thor* es un médico con bastón hasta que se transforma en el *Dios del Trueno*...). El éxito de la nueva fórmula es inmediato y Stan Lee como ideólogo y guionista, además de nombres como Jack Kirby o Steve Ditko en la faceta artística, cambiarían para siempre el género de superhéroes. El primer hito del renacimiento que aún perdura sería la aparición en noviembre de 1961 del primer número de *Los Cuatro Fantásticos*. A su estela y casi de inmediato llegarían *Spiderman*, *Thor*, *Hulk* y un larguísimo etcétera que se ha ido ampliando con el tiempo.

II.I. HULK PASA DE GIBRALTAR A ESPAÑA PARA TOREAR MIURAS

El primer encuentro entre un superhéroe *Marvel* y los toros ocurriría ya en 1948, en concreto con el Capitán América de protagonista. Pero hagamos un salto hacia delante y vayámonos a los prolíficos años sesenta para encontrarnos con un episodio que difiere en muchos elementos de lo tradicional, en el sentido que hasta ahora hemos visto. Su protagonista sería *Hulk/La Masa*, el verde y brutal superhéroe (aunque el término superhéroe es en él harto discutible). El episodio en sí es bastante curioso por diversos motivos. En primer lugar, aunque sea incluido aquí y *Hulk* sea una creación de marvelita del tándem Stan Lee/Kirby, este episodio solo saldría publicado en Inglaterra. Fue realizado ex profeso para una revista inglesa en la que tenían cabida las aventuras de diversos superhéroes americanos. Lo curioso del número 38 de la revista *SMASH!* (octubre de 1966, Inglaterra) es que hubo un problema con las planchas de uno de los episodios procedentes de los EE UU, que

no llegaron a tiempo y hubo que buscar una solución sobre la marcha para rellenar parte del cómic. Los editores ingleses decidieron entonces crear un episodio, protagonizado por *Hulk* y que cronológicamente (para información de los acérrimos fans de *Marvel*) se situaría entre el nº 3 y 4 de *The Avengers* (Los Vengadores). En el nº 3 (del material y edición norteamericanos), *Hulk* acaba en Gibraltar, así que los editores ingleses aprovecharon la oportunidad y de un salto se lo llevaron a España (Fig. n.º21) en su solución circunstancial para rellenar su tebeo inglés (en previsión de editar en el futuro el nº 4 de *The Avengers*



Fig. n.º 21.- *El increíble Hulk en medio de una plaza de toros.*

una vez que les llegasen las planchas originales desde los EE UU). Pero posiblemente la decisión de llevarlo a España no fuese de los editores sino del autor del episodio. Por desgracia, no hay títulos de crédito en el episodio de *Hulk* en *SMASH!* 38 por lo que todo dentro de la especulación. Las razones por las que no aparecía la firma radicaban en que así la editorial protegía los nombres de sus autores para que otras editoriales no se las robaran, una práctica de dudosa ética, como muchas otras

afrentas que en todo el mercado se le hacían a los autores de cómics. Sin embargo, diferentes fuentes plantean la posibilidad de que el autor del episodio fuese un español, en concreto José García Pizarro, dibujante que trabajaba en los años sesenta para el mercado británico de los cómics. Si no fue García Pizarro lo más probable es que fuese cualquier otro autor español de los muchos que en esos años trabajaban para el mercado británico. La hipótesis del autor español es muy probable por determinados detalles del dibujo como por ejemplo los guardias civiles con



Figs. n.ºs 22 y 23.- Fotografía de *Manolete* e ilustración de un torero en un comic que copia la misma pose.

tricornio, la boina de un camionero, las cortinas delante de una taberna sevillana, y también en detalles puramente taurinos como los arcos de herradura en la plaza de toros. El autor tendría además a mano material fotográfico con el que ilustrar en detalle y con rigor los lances de la corrida, prueba de ello es la copia exacta que hace de un pase mirando al tendido de una fotografía de *Manolete*, como puede verse en el ejemplo gráfico (Fig. n.ºs 22 y 23) y que no es la única viñeta que parece estar

copiada. Se comprende así que tanto los trajes de luces como la morfología de los toros se asemeje mucho más a la realidad que las tradicionales escenas de toros en los cómics de superhéroes americanos. En cuanto al guión, es muy probable que debido al contenido de la historieta, fuese también español (la aparición de la figura del apoderado, por ejemplo). En ese caso, un nombre plausible sería el de Miguel González Casquel (quien también firmaba como Carin Grey o Michael O'Clement en sus colaboraciones para el extranjero). Y digo plausible porque García Pizarro y él colaboraron en varios proyectos, entre ellos las famosas *Aventuras del FBI*, un tebeo apaisado netamente español. Así pues, la naturaleza de esta historieta con *Hulk* será muy distinta a lo habitual en todos los sentidos, por parte del monstruo verde de los rayos gamma y por parte del trasunto taurino. El argumento especula además con las corrupciones taurómacas, hayan sido estas reales o simples conjeturas de los aficionados. Así, el apoderado del torero protagonista hace mención a las triquiñuelas empleadas con el toro para facilitar el triunfo del matador: manipulación de las puntas de los cuernos, mantener al toro en completa oscuridad horas antes de salir al ruedo y, por último, el uso de una droga en la punta de las banderillas para “debilitar” al toro. Está claro que, aficionado o no, el guionista está familiarizado con ciertos temas taurómacos con los que los guionistas no españoles muy difícilmente podían estarlo en un ya lejano 1966 cuando internet era inexistente y el flujo de información limitado. Hagamos un resumen de las escasas cinco hojas de la historieta antes de entrar en otras consideraciones: Bruce Banner, alter ego de *Hulk*⁶ en su forma humana, pasa la

⁵ Para los no iniciados, Bruce Banner tiene un aspecto de persona humano normal, la cual, debido a una accidentada exposición a los rayos gamma se transforma en momentos de excitación (miedo, ira, indignación) en un ser poderoso, de forma humana pero robustecido y poder descomunal, además de menguar su capacidad de inteligencia.

frontera gibraltareña escondido en un camión que se dirige a Sevilla. En la capital hispalense se refugia precisamente en la plaza de toros, escalándola como lo hacían algunos los aficionados en Las Ventas. Al día siguiente, escondido en los chiqueros, escucha una conversación en el cuarto aledaño entre el apoderado de El Supremo, el torero protagonista, sobre la droga presente en las banderillas. Bruce Banner exclama «parece que la corrida de esta tarde está fijada de antemano a favor del torero». Por la tarde, “seis magníficos miuras” esperan a El Supremo. El matador torea con “arrogancia” los miuras, algo que indigna a Bruce Banner por estar sus brutos rivales drogados. Y ya sabemos que Bruce Banner, en caso de peligro, temor o indignación se metamorfosea sin poder evitarlo en el terrible y poderoso *Hulk*. Ocurrido el hecho, el poderoso monstruo de piel verde desencaja una de las puertas de chiqueros para dejar escapar al ruedo donde un toro aún no drogado. Ahora se podrá ver si El Supremo es realmente tan buen torero como se creía, con el resultado de la huida a la carrera del matador ante las risas de los espectadores. A continuación, *Hulk* le quita de las manos las banderillas a un banderillero y las rompe; finalmente se dirige a quien considera culpable de todo, el apoderado, y se las clava en el trasero (una viñeta memorable). La indignación de *Hulk* no es únicamente porque se ha drogado a los toros –la identificación de estos con él mismo, también un bruto perseguido, es evidente– sino porque los aficionados han pagado un dinero que no se ve justificado. Para compensarlo llega un maravillosos fin de fiesta: *Hulk* ordena que le suelten juntos todos los toros que quedan en chiqueros, para a uno con la mano en el testuz cuando lo embiste y los demás miuras, temerosos de la presencia del gigante verde, huyen despavoridos. *Hulk*, tras pronunciar la frase «torear es demasiado fácil, es más divertido jugar con el general Ross», da un salto que lo saca de la plaza de toros y se marcha nadando por el Atlántico hacia los EE UU. El general Ross, por cierto, es el eter-

no archienemigo de *Hulk*, siempre presto a aniquilar a *Hulk* por el bien de los EE UU y de su propio prestigio.

Estamos, por tanto, en el caso de este episodio de *Hulk*, ante un más que interesante encuentro con la tauromaquia. Aparecen las corruptelas, la idolatría de la afición ante un torero que se ayuda de la mentira –el peor de los crímenes en una Fiesta que debe estar gobernada por la verdad–. Es precisamente esa mentira la que indigna a Bruce Banner/*Hulk*, un monstruo, sí, pero íntegro, éticamente indiscutible o, lo que es lo mismo, puro, una pureza que él parece reclamar para la tauromaquia. Aunque *Hulk* sujeta a un toro con su poderosa mano, no existe aquí ninguna *yanquización* de la tauromaquia, ni ningún recurso propio del rodeo. Es más, *Hulk*, al provocar que “El Supremo” se tenga que enfrentar a un toro íntegro, pone a la tauromaquia ante su propio espejo, ante su propia integridad ética. Estamos, sin duda, ante un episodio muy distinto a lo habitual cuando aparecen superhéroes y toros, y la más que probable autoría española del mismo es fundamental. El episodio nunca apareció en los EE UU puesto que fue realizado como recurso de última hora para el tebeo británico *SMASH!*, así que quedó inédito hasta que en 2013 fue reeditado junto a un buen puñado más de aventuras de *Hulk* aparecidas en los años 80 y 90 en exclusiva para el mercado británico (*The incredible Hulk. From the Marvel UK vaults*). Queda comentado este episodio que en este caso, dentro del género de superhéroes norteamericanos, solo tiene la presencia de un *Hulk* que ha sido completamente europeizado.

II. II. CAPITÁN AMÉRICA SE ENFRENTA A “EL MATADOR”

Cronológicamente, el primer superhéroe Marvel vinculado a la tauromaquia es Capitán América, creado en 1941 por Joe Simon y Jack Kirby (con una portada en la que golpea con el puño a Hitler). Su episodio taurino llegaría en *Captain*

America Comics nº 65 (1948), con el episodio titulado *Meet the Matador*, cuyos autores serían Al Alviso y Syd Shores. En este caso, la excusa para introducir los toros se combinaría con los conquistadores españoles. Steve Rogers (identidad secreta de C. A.), maestro de profesión, explica a sus alumnos la historia de Hernán Cortés y su conquista de México. Entre sus alumnos se encuentra *Lolita Despana*, convenientemente ataviada con una peineta, que explica a su profesor que posee una joya que Cortés llevó a España e invita a su casa a Rogers para que la vea. En distinto lugar, un misterioso personaje, El Matador, con cicatriz atravesando todo su rostro, vestido con cigarrillo con larga boquilla y una montera imposible, limpia una espada con su pañuelo a la vez que conversa con otros dos personajes sobre la necesidad de recuperar una joya “real”, una corona que perteneció a un antepasado suyo, también torero, y que éste entregó a la mujer que amaba y que lo traicionaría con otro. Todo esto se produce mientras cometen un robo y puede verse una caja fuerte al tiempo que un hombre yace en el suelo. De improviso irrumpe el Capitán América junto a su joven ayudante, Bucky (una descarada imitación de la pareja *Batman–Robin*); El Matador, vestido más de fiesta de disfraces de fin de curso que de verdadero torero, lanza un gas y logra escapar. Capitán América llega a casa de Lolita (en ningún momento se pone en cuestión su identidad secreta a pesar de que a quien Lolita invitó fue a Steve Rogers, el civil, no el héroe disfrazado) y le dice que ha desaparecido un rubí que ella ha depositado en la caja fuerte del lugar del robo. Lolita le dice que era parte de la corona real que ella posee. Tras diversos encuentros y luchas con Capitán América en distintos lugares, entre ellos el castillo «traído piedra a piedra desde España» del padre de Lolita (que en esas viñetas añade la mantilla a la peineta), El Matador es finalmente vencido por el Capitán América (en un duelo de espada que se rompe ante el

escudo del superhéroe) y muere devorado por el fuego que él mismo ha propagado.

En este episodio estamos ante la aparición del supervillano como torero por el simple hecho de ser español. La idea de que todos los españoles son toreros tiene aquí una contribución más y es además lo único reseñable en términos relacionados con la tauromaquia. El Matador aparenta ser además, por su espada con cazoleta y vestimenta, una especie de mosquetero más que un torero. La aparición del toro en la página de intro-



Fig. n.º 24.- *El Capitán América y Bucky son sorprendidos por un toro al mismo tiempo que se enfrentan con El Matador.*

ducción del episodio (Fig. n.º 24) no tiene posteriormente continuidad, por lo que lo taurino no pasa aquí de ser un recurso marginal, sin escenas de corrida o pases de capote. Una nueva versión de El Matador llegaría a Marvel en los años 60, enfrentándose a *Daredevil*, algo que se recoge a continuación. Por otro lado, muchos años después, en la década de los 60, Capitán América utilizaría su escudo a modo de muleta en dos viñetas sin mayor trascendencia taurina.

II.III. EL MATADOR Y LOS CUERNOS DEL DIABLO GUARDIÁN (*DAREDEVIL*)

El mencionado renacimiento de los superhéroes en los años 60 también llegó a la tauromaquia. Uno de aquellos nuevos superhéroes Marvel fue *Daredevil*. Creado por Stan Lee y Bill Everett, se trata de un personaje con las típicas dificultades de los superhéroes de la editorial. Matt Murdock, ciego desde niño por un accidente, desarrolla poderes sensoriales y capacidades atléticas que le llevan a patrullar la ciudad, alerta contra el cri-



Fig. n.º 25.- Dan Defensor enfrentado al Matador.

men organizado. Aunque en los inicios de la colección su disfraz era amarillo y negro, posteriormente pasaría a llevarlo rojo, de ahí el apodo de “diablo guardián”. En *Daredevil* n.º 5 (1964), aún vistiendo de amarillo, el durante un tiempo conocido en España como Dan Defensor se enfrenta al «misterioso enmascarado Matador», de nombre Manuel Eloganto (Fig. n.º 25). Debatir si se trata del mismo Matador que ya apareció en la editorial enfrentándose a Capitán América o si debemos inclinarnos por

considerar que se trata de un nuevo personaje tampoco nos aportará nada especial. Aparte de la misma montera de teatrillo de aficionados, el traje de luces sí se asemeja a la realidad, algo que no ocurría con el Matador de Capitán América, a lo que debemos añadir un antifaz. Sí se nos explica en este número el pasado del personaje, por lo que su figura queda fijada para la posteridad y, de hecho, será un supervillano recurrente en las aventuras de *Daredevil*. El guión lo firma Stan Lee y el arte sería asunto de Wally Wood, si bien, la portada del número, con *Daredevil* arrodillado ante El Matador, muleta en mano, puño en alto en señal de victoria, está firmada por Wood y por Jack Kirby.

La aventura de *Daredevil* con Matador abarca las 24 páginas del cómic. La viñeta inicial es el sueño de cualquier borracho español: Matador, plantado toreramente en medio de la calle, cita con su capote a un furgón blindado. A la llegada del furgón le lanza su muleta—capa roja al parabrisas y aquel se estrella contra una farola. Antes de que pueda robarla, aparece Daredevil solo para ser vilmente torreado a capotazos por Matador. Es solo un preludeo, del que Matador logra escapar, de diversos encuentros en la historieta entre el héroe y el villano. El segundo sucederá en una fiesta de disfraces y nuevamente Matador burla con su muleta a Daredevil, que queda desacreditado ante los ojos de los asistentes, noticia que corre como la pólvora, hasta el punto de que en una viñeta posterior podemos ver algo inaudito, propio de la España de los 60 y actualmente impensable: dos niños juegan al toro (en Nueva York), uno de ellos con montera y capa cita a otro con unos cuernos de toro, representativo de Daredevil (el verdadero *Daredevil*, por cierto, lleva dos cuernecitos en la máscara que cubre su identidad secreta). Tras un nuevo asalto de Matador a una caja blindada, Matt Murdock intenta averiguar más sobre la misteriosa figura con antifaz. Acude para ello a la biblioteca y consulta revista internacionales en la sección de “deportes”, consideración que para

muchos americanos parecían tener los toros. Allí descubre el pasado de *Matador*, Manuel Eloganto, «el más famoso matador del mundo». En la revista, *Daredevil* lee que debido a la brutalidad y crueldad (¡!) de Eloganto con los toros, perdió el favor del público, un público que aparece representado por unos espectadores que gritan “viva el toro” y “ole toro”, en español. Eloganto, irritado, se encara con el público y al darle la espalada al toro es cogido. Tras recuperarse en el hospital, jura venganza. No se explica si es a toda la especie humana, pero se intuye, si tenemos en cuenta que aparece en Nueva York para ejercer de criminal. Una vez conocidas las motivaciones de *Matador*, *Daredevil* elabora un plan



Fig. n.º 26.- *Daredevil embistiendo a Matador.*

para atrapararlo que consiste en anunciar en rueda de prensa (como Matt Murdock) que *Matador* es simplemente *Daredevil* disfrazado. Logrará así que *Matador*, herido en su orgullo, se presente muleta y estoque en mano en el despacho de abogados de Murdock. Allí lo espera el abogado en su traje de *Daredevil* y tiene lugar la lucha final en la que el superhéroe recibe más de un mulatazo, hasta que finalmente logra vencer a *Matador* como lo haría un toro: embistiendo con sus astas (cuernecillos, en el caso del diablo guardián) al tiempo que hace referencia al “momento de la verdad” (Fig. n.º 26).

Hay en la aparición de Matador algunos detalles que están en sintonía con lo habitual en el tratamiento de lo taurino: la poca atención a la exactitud en el traje del torero, la conversión de capote y muleta en un trapo híbrido entre ambos, la utilización de palabras en español, especialmente tales como “ole” y Matador. Sin embargo, existe un elemento novedoso, la equiparación del superhéroe con el toro, y no como sustituto de un torero incapaz, como venía siendo habitual. Naturalmente que es consecuencia de que en este caso la amenaza no es el toro sino el torero, un villano o supervillano que utiliza con maestría para hacer una larga faena al superhéroe aunque finalmente sea corneado por este. Matador, como ocurriría con la mayoría de los villanos a los que se enfrentan los superhéroes de larga trayectoria, reaparecerá en varias ocasiones para enfrentarse de nuevo a Daredevil. Así ocurre en *Daredevil Annual 1* (1967), con guión Stan Lee y dibujos Gene Colan, donde el héroe se enfrenta a diversos supervillanos unidos en su contra, uno de los cuales es Matador, en un episodio titulado “Electro y los enviados del infierno”. Poco que añadir en esta historieta, en cuanto al papel de Matador, sus aviesas intenciones y su método de lucha (muleta y estoque), salvo destacar que en la portada Daredevil aparece rodeado de cinco antihéroes, uno de los cuales es Matador, quien cita amenazadoramente al superhéroe con su muleta roja. Manuel Eloganto, Matador, tendría una nueva resurrección muchos años después, en *Daredevil Marvel Knight* n.º 89 (2009, guión Ed Brubaker, arte Michael Lark), en este caso con el trasfondo evidente de la plaza de toros de Ronda (Fig. n.º 27), aunque el lugar no sea citado como tal. La acción transcurre en Montecarlo, adonde ha viajado Matt Murdock como abogado, iniciándose en el casino y pasando de ahí a una fiesta privada en la finca de un potentado; es allí donde se encuentra una plaza de toros inspirada claramente en la Maestranza rondeña y en la que actúa Eloganto, invitado para una exhibición taurómaca ¡frente a dos leones! Tras estoquear a los leones, hace lo mismo con el potentado

dueño del lugar, momento en el interviene Daredevil, con el consiguiente enfrentamiento entre ambos, resuelto con la huida de Matador. Esta ha sido hasta el momento la última aparición de Matador y, como curiosidad, debe añadirse que lo hizo también en *Spiderman Tangle Web* n° 13 (2002), guión Ron Zimmerman, arte Sean Phillips, aunque de un modo más que testimonial puesto que lo hace en la portada, residualmente, y no tiene posteriormente papel alguno. De hecho, aunque la portada nos atrae por la posibi-



Fig. n. ° 27.- Ilustración de *Matador y Daredevil enfrentándose de nuevo*, con la imagen de fondo de la plaza de toros de Ronda.

lidad de que *Spiderman* (que después de muchos años sigue sin episodio taurómico) se enfrente a Eloganto, su presencia viene dada simplemente por encontrarse presente en un “bar de supervillanos”, lugar en el que algunos archienemigos de Spiderman se encuentran rememorando sus luchas contra el superhéroe arácnido. Matador es un personaje singular dentro de este encuentro entre lo taurino y los superhéroes, y su presencia escapa al cliché de los toreros desarrollado hasta su aparición.

II.IV. DAREDEVIL Y EL HOMBRE TORO

Los guionistas de Daredevil parecen haber tenido especial predilección por los cuernos. Si ya el propio personaje los lleva como adorno en su máscara, su enfrentamiento con un Minotauro embrutecido llamado *The Man-Bull* sería una saturación de astados hasta para cualquier abonado de San Isidro. El héroe ciego ha tenido varios enfrentamientos con un personaje llamado *The Man-Bull*, es decir, el hombre toro, una figu-



Fig. n.º 28.- *Daredevil* enfrentándose a una especie de minotauro, *the Man Bull*.

ra de escasa inteligencia, con cuerpo humano, cuernos de toro y rostro a medio camino. En *Daredevil* n.º 78 y 79 (1971) (Fig. n.º 28), guión Gerry Conway, arte Gene Colan, también responsables de la estupenda versión de *Drácula* de la editorial Marvel, hace su aparición el extraño engendro en el episodio “Los cuernos del toro” (n.º 78). A partir de entonces aparece en más de una ocasión enfrentándose a *Daredevil* y a prácticamente todo el

espectro de héroes de la editorial Marvel⁶. Todo se debe a una inyección que un científico aliado de ciertos criminales inyecta a uno de ellos, un tal Mr. Taurus. Con ese apellido, el resultado solo podía ser desastroso y el criminal, además de adquirir una fuerza descomunal, se lleva de regalo un efecto secundario en forma de cuernos y un rostro, digamos, poco agraciado. El aspecto de Minotauro es incluso anunciado en la última viñeta en letras, al cerrarse el episodio anunciando el próximo número bajo el título de “El hombre y el Minotauro”. Sin embargo, en el nº 79 (con cambio de guionista: Gary Friedrich) no aparece mención alguna al Minotauro sino solo a *Man-Bull*. Las luchas entre *Daredevil* y el bruto se suceden en el episodio sin nada reseñable en lo que se refiere a este artículo. Mucho más explícita, en cuanto a lo taurino, es la reaparición de *The Man-Bull* en *Daredevil* nº 95 y 96 (1973). *Daredevil* hace en esta ocasión tándem junto a otra superheroína, Viuda Negra, una exespía rusa de la que en esos momentos es pareja sentimental. Juntos combaten a *Man-Bull* nuevamente bajo la batuta artística de Conway y Colan. El nº 95 es titulado *Bullfight on the Bay*, tauromaquia en la bahía, y la primera escena del encuentro taurino será entre Viuda Negra y *Man-Bull*, con un lance más que decente por parte de la rusa, que empleará su gabardina roja a modo de capote para cegar al poderoso tauromorfo y huir del lugar cargando consigo a un hombre herido (Fig. n.º 29). A estas alturas, los

⁶ *Man-Bull* ha aparecido combatiendo a Los Cuatro Fantásticos, *Spiderman*, la superheroína llamada *The Cat*, La Patrulla X, *Wolverine*, *Punisher*... La editorial DC no tendría en su universo ningún personaje de estas características minotaurescas, si bien, su superhéroe ultrarrápido *Flash* se enfrentaría en una aventura onírica a un Minotauro con pantalones y zapatos, pero con pezuñas en el lugar de las manos y al que torea con un trapo en *The Flash* nº 195 (1959); *Flash*, al encontrarse con él, exclama: «El legendario Minotauro», a lo que le sigue una explicación al pie que indica que «en la mitología griega el Minotauro es un medio toro y medio hombre».

guionistas de *Daredevil* le habían cogido el gusto a los lances de capote, algo que los héroes de la editorial DC ya sabían hacer a principios de los años 40. Sucesivos encuentros llevarán al triunfo final de los buenos, nuestros queridos superhéroes, si bien, *Man-Bull* desaparece bajo las aguas del río, dejando abierta la posibilidad para un retorno que no tardaría en llegar. Lo más destacable del personaje, que a medida que ha ido apareciendo ha ido ganando en monstruosidad, es que su única arma es embestir, como un toro, y la única defensa de los superhéroes, apartarse para que se estrelle



Fig. n.º 29.- *La viuda negra enfrentándose a Man Bull.*

contra muros o paredes, en definitiva, las tablas, un recurso muy utilizado en el cómic infantil (*Astérix*, *El Pato Donald*...) cuando de enfrentarse a toros bravos se trata.

Finalicemos el repaso a *Man-Bull* con *Daredevil* n.º 129 (1976), guión Marv Wolfman, artistas Bob Brown, Klaus Janson, Michele Wolfman. Es este episodio hay un verdadero empacho de cuernos y personajes de referencias taurómacas, desde las de la corrida de toros hasta las mitológicas. Si no había suficientes cuernos con los dos testimoniales del traje de

Daredevil y con las astas de *Man-Bull*, el guionista Wolfman riza el rizo y añade al episodio a Manuel Eloganto *Matador*, aliado de *Man-Bull* aunque sin enfrentarse directamente a *Daredevil*. Para colmo, el encuentro entre *Daredevil* y *Man-Bull* se produce debido a que *Man-Bull*, por orden de *Matador*, roba en el barrio chino de Nueva York una escultura de un toro de oro a tamaño natural, perfecta referencia bíblica, a pesar de que sea citada como «*the golden bull of China*» y ya hubiese aparecido en un episodio de *Thor* (en concreto, *The Mighty Thor* nº 146 y 147, aunque sin alusión a China). Finalicemos este repaso *Daredevil-Man-Bull* diciendo que el hombre toro embiste en el episodio a diestro y siniestro, desde muros a autobuses, y que para defenderse de *Daredevil*, además de embestirle, le lanza el toro de oro, que queda destrozado al chocar contra la pared, metáfora quizá de los deseos del guionista de un último canto de cisne taurómico que acabase definitivamente con el empalagoso despropósito cornúpeta de su guión. Se dan otras apariciones de minotauros o similares en la editorial Marvel, pero quizás sea más apropiado no entrar en el terreno de la mitología taurina y del minotauro, en aras de limitar el objeto de este estudio.

II.V. TOROS EN GUERNICA CON HEMINGWAY Y LOBEZNO/*WOLVERINE*

Sin duda una muestra más de que Hemingway ha ejercido una gran influencia entre los norteamericanos en lo que se refiere a conocimiento de lo español, y especialmente si las referencias son los toros, es el viaje de Lobezno (*Wolverine* en su nombre original americano) a España. Lobezno es un mutante, especie con marchamo propio dentro de editorial Marvel, humanos con diversos poderes extraordinarios debido a mutaciones genéticas, y que nacerían con la creación de los *X-Men* o Patrulla X con su propia cabecera de cómic en 1963. La figura de Lobezno no surgiría hasta 1974, pero pronto sería uno de los personajes

favoritos de los lectores, hasta el punto de que actualmente es uno de los pilares de la editorial, tanto en el aspecto de personaje de cómic como en sus versiones cinematográficas con Hugh Jackman en el papel del «mutante con garras de adamantium».

En *Wolverine* vol. 2 nº 35 (1991), Lobezno realiza un viaje a Guernica, en plena guerra civil, justo antes del bombardeo de la ciudad por la Legión Cóndor alemana. No es habitual que los superhéroes viajen tan alegremente en el tiempo, pero todo es posible en una viñeta de cómic en aras de nuevas aventuras, exotismo y sorpresa. Con guión de Larry Hama, y Marc Silvestri y Dan Green en la parte artística, el héroe se desplaza en el tiempo –nos ahorraremos las razones porque nada tienen que ver con el encuentro taurino, absolutamente independiente– hasta la guerra civil española, junto a su amigo Judd. El episodio se titula “Sangre, arena y garras”, en referencia a la novela de Blasco Ibáñez, con varias versiones cinematográficas en Hollywood. Hemingway aparece, por otra parte, de inmediato, pues los dos amigos se encuentran en una barca, pescando, y Judd lleva consigo su novela *Por quién doblan las campanas*, que como todos sabemos está ambientada en la guerra civil española. Pasamos la página y un extraño torbellino les ha provocado un salto espacio temporal que los coloca en el ruedo de una corrida de toros en 1937 en Guernica, medio siglo antes de la época de *Wolverine*. Justo en ese momento, el toro acaba de cornear al torero y en la viñeta siguiente nos encontramos en el tendido nada menos que al mismísimo Ernest Hemingway. El escritor, con una botella en la mano, grita a los intrusos: «Sal del ruedo, tonto borracho. Esto es algo serio para esta gente». A su lado, una joven, que resulta conocer a los recién llegados, le replica: «Pero Ernesto, Judd me dijo que es un gran matador, más grande que *Maera*». A lo que Hemingway replica: «La muerte de *Maera*, no hace falta mucho para tener un mejor cadáver». Es aquí cuando el guionista se descubre como conocedor de la obra

de Hemingway, más allá del cliché de que estuvo en España y escribió novelas sobre ello. En concreto Larry Hama parece referirnos dos relatos cortos de Hemingway aparecidos en el libro *In our Time* (1922), en cuyos capítulos 15 y 16, aparece el torero Maera, a quien Hemingway pudo ver en 1923 en Pamplona. Efectivamente, el primer año que Hemingway visita los San Fermín, *Maera* estaba anunciado en los carteles. *Maera* moriría un año después de tuberculosis. En el relato o capítulo 16 de “In our time”, Hemingway lo eleva a los altares haciéndolo literariamente morir en la plaza. Volviendo a las viñetas, Logan (nombre de Lobezno cuando no ejerce de superhéroe con sus garras de adamantium desplegadas) le dice a su amigo Judd que deben retirarse y esconderse detrás del “picador” (sic), a lo que Judd le responde que no va a perder la oportunidad de coger la muleta y enfrentarse «al momento de la verdad». Se muestra aquí el enfrentamiento ante un toro como acto heroico, como demostración de hombría (en el sentido del término empleado por Víctor Gómez Pín en *La escuela más sobria de la vida. La tauromaquia como exigencia ética*, 2000). Efectivamente, Judd coge muleta y estoque y demuestra una vez más que cualquier americano salido de las viñetas de los cómics torea lo que un profesional de la tauromaquia no es capaz. “Ole” “Bravo” “A perfect verónica”, se grita en los tendidos cuando Judd coge la capa/muleta. En la siguiente viñeta *Logan* está sentado en el tendido junto a Hemingway y le pide la botella de vino mientras el escritor admirando al espontáneo exclama que «ese Judd no es malo». Los gritos de olé se suceden, desde los tendidos se pide que llegue el momento de la verdad y Judd exclama que el toro se merece ser indultado. Una nueva muestra de que el guionista, por una vez, conoce perfectamente aspectos no tan conocidos de la tauromaquia en el norteño ultramar occidental. No hay tiempo para saber si el toro será indultado porque en la siguiente viñeta aparecen los aviones Stuka alemanes y ametralla la plaza: «Legión

Cóndor! Nazis luchando con los rebeldes», dice un espectador. Es en ese momento cuando Logan pregunta a Hemingway si sabe el nombre de la ciudad, a los que el escritor responde que él es periodista, es su trabajo, la ciudad se llama Guernica, y vemos entonces las bombas caer e incendiar la ciudad. Hemingway y Lobezo huirán de la ciudad, cada uno en una dirección. En el siguiente ejemplar del cómic la historia continua en España (Lobezo se enfrenta a los rebeldes y a militares alemanes), pero al no ser de temática taurina lo dejamos en este punto.

Lo que en otros términos podía ser considerado un tópico, la presencia literaria y física de Hemingway, se convierte aquí en una muestra de respeto hacia la tauromaquia que como hemos ido viendo no se había tenido hasta entonces. Podría pensarse que lo tardío del cómic (1991) es la causa de la superación de tópicos y el esmero del guionista por dar verosimilitud (a un episodio con viaje espacio-temporal ya de por sí inverosímil). Efectivamente, no es lo mismo el tratamiento que los cómics norteamericanos daban a cualquier país que no fuese el suyo en 1940 que a finales del siglo XX, pero, por desgracia, otros ejemplos incluso posteriores no confirman esa tendencia a cuidar los detalles de documentación. Debe destacarse por tanto esta aportación, verdadero homenaje del cómic a Hemingway y su vinculación con España, hecho que necesariamente pasa por los toros, aunque el final, sea el americano de turno quien acabe toreando lo que el torero español no parece capaz.

III. OTRAS EDITORIALES

Marvel y DC son sin duda las dos editoriales señeras de los superhéroes, con presencia internacional, cabeceras de una industria enorme. Por el camino se han quedado otras editoriales y en el transcurso de los años han surgido diversos intentos de hacerles competencia o al menos poder beber de ese mismo mercado. Entre esos superhéroes desconocidos para el gran público e incluso para

los aficionados al género (¿quién demonios conoce a *The man on Steel*, aparecido en *Zip Comics* en los años 40?) también ha habido oportunidades de acercarse al mundo de la tauromaquia.

III. I. EL CAPITÁN MARVEL, MARAVILLA DEL TOREO

La editorial Fawcett Comics tampoco desaprovechó la ocasión de sacar partido a los superhéroes. Su creación más distinguida, el Capitán Marvel, fue creado en 1939 por el guionista Bill Parker y el dibujante Clarence Charles Beck. Capitán Marvel era, en esencia, una copia descarada de *Superman* (como muchos otros en la época) y jugaba con la idea de un adolescente que al pronunciar la palabra *Shazam* se transformaba en un superhéroe adulto, capa incluida. Este personaje sería tan conocido como *Superman* y ya en 1941 fue adaptado al cine. Posteriormente, la editorial DC se haría con los derechos del personaje, que a día de hoy sigue vivo, si bien bajo el nombre de *Shazam* debido a un problema de derechos con la editorial Marvel, que desde los años 60 tiene su propio y distinto Capitán Marvel.

En *Captain Marvel Adventures* nº 77 (1947), en cuyos créditos solo aparece el nombre de C. C. Beck como “artista jefe”, una de las aventuras se titularía *Capitán Marvel y el toro de Málaga* (Fig. n.º 30). Como sería habitual en aquellos años (a excepción de las apariciones espectrales de toreros en los cómics de horror) en el cómic estadounidense, un torero más de opereta que real (que remite a un Fígaro de Broadway) aparece en interacción con el superhéroe. El carácter irónico del texto ya lo anuncia el propio torero, que se presenta como «Rodrigo Vincente Manuel Carmen Salazar O’Brien, el más famoso matador en todas las Américas». El torero le pide ayuda a *Shazam* porque unos malvados pretenden matar a su toro, un animal que él quiere llevara a Sudamérica como semental. El héroe, siempre dispuesto a ayudar a quien se lo pida, vuela al muelle con él donde consiguen evitar que los malvados maten al toro.

Naturalmente que se incluyen escenas taurinas que justifiquen que un torero lleve de viaje a un toro, al que llama “Pepito”, para utilizarlo como semental. Ese tipo de escenas vuelven a mezclar el rodeo americano con la tauromaquia española. En primer lugar, *Shazam* coge al toro por el cuello, como una res en el rodeo americano. Cuando en una de esas acciones en las que el toro ha quedado suelto, escapado de su cajón de madera, el toreiro saca la capa para ser volteado por el toro, *Shazam* comprende el modo en que debe vérselas con el toro. Coge entonces su capa,



Fig. n.º 30.- *Captain Marvel sale en ayuda de un torero.*

como ya hizo por ejemplo *Batman*, y le da dos capotazos excelentes, el último de los cuales sirve para introducir al toro de vuelta al cajón que lo transportará en el barco a Sudamérica. Al tiempo que le administra ese último capotazo le dice al toro “*Ferdinand*”, una evidente alusión a la historia de Munro Leaf y su bobalicón toro *Ferdinand*, publicado en 1936 y llevado al cine por Disney 1938 (existe una nueva versión estrenada en 2017). No faltan nuevamente las palabras en español en el texto: bravo, excelente, magnífico, señor... Poco más se puede decir del epi-

sodio, que cuenta con coincidencias con lo ya visto aquí, con esa mezcla de la tauromaquia americana con la española y con la innata capacidad del superhéroe con el manejo de la capa, además de que aunque en un inicio el problema que ha de solventar el héroe sean unos malvados, finalmente sea el toro quien de nuevo asume ese papel de supervillano, de problema irresoluble para quien no es un superhéroe. Sin embargo, un giro final vuelve a mostrarnos la predilección de los guionistas americanos por hacer volar a los toros. Al descubrirse que el toro ha sido embar-



Fig. n.º 31.- *Capitán Marvel, toreado con la muleta.*

cado en el barco equivocado, *Shazam* coge en brazos a toro y torero y los lleva volando al barco correcto, que había zarpado poco antes. Es una verdadera pena que el dibujante resolviese la viñeta con tan poca pericia, presentando a los protagonistas como tres sombras lejanas en el aire, y nos privase de la delicia del toro Pepito y su dueño-torero, como dos niños de pecho, llevados en volandas por nuestro querido superhéroe. Un apunte final, la edición americana no reflejaba en su portada ninguna escena taurina –varios episodios distintos constituían el tebeo–, pero en la edición española apaisada de Hispano Americana de

Ediciones, *Capitán Marvel* n° 86 (1949). nos encontramos con una versión realizada en España en la que el héroe torea de muleta al toro y se pone título nuevo al episodio: “Capitán Marvel, maravilla del toreo” (Fig. n.º 31).

III. II. EL OTRO HOMBRE DE ACERO: *STEEL STERLING*

Con fecha de febrero de 1940 aparece en los kioscos de EE UU el número 1 de *Zip Comics*, de la editorial MLJ Magazines. Steel Sterling, *The Man of Steel*, protagonizaba la portada y en la página 3 se explicaba brevemente que gracias a sus experimentos químicos lograría la fortaleza de su cuerpo, como verdadero hombre de acero, inmune a las balas de los gánster. La copia de *Superman* es tan descarada, desde sus superpoderes hasta el color rojo del traje, aunque sin capa, que uno de los sobrenombres de *Superman*, “el hombre de acero”, es empleado aquí como razón última de su existencia, además de usurparle el apodo. *Zip Comics* sobreviviría 47 números, hasta 1944, algo que teniendo en cuenta su baja calidad, dice mucho de la pasión por los cómics de aquellos años. Posteriormente la editorial DC compraría los derechos y recuperaría el personaje. Sterling es una creación de Charles Biro, autor que se sacaría un buen puñado de estrafalarios superhéroes de la manga pero que sería muy conocido en años posteriores por sus historias de terror.

En *Zip Comics* n° 19 (1941), con guión de Joe Blair y arte de Irv Norvick, el hombre de acero está realizando una gira triunfal por Sudamérica desfilando a bordo de un descapotable por una avenida al tiempo que las gentes de la ciudad le lanzan confeti. Nuevamente vamos a encontrar aquí la idea de que todo lo que hay al sur de la frontera estadounidense –en este caso el ficticio país de Buenos del Río– es terreno abonado para la tauromaquia. El guión en este caso por un lado jugará con los equívocos –del mismo modo que lo haría ese mismo 1941 Cantinflas en *Ni sangre ni arena*, en un homenaje a Manolete–, pues dos

amigos del héroe acaban disfrazados de toreros. Por otro lado, la amenaza nazi, muy habitual esos años en los cómics de superhéroes, también aparecerá, en concreto, dos diplomáticos alemanes dirigidos por un tal Kraht, con monóculo y bigote hitleriano. Kraht regala una pistola a Steel con el fin de acusarlo posteriormente de la muerte de un toro en los corrales de la plaza que él pretende matar con una pistola del mismo calibre. Mientras atento, Clancy y Loony, los amigos de Steel, han acabado vestidos de picadores (de luces, en realidad) y han accedido por al ruedo de



Fig. n.º 32.- Un toro embiste fieramente a dos amigos disfrazados de toreros.

la plaza de toros en la que Steel asiste de espectador. El toro irrumpe y se lleva por delante a los dos amigos (Fig. n.º 32). Steel salta al ruedo y sujeta al toro por el cuello, método que ya conocemos. Una pistola emerge desde el callejón y el toro cae muerto, disparado en la testuz. Una especie de mayoral vestido con sombrero cordobés descubre la pistola de Steel en su chaqueta y se le acusa de haber matado al toro mientras desde los tendidos se grita «cobarde, mentiroso...». Naturalmente que

Steel saldrá posteriormente del enredo deteniendo a los verdaderos culpables, pero eso no afecta en nada a la parte taurina, que concluye en la viñeta de su acusación. Aquí el desconocimiento del guionista sobre el mundo taurómico parece absoluto: picadores sin caballos, plaza de toros como un estadio de fútbol americano... A pesar de ello, introduce un concepto interesante, lo aberrante de su actuación, matar (supuestamente) al toro con una pistola, “mancha su honor” y de paso el de todos los norteamericanos. Y es ahí donde se desvela los logros de los alemanes, el presidente del ficticio país prefiere cerrar un contrato con ellos que con los norteamericanos, cuyo máximo representante se ha deshonrado utilizando un arma para acabar con el toro. La muerte digna del toro como reivindicación *sine qua non* de la Fiesta muestra sin embargo que el guionista parecía no tener claro las formas de la tauromaquia, pero sí su filosofía.

IV UN EPÍLOGO REVELADOR: *TORADOR*,
EL SUPERHÉROE TORERO O COMO LA CULTURA *POP*
EXPLICA LA GEOPOLÍTICA

Que los tebeos han sido una parte importante de la cultura *pop* es una verdad de Perogrullo. Esa cultura despreciada por la cultura de élite también tenía unos códigos, tradiciones y verdades asumidas que en ocasiones se convertían en tópicos de los que participaba toda la sociedad, o al menos esa sociedad que consumía la *baja* cultura. Esas llamadas clases populares asumían ciertos hechos, y generaciones después se seguían recurriendo a ellos para explicar de manera sencilla algo más complejo. Aún seguimos utilizando en nuestra lengua la expresión «se va a liar la de San Quintín³, cuando ya quedan lejanos los fragores de la batalla de 1557 entre tropas españolas y francesas. Ese San Quintín aparecerá en los episodios que se comentarán a continuación en la figura de Porfirio Díaz, el dictador mexicano, quien pasaría a ser en los EE UU la encarnación de los dictado-

res tipo al sur de la frontera. Por otro lado, los creadores de esa cultura popular, en este caso editores, guionistas y dibujantes de cómics, además de beber de ese tipo de verdades tópicas asumidas, contribuían a moldear la cultura de las clases populares con sus versiones de los hechos. El lector habrá podido percibir con claridad estas circunstancias en este mismo capítulo, en el que la figura del salva patrias (ajenas) estadounidense es ampliamente publicitada. Ambas circunstancias apuntadas quedan reveladas en los cinco episódicos aparecidos de un justiciero que aunque no posee súper poderes *sensu stricto*, debemos incluir en este capítulo porque en el género de los superhéroes entran muchos personajes que no poseen ningún talento de procedencia extraterrestre o científica, simplemente su entrenamiento físico o su capacidad mental, que no es poco⁷. Además, nuestro justiciero, *Toreador*, lleva capa, y eso es un atavío indiscutiblemente superheróico. Resulta además interesante que, desde el cómic americano, se nos presente a un superhéroe o justiciero que se llama Ron Rusell –aunque esto no lo sabemos hasta el quinto episodio–, que es estadounidense pero vive en México y combate el mal –y promociona un bien con unos valores muy específicos–, y todo esto vestido de torero. No se puede ser más explícito: si voy vestido de torero es porque es de los vuestros, podríamos poner en boca del guionista. A lo que debemos añadir que el único que aparece vestido de torero en los cinco episodios aparecidos es él, *Toreador*, el justiciero. No lleva máscara –tampoco *Superman* lo hace– pero no la necesita porque representa unos valores superiores, incontestables, un bien absoluto platoniano. Curiosamente, los mexicanos aparecen caricaturizados, con sombrero y manta colgando de su hombro, como es el caso de Pedro, quien se convierte en su amigo, una figura más caricatu-

⁷ Ejemplos de este tipo son innumerables y por citar a los más conocidos baste con *Batman* y *Daredevil*.

rizada aún al desarrollarse su personaje durante cinco episodios; hasta tal punto lo es que posee un toro que él llama Delilah, como si un mexicano no fuese capaz de distinguir entre toro y vaca mientras un estadounidense está capacitado para torear. Una mujer completa el listado de personajes que aparecen en todos los episodios, se trata de Patsy King, a quien en el primer episodio Toreador libra con su capa de ser embestida por un toro bravo que se escapa del cajón en el que estaba encerrado camino de la plaza de toros de México. Patsy King viene a reforzar aún más si cabe la idea paternalista del cómic: ella es también estadounidense, vive en México, posee un rancho, y sin adelantar acontecimientos, veremos como vendría a ser la figura maternal, el apoyo que todo país necesita de los EE UU. Existe además una idea bastante difusa de la frontera, especialmente patente en el determinante nº 5 de la serie. Patsy y Matador parecen vivir a la vez al sur y al norte, como el gato de Schrödinger, y en cualquier caso, ellos parecen ser la autoridad moral (y justiciera) de esa difusa América.

Toreador haría su aparición en el comic book *The Blue Circle* (1944), cuya portada, salvo una excepción en la que la protagonizan Pedro y su toro, engalanado el astado como para ir a una peregrinación mariana (Fig. n.º 33). *The Blue Circle* tendría una corta vida, cinco números, lamentablemente, pues las aventuras de toreador eran un paradigma de las *explicaciones* patrióticas de algunos guionistas norteamericanos hacia sus lectores, esas masas populares. En su interior, el cómic tenía varios episodios y protagonistas. El principal le daba nombre al cómic y era un superhéroe con capa roja y máscara azul que formaba parte junto a un grupo de hombres trajeados del “Círculo azul”, una reunión de garantes del orden y el bien. Recordemos que en 1944 los EE UU estaban inmersos en la segunda guerra mundial, por lo que además de aplicar la doctrina Monroe en el continente americano, debían hacer frente a la amenaza nazi y japonesa.

Los cómics americanos de la época están plagados de ejemplos y no hace falta incidir más en ellos. Una princesa submarina, una reportera gráfica y otro superhéroe de capa, además de algún personaje más completaban cada número de *The Blue Circle*. Las aventuras de nuestro Toreador están sin firmar y por tanto resulta imposible saber quienes fueron los autores. Incluso la editorial es misteriosa, apenas aparece las iniciales F.D.C. en la portada, pero fueron tantas las cabeceras y emprendedores que se lanzaron en la edad de oro de los cómics en los EE UU a



Fig. n.º 33.- *Toreador lidiando un toro.*

intentar lograr el éxito que ésta en particular es desconocida hasta para los más eruditos investigadores. Toreador solo dará unos capotazos en todas sus apariciones –al toro escapado en la primera página de *The Blue Circle* n.º 1 y a otro toro en la penúltima– y su uniforme será siempre el traje de luces –salvo en el n.º 4 donde viaja a Brasil y lo hace sin chaquetilla y con sombrero de ala ancha en lugar de montera– con un capote rojo echado sobre un hombro y la espalda, a pesar de no pisar nunca una

plaza de toros. Sus cinco aventuras transcurren, grosso modo, del siguiente modo, siguiendo el orden numerado del cómic, un grosso modo que nos bastará para constatar las lecciones de geopolítica de la cultura *pop*:

The Blue Circle nº 1: Salva a la joven americana, conoce a Pedro y atrapa a los malvados que habían secuestrado su toro/vaca. La frase que le dice a Pedro cuando éste le dice que va a la policía a denunciar la desaparición de su toro es reveladora: «Dudo de que la policía vaya a hacer algo con profesionalidad». No hace falta explicar lo recriminado en años posteriores a los EE UU como “policía del mundo”, puesto que Toreador, ese ejemplar ciudadano americano ya le explica en 1944 a Pedro que él se ocupará de solucionar el problema.

The Blue Circle nº 2: Descubre y desarma con su lazo (su única arma, además de una pistola) a dos alemanes hitlerianos que pretendían hacerse con unas tierras mexicanas que albergan un depósito de helio. Matador además cabalga aquí a caballo, por lo que comienza a tener cierto tono de cómic del oeste.

The Blue Circle nº 3: Toreador desenmascara el plan de unos alemanes nazis –de nuevo– de hacer llegar armas a los “peones” para rebelarse contra los propietarios. El plan, por cierto, incluye un mensaje subliminal, las cajas en las que van las armas van marcadas con la palabra “libros”. Los nazis acaban atropellados por una manada de toros.

The Blue Circle nº 4: Toreador se traslada junto su amiga Patsy, Pedro y su toro a Río de Janeiro. En el barco descubre el plan oculto de un japonés –aún sigue la guerra en el pacífico a fecha de edición del cómic–, al que atrapa inmovilizándolo con su capa. Al llegar a Río, el comisario le da las gracias y le dice que el japonés pretendía crear un «sentimiento anti americano entre esta gente. Usted quiere que nuestros países sean siempre buenos vecinos». Monroe sonreiría desde su tumba si hubiese leído el cómic.

The Blue Circle n.º 5. Esta última aparición de Matador merece un comentario más extenso porque viene a refutar todo lo expuesto desde el título inicial. Podría incluso pensarse que el guionista no es el mismo que escribió los episodios anteriores, puesto que todo es mucho más explícito, hasta el punto de que parece estar escrito por algún alto cargo de la Administración estadounidense del momento, deseoso de explicar ante las masas de lectores de cómics la política gubernamental. El paternalismo



Fig. n.º 34.- *Toreador y Patsy a caballo entre indios.*

en este capítulo hacia los “peones e indios” es descarado. Ya en la primera página, con un Toreador vestido con su traje de luces, capa y montera y acompañado de Patsy, el narrador deja claras sus intenciones (Fig. n.º 34): «El Toreador... en un americano (se entiende estadounidense) que tiene la reputación de ser el mejor torero de México... mira lo que ocurre cuando comienza junto a Patsy King su programa de “buenos vecinos». A partir de aquí, el relato es como sigue, llegan cabalgando a México –nunca se había dicho que vivieran al norte de la frontera, aspec-

to ya comentado— y constatan la lamentable situación social de los mexicanos. Se sucede entonces una conversación relevantes entre Matador y Patsy: «Estos peones e indios necesitan ayuda»; «¿Cómo podemos ayudarles?»; «Necesitan ser escolarizados...»; la respuesta de Patsy, clarificadora: «Construiré una escuela en mi rancho y yo seré su maestra...». Ante su declaración, los “indios y peones” se inclinan serviciales y le dan las gracias. Cabalgan entonces hacia el rancho del potentado del lugar para pedirle ayuda económica para construir la escuela. El potentado naturalmente se niega («¡una escuela para mis peones y mis indios!»), puesto que educar a sus trabajadores no es algo propio de un país al sur de la frontera. No solo eso, la escuela comienza a construirse y él una noche le prende fuego. Toreador, dispuesto a continuar con su plan de “buenos vecinos” reúne a indios y peones y les explica lo que es una huelga —derechos básicos que desconocen y les son aleccionados por el estadounidense torero—. El potentado, hambriento y solo por la huelga de sus trabajadores, decide finalmente apoyar la construcción de la escuela y contribuir económicamente. Es, por cierto, la primera vez que el malo se arrepiente y se vuelve bueno en las aventuras de Matador. Ahora bien, una de las cosas más relevantes de la historia son las palabras que Matador dedica a los sometidos indios y peones: «El hombre para el que trabajáis no tiene interés por vosotros. Es un seguidor del arrogante Díaz y la vieja aristocracia de México... Como sabéis yo soy un americano, y la señorita King también, y vamos a tratar de ayudaros» Salvando las obviedades de la segunda frase, que despejan cualquier duda sobre la promoción de la doctrina Monroe, del América para los americanos (estadounidenses al mando), la segunda frase nos revela el aspecto de la cultura popular apuntado anteriormente pues Díaz, Porfirio Díaz, fue un sangriento dictador mexicano depuesto hacía ya más treinta años antes de la aparición del cómic (México era en 1945 una democracia con

Manuel Ávila Camacho de presidente). Díaz pasó a ser para el común de los estadounidenses, y seguía siendo como se ve en el cómic, la representación del dictador latinoamericano, eterno, de una Latinoamérica que necesitaba la ayuda de los norteamericanos para progresar social y políticamente, independientemente de que existiese una democracia allí. Relevante es que sea un torero, un torero sempiternamente ataviado con montera y capa de *Superman*, el responsable de transformar social y políticamente a los “indios y peones” y la “vieja aristocracia”. La cultura *pop* no podía haber tenido una mejor idea. Como colofón y cierre de este capítulo, el hambriento potentado acude al rancho de Toreador para someterse a sus deseos. Allí el hambriento recibe un sándwich –no una tortita o un taco– y exclama: “*Dios mío, este sándwich y bebida fría están riquísimos*”. Toreador, el torero adalid de la geopolítica *pop*, acaba así sus aventuras, lamentablemente, puesto que si sus hazañas justicieras hubiesen continuado nos habría ofrecido a buen seguro un sabroso material que ningún otro torero nos podría ofrecer.

Finalicemos aquí este repaso al encuentro entre el mundo del toro y el de los superhéroes. Un repaso que, teniendo en cuenta las decenas de miles de tebeos de superhéroes publicados en los EE UU debe considerarse como incompleto. Sí quedan establecidos una serie de reiterativos recursos y similitudes entre los diferentes superhéroes –o guionistas, en puridad– que permiten establecer una serie de parámetros de este fecundo encuentro y que ya han sido suficientemente aclaradas en el artículo. Quizás deba destacarse especialmente el recurso de capear a los toros con eficacia por parte de los superhéroes, si bien, esto lo encontraremos en otros ejemplos de los tebeos, independientemente del país o la condición del personaje. Así ocurre, por ejemplo, pueden destacarse los capotazos que el Tarzán de Burne Hogarth da a un fiero toro, o los del Lucky Lucke de Morris y Goscinny. En lo que sí puede considerarse como sin

parangón en el resto de países y en personajes no superheróicos, es en esa predilección de los guionistas por mezclar los recursos y formas del rodeo americano, con su lazo a los pies o cuello del toro y, gracias a la fuerza de los superhéroes, su inmovilización agarrándolos de los cuernos. Evidentemente el desconocimiento del guionista, para los que los toros son un mundo exótico, aventurero, al estilo de las selvas que transita Tarzán, contribuyen a una imagen distorsionada de la tauromaquia, si bien se pueden encontrar sabrosas excepciones. Quizás Manuel Eloganto, *El Matador*, el torero supervillano enemigo de *Daredevil*, espera en su finca a que algún guionista de Marvel decida su vuelta a los ruedos. Entre tantos supervillanos, movidos por la venganza, *El Matador* es sin duda el que más motivos tiene para sus fechorías y su carrera criminal: una vez encumbrado, la afición le dio la espalda; un motivo más que digno para una carrera criminal como antihéroe de los superhéroes americanos. Los aficionados al cómic y a la tauromaquia, la cultura popular, le estaremos siempre agradecidos a Stan Lee por haberlo sacado del fantástico pozo sin fondo que era su cabeza y haberlo traído al mundo de las viñetas. Desde aquí pues, mi homenaje y admiración al recientemente fallecido Stanley Martin Lieber, *Stan Lee*, un verdadero superhéroe de la cultura *pop*. Se cierra así este capítulo de un libro amplísimo sobre el encuentro entre toros y toreros con las viñetas, un mundo de incontables páginas del que los superhéroes norteamericanos son solo una parte, aunque muy reveladora.

Como conclusión y para conectar con lo referido al principio, la tauromaquia actual, esa indiscutible muestra de cultura popular, posiblemente sufra el mismo fenómeno que sufrieron los cómics norteamericanos a finales de la década de 1940 y principios de los 50. Lo que entonces se produjo fue un choque cultural, un enfrentamiento entre padres –la cultura de los padres– e hijos –la cultura libre y en un futuro contestataria de

los hijos que tan bien representó en los EE UU el Rock—. Los padres, temerosos de que sus hijos y los hijos de los vecinos se transformasen en delincuentes por influencia de los tebeos, intentaron y lograron en parte prohibirlos. La destrucción cultural producida con ello fue devastadora, aunque solo con los años ha sabido valorarse la pérdida, una vez que la generación prohibida se hizo adulta y tuvo conciencia de lo que le arrebataron. Ese choque cultural generacional se está produciendo actualmente con la tauromaquia, con la salvedad de que es la nueva generación —los hijos— los interesados en aniquilar la manifestación cultural de sus padres, que sostenían la tauromaquia como algo propio y esencial de su cultura. Resulta paradójico, pero es la nueva generación la que quiere coartar la libertad y limitar la cultura de sus padres, temerosos quizá, de ser hijos de exdelincuentes juveniles (revelador que se utilice la palabra “asesinos” por parte de estos nuevos señores y señoras Wertham para hablar de los aficionados a la tauromaquia) y preocupados por crear una cultura aburguesada y neutra, globalizada, de encefalograma plano, en la que los toros y los tebeos de superhéroes no solamente no existan sino que además desaparezcan de la memoria. Quizás algún día los hijos de estos hijos lamenten la pérdida de esa parte de la cultura *pop*.

BIBLIOGRAFÍA

- Eco, Umberto (1964): *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Tusquets.
- González Viñas, Fernando (2017): “De toreros zombies y mausoleos”, en *Boletín de Loterías y toros* nº 22, especial Uros/Tánatos, Córdoba.
- _____ (2018): *Cátalogo Exposición “Del ruedo al cómic. Toros y toreros entre Supermán y Rompetechos”*, Córdoba,
- Hajdu, David (2008): *La plaga de los cómics. Cuando los tebeos eran peligrosos*, Edición USA, editado en España por Es Pop ediciones (2018).

