



**MÁSTER EN INVESTIGACIÓN DE LA COMUNICACIÓN COMO AGENTE
HISTÓRICO-SOCIAL**

“50 años del Capitán América: Viñetas, Historia y Propaganda”

ISRAEL BACHILLER BLANCO

Departamento de Historia Moderna, Contemporánea, de América, Periodismo y
Comunicación Audiovisual y Publicidad

Facultad de Filosofía y Letras

Universidad de Valladolid

La realización de este trabajo ha supuesto una bonita experiencia en la que no me he encontrado solo. Es por ello que agradezco todo el apoyo recibido.

A mis padres, por todos sus ánimos.

A mi pareja, por su paciencia.

A mi tutor, por sus consejos.

A Jorge y a Samuel, de los que he aprendido tanto.

Índice

“50 años del Capitán América: viñetas, historia y propaganda”

0. Introducción	5
1. El cómic como herramienta propagandística	7
1.1. Justificación	7
2. Objetivos	9
2.1. Hipótesis	10
2.2. Metodología	11
2.2.1. Aplicación de la metodología al estudio de caso	15
2.3. Estudio de caso: el Capitán América a través de las décadas	17
3. Estado de la cuestión	19
3.1. El mundo de los cómics	24
3.1.1. Breve historia	29
3.1.2. Los cómics como medios de comunicación de masas	32
3.2. El cómic de superhéroes y el Capitán América	37
3.2.1. El contexto de producción	43
4. Análisis de las aventuras del personaje	47
4.1. Segunda Guerra Mundial	47
4.1.1. La coyuntura política estadounidense en la década de la Segunda Guerra Mundial	47
4.1.2. El Capitán América contra los nazis	49
4.1.2.1. Líneas narrativas generales de las historias en 1941	49
4.1.2.1.1. Construcción de los personajes	50
4.1.2.1.2. Lectura e interpretación	53
4.2. Guerra Fría	59
4.2.1. La política estadounidense tras la Segunda Guerra Mundial	59
4.2.2. El Capitán América contra el comunismo	62
4.2.2.1. Líneas narrativas generales de las historias en 1965	62
4.2.2.1.1. Construcción de los personajes	62
4.2.2.1.2. Lectura e interpretación	64
4.2.2.2. Líneas narrativas generales de las historias en 1967	68

4.2.2.2.1.	Construcción de los personajes	69
4.2.2.2.2.	Lectura e interpretación	71
4.2.2.3.	Líneas narrativas generales de las historias en 1970	74
4.2.2.3.1.	Construcción de los personajes	75
4.2.2.3.2.	Lectura e interpretación	76
4.2.2.4.	Líneas narrativas generales de las historias en 1980	79
4.2.2.4.1.	Construcción de los personajes	80
4.2.2.4.2.	Lectura e interpretación	82
4.3.	Guerra contra el Terror	86
4.3.1.	La política estadounidense en el último tercio del siglo XX	86
4.3.2.	El Capitán América contra el terrorismo	88
4.3.2.1.	Líneas narrativas generales de las historias en 2005	88
4.3.2.1.1.	Construcción de los personajes	89
4.3.2.1.2.	Lectura e interpretación	91
4.3.2.2.	Líneas narrativas generales de las historias en 2006	94
4.3.2.2.1.	Construcción de los personajes	94
4.3.2.2.2.	Lectura e interpretación	95
4.3.2.3.	Líneas narrativas generales de las historias en 2007	102
4.3.2.3.1.	Construcción de los personajes	102
4.3.2.3.2.	Lectura e interpretación	104
5.	Conclusiones	107
6.	Bibliografía	113
7.	Anexos	116

0. Introducción

El dibujo es un método de comunicación que el hombre ha desarrollado desde el primer momento en que se propuso “contar historias empleando imágenes”¹, bien para la transmisión de ideas, sentimientos o bien para compartir una cierta visión de la realidad. Junto a la pintura, escultura y arquitectura fueron disciplinas concebidas con intención estética o utilitaria pero también transmiten ideas y conceptos que forman parte de una historia y de una cultura. Con el paso del tiempo, estas fórmulas de comunicación fueron englobadas dentro de lo que se ha denominado la “expresión artística”, desarrollándose de manera más técnica. Dentro de esas ramas de la expresión, podemos incluir un fenómeno que, con antecedentes en las tiras cómicas aparecidas en la prensa a finales del siglo XIX, surge en su plenitud en el siglo XX: el cómic. En los inicios de ese siglo se percibía como un mero “entretenimiento”, pero a partir de la década de los cuarenta, el psicólogo americano William Moulton Merston -creador de la superheroína Wonder Woman- señalaba la positiva capacidad transmisora y educativa de los cómics frente a aquellos que indicaban que un medio popular como el de los cómics no era el adecuado para ejercer como canal educativo o, simplemente, que no tenía las características necesarias para transmitir tanta información como podía hacerlo un libro.

El cómic o historieta es un popular medio de comunicación de masas que desarrolla todo tipo de géneros dentro de sus páginas: realismo, fantasía, humor, drama, aventuras o ciencia-ficción entre otras; categorías pobladas por todo tipo de personajes como protagonistas: superhéroes, animales, personajes históricos (reales o inventados), personas corrientes, monstruos o robots². Figuras y temas variados, nacidos de fusionar texto e ilustración, que pueden servir a fines propagandísticos, informativos o simplemente evasivos³.

Su capacidad para abordar algo más que entretenimiento se puso de manifiesto cuando en 1971, el editor de la empresa de cómics Marvel Stan Lee, decidió incluir en las aventuras de una de sus creaciones más conocidas –Spiderman- los efectos negativos que las drogas podían ejercer, advirtiendo así a los lectores de las posibles consecuencias de su consumo. El mensaje de la publicación transgredía el código de

¹ VILCHES FUENTES, Gerardo: *Breve historia del cómic*, Ediciones Nowtilus, Madrid, 2014, pág. 15.

² VILCHES FUENTES, Gerardo: *óp. Cit.*, pág. 11.

³ VILCHES FUENTES, Gerardo: *óp. Cit.*, pág. 11.

censura impuesto por el *Comic Code Authority (CCA)*, pero su impacto no pasó desapercibido, validando la capacidad de los cómics como medio de comunicación a través del cual transmitir ideas y mensajes.

Estas representaciones de los diferentes aspectos de la realidad que ofrecen los cómics, junto a su capacidad de transmisión de ideales son lo que convierten a la historieta en una plataforma donde poder ver reflejados los sueños, miedos, dudas, esperanzas y procesos históricos que han marcado a la sociedad. Unos elementos que, analizados en conjunto con el conocimiento de la historia del medio permiten obtener una nueva dimensión en los estudios académicos, donde actualmente profesores, psicólogos, expertos en arte, críticos literarios e incluso medios de comunicación comienzan a prestar al cómic una atención que hace unos años atrás no recibía. En palabras del crítico de historietas Gerardo Vilches Fuentes:

“La variedad de géneros y temáticas se une al extraordinario momento creativo que atraviesa la historieta, que vive una auténtica edad de oro. Los clásicos conviven en las estanterías con los cómics de las nuevas generaciones de autores, que, conociendo la historia del medio y respetándola profundamente, están llevándolo a nuevos territorios inexplorados”⁴.

Esta investigación parte de esa dotación de sentido en el contexto que la compañía estadounidense Marvel ejerce de punto de referencia para el estudio de los cómics, entre cuyas creaciones básicas señalamos al Capitán América. La iconografía que presenta, el efecto de realismo que los autores dotan a sus historias y los mensajes que transmiten a través de sus personajes son susceptibles de ser analizados, pues suponen no sólo una producción de época sino un testimonio de 50 años de historia de Estados Unidos y por consiguiente de la civilización occidental.

⁴ VILCHES FUENTES, Gerardo: *Breve historia del cómic*, Ediciones Nowtilus, Madrid, 2014, pág. 12.

1. El cómic como herramienta propagandística

1.1 Justificación

Las Ciencias de la Comunicación son una disciplina científica que ha generado un creciente interés en los ámbitos universitarios desde mediados del siglo XX hasta la actualidad.

Este proceso implica la consolidación y multiplicación de grupos y temas de investigación de carácter transversal y heterogéneo. Uno de estos temas en desarrollo es el análisis de la imagen gráfica, que constituye uno de los pilares básicos de esta investigación tanto en su función representativa (mostrando una información concreta), como simbólica (imagen con un significado añadido por las personas) y semánticas (la propia imagen actúa como signo). En otras palabras, se procederá a un análisis del contenido y del significado de la imagen gráfica.

La capacidad que tiene la historieta de transmitir mensajes, de reflejar los miedos y anhelos de la sociedad de forma narrativa (en este caso una serie de imágenes), a veces con capacidad didáctica, es el aspecto central del interés de esta investigación. Su análisis, pues se trata de un soporte que al poseer un gran número de elementos insertos dentro de la imagen y el texto –personajes, objetos- permite un desarrollo de la capacidad analítica y de visualización en la que poder distinguir diferentes elementos.

Este trabajo ofrece un análisis de la tipología del discurso propagandístico de los cómics estadounidenses a través de una serie cuyo protagonista es el “Capitán América”, centrándonos en una serie de períodos bélicos concretos (Segunda Guerra Mundial -1941-, Guerra Fría -1965- y Guerra contra el Terror -2005-). Dado que el cómic se compone de multitud de unidades de análisis como son las viñetas, tanto la imagen y el texto que las componen son susceptibles de ser analizadas en su discurso. Una visión que, si bien puede ser novedosa, es flexible, pues puede acoplarse perfectamente a las diferentes formas de investigación tanto dentro de las Ciencias de Comunicación como de las llamadas Ciencias Sociales: el uso del cómic en este trabajo permitirá alcanzar algunos objetivos tales como la búsqueda de información sobre el tema elegido, la comprensión e interpretación de textos historiográficos, pues no olvidemos que el cómic nos permitirá ver la historia desde ángulos diferentes a los establecidos en el texto escrito; e incluso la divulgación de resultados.

Éste es un tipo de estudio que analiza la producción de un material gráfico concreto de origen estadounidense, con los inconvenientes que pueden surgir de ello: será necesario no sólo rastrear información publicada sobre el tema en nuestro país, también aquellas publicaciones internacionales –principalmente norteamericanas- que hayan podido surgir en la segunda mitad del siglo XX hasta la actualidad.

2. Objetivos

Los objetivos que nos planteamos conseguir con este trabajo de investigación son los siguientes:

El **primer** objetivo de esta investigación es descubrir cómo algunos de los episodios más conflictivos de la Historia reciente –Segunda Guerra Mundial, Guerra Fría y Guerra contra el Terror- se han plasmado en las aventuras de una de las figuras más representativas del cómic estadounidense: el Capitán América.

El **segundo** objetivo es la interpretación de esos episodios a través del cómic, bajo su naturaleza singular como medio de entretenimiento dirigido a las masas, pues se parte de que:

“Toda la ideología de la mentalidad americana, está dentro de las viñetas de sus revistas ilustradas. Sus pasiones, su política mundial, su tipo preferido de mujer, el necesario transfert de personalidad que precisa los Domingos por la mañana el oficinista y el médico de guardia”⁵.

En otras palabras, ambos objetivos pretenden analizar la evolución del discurso propagandístico norteamericano a lo largo de diferentes décadas (últimos 50 años) a través de los cómics del Capitán América. Se parte del hecho de que el estudio de una sociedad (su historia, sus valores, su mentalidad, etc.) en un determinado momento histórico es algo complejo⁶. Por tanto, el recurso del cómic sólo ofrece una visión limitada y la representación ofrecida por las historietas debe registrarse con cuidado, pues en algunas ocasiones ésta puede estar distorsionada (imágenes no correspondientes a una realidad, inclusión de elementos complementarios válidos sólo para el desarrollo de la historia, etc.), por lo que la información que podamos obtener de ella es susceptible de ser malinterpretada. Sin embargo, hay que tener en cuenta que el estallido de las conflagraciones armadas supuso el conflicto internacional entre grandes

⁵ GASCA, Luis: *Tebeo y cultura de masas*, Editorial Prensa Española, 1996, pág. 17.

⁶ No sólo porque la lejanía en el tiempo puede afectar los elementos estudiados, el hecho de centrarse en una determinada época puede arrojar conclusiones diferentes a si se estudiara en conjunto. En palabras del sociólogo Raymond Aron: “Sólo se entiende verdaderamente un fragmento de sociedad cuando se le coloca en el conjunto. [...] Y aún más, la interpretación de una nación puede ser falsa si se realiza aisladamente y desdén las comparaciones con las naciones extranjeras. La consideración de los conjuntos y la comparación de los casos son indispensables para la verdad misma [...]”. En ARON, Raymond: *Estudios sociológicos*, Espasa-Calpe, Madrid, 1989, págs. 17-18.

potencias, amenazando todo aquello que la sociedad occidental había construido, especialmente la sociedad estadounidense: sistemas de gobierno, sociedad e incluso los ideales establecidos entre la misma. De ahí que dichos conflictos quedaran grabados en la memoria colectiva de la sociedad norteamericana, y la evolución que ésta (con sus cambios de mentalidad, ideales y estructura) experimentó a partir de dichas situaciones sea representada en los cómics seleccionados para esta investigación.

2.1 Hipótesis

Para la realización de esta investigación se parte de dos hipótesis. Comprobar ambas permitirá componer el corpus del estudio, y su ratificación o negación conformarán las conclusiones:

H₁: los cómics del Capitán América siguieron una lógica propagandística para influir en el ideario social de la población estadounidense.

H₂: la propaganda incluida en los cómics del Capitán América fue evolucionando y adaptándose en función del contexto histórico-social.

Las ventajas de proponer esta doble suposición son evidentes, puesto que con este análisis de texto e imagen se podrá obtener, por una parte, una idea más clara de cuáles fueron las intenciones ideológicas de esos cómics como forma de persuasión ideológica entre la sociedad estadounidense. Por otra parte, el trabajo posibilitará identificar y analizar los argumentos del creador del discurso de ficción para permitir que el personaje principal –en este caso el Capitán América- fuera evolucionando, al igual que el discurso propagandístico, conforme al contexto histórico social del momento. Toda la anterior información se deriva, como se ha planteado, del análisis del discurso que se lleva a cabo en el universo de ficción verbo-icónico. Sin embargo, conviene aclarar que sólo se analizarán los mensajes emitidos a través de esos cómics, no su recepción, pues no podemos determinar cuál fue el impacto que esos mensajes tuvieron entre la sociedad estadounidense.

De esta manera, podemos plantear cierto número de preguntas metódicas que nos ayuden en el desarrollo de la investigación: ¿cómo enfocan estos cómics la situación política, social y moral desde la Segunda Guerra Mundial? ¿En qué tramas se

ven envueltos sus protagonistas? Gracias a las respuestas obtenidas, podremos responder a estas preguntas y, a través de ellas, responder quizá la más importante: en un cómic, ¿en qué medida es importante “la forma en que las palabras y las imágenes se yuxtaponen”⁷ para transmitir una idea o una reflexión? ¿Se puede afirmar en base a todo lo anterior que son sólo imágenes icónicas complementadas con un texto?

2.2 Metodología

El cómic se califica como un discurso compuesto por palabra e imagen. Su interés radica en que el cómic nos ofrece una gran información de contexto que permite analizarlo como si de un documento histórico se tratara pues posee “una inmovilidad espacio-temporal que facilita sobremanera la labor investigadora”⁸ del historiador.

Se parte del estudio del marco teórico sobre el cómic como discurso. En este sentido, basaremos el trabajo en los métodos de análisis propuestos por los principales expertos en interpretación de la imagen.

En este sentido, Román Gubern y Luis Gasca indican que “una exposición ideal de los procesos comunicativos que tienen lugar en la operación de análisis de los cómics abarcaría las siguientes fases⁹: 1) lectura de la imagen (código icónico); 2) conversión de la escritura de los textos en mensaje fonético; 3) integración de los mensajes fonéticos e icónicos para una comprensión global de la viñeta; y 4) enlace lógico con la viñeta siguiente, a través de nuevas operaciones”.

En base a ello, Marcelino Bisbal procede a establecer que “el esquema de análisis de los cómics hay que basarlo en dos elementos de estructura: palabras e imágenes. La unidad de base del cómic es el “pequeño fotograma de dibujo”¹⁰. No obstante, las ideas anteriores fueron desarrolladas por el autor Erwin Panofsky¹¹, quien indica que se pueden establecer “tres niveles de contenido dentro de las imágenes, demandando para cada una un tipo diferencial de análisis:

⁷ MITCHELL, W. J. Thomas: *Teoría de la imagen: ensayos sobre representación verbal y visual*, Ediciones Akal, Madrid, 2009, pág. 86.

⁸ YUS RAMOS, Francisco: *La interpretación y la imagen de masas*, Ediciones Instituto de Cultura “Juan Gil-Albert”, Alicante, 1997.

⁹ GUBERN, Roman y GASCA, Luis: *El discurso del cómic*, Cátedra, Madrid, 2001.

¹⁰ BISBAL E., Marcelino: *Pautas de análisis para los cómics*, 1976, pág. 14.

¹¹ PANOFSKY, E.: *Estudios sobre Iconología*, Alianza, Madrid, 1971.

- El contenido primario o natural: implica la identificación de los objetos representados como tales, y de las relaciones entre objetos como hechos.

- El contenido secundario o convencional: susceptible de interpretación a través del análisis iconográfico, busca la relación entre los motivos y su composición, buscando las convenciones, imágenes y alegorías que permiten un segundo nivel de lectura, ya con sentido casi argumental.

- El contenido intrínseco: análisis iconográfico o iconológico (connotación), supone leer en las construcciones”.

De esta manera, la fusión de los niveles establecidos por Panofsky y los conceptos de Gubern resulta en un esquema estructurado por Marcelino Bisbal¹² en tres niveles de análisis para los cómics en los que basaremos el estudio de caso:

A) “Nivel de análisis icónico”.

B) “Nivel iconográfico y nivel iconológico”.

C) “Nivel lingüístico. Normalmente el nivel lingüístico lo encontramos al estudiar la morfología del “ballon” o “nubecilla” (definida como “convención específica de los cómics destinada a integrar gráficamente el texto de los diálogos o el pensamiento de los personajes en la estructura icónica de la viñeta¹³”). Las palabras constituyen, en el caso de los cómics, al mismo tiempo un signo lingüístico y un signo icónico”.

Sin embargo, el experto en documentación Jesús Castillo Vidal realiza una relectura del análisis planteado por Panofsky, pues considera que hay que diferenciar entre el objeto de estudio que Panofsky examinaba (principalmente la iconografía de las obras pictóricas de los siglos XVI y XVII) y la correlación que ello tiene con un elemento actual como es el cómic. En este sentido, Jesús Castillo Vidal añade dos fases diferenciadas dentro del análisis del segundo nivel (el contenido secundario o convencional) expuesto por Panofsky:

1. “Estudio iconográfico de los motivos representados [...] en el caso del cómic nos dará como resultado un estudio de los arquetipos [...]”

¹² BISBAL E., Marcelino: *Pautas de análisis para los cómics*, 1976, págs. 15-21.

¹³ BISBAL E., Marcelino: *Pautas de análisis para los cómics*, 1976, págs. 15-21.

2. “Existe una rica iconografía utilizada en los cómics para representar no sólo motivos-arquetipos, [...] sino que también se utiliza una serie de convenciones gráficas (no utilizadas en el arte pictórico) que entran de lleno en el terreno de la iconografía para representar algo más: formas del bocadillo, movimiento (líneas cinéticas), nerviosismo (gotas de sudor en la frente), etc.”¹⁴

Siguiendo la metodología propuesta por Jesús Castillo Vidal, y teniendo en cuenta que el cómic posee “su propia estructura como documento narrativo-comunicativo”¹⁵ ampliaremos el análisis del elemento gráfico con un estudio del elemento verbal, de tal manera que el esquema de trabajo quedará compuesto por:

A) “Elementos narrativos”

- “La elipsis como sintaxis”.
- “La elipsis como contenido”.

B) “El texto”

- “El texto como imagen”.
- “El análisis del texto”.

C) “El componente gráfico: mayoritariamente compuesto de dibujos aunque habrá que identificar también los códigos mixtos”.

D) “El tema o historia que se nos narra”¹⁶.

De esta forma, la unión de palabra e imagen en el cómic como documento a estudiar “hace que el proceso de indización y de extracción del contenido sea mucho más complejo que en los procedimientos que estamos habituados a ver en la literatura especializada: la fotografía y la imagen en movimiento, un procedimiento que podemos organizar en tres apartados”¹⁷:

- “Análisis denotativo: qué se ve”
 - “¿Qué elementos aparecen?”
 - “¿Qué lugar/es es/son representado/s?”

¹⁴ CASTILLO VIDAL, Jesús: “Fundamentos teóricos del análisis de contenido en la narración secuencial mediante imágenes fijas: el cómic”, en *El profesional de la información*, vol.13, nº4, 2004, Julio-Agosto, págs. 248-271.

¹⁵ CASTILLO VIDAL, Jesús: op. cit. pág. 254.

¹⁶ CASTILLO VIDAL, Jesús: op. cit. pág. 254-258.

¹⁷ CASTILLO VIDAL, Jesús, op. cit. pág. 259-267.

- “¿En qué momento cronológico transcurre la historia?”

- “¿Qué hacen las personas, animales u objetos en general que aparecen?

Sería preciso analizar el gestuario y las acciones”.

- “Diseño de personajes. Estereotipos: interesa de los personajes que aparecen en escena su aspecto exterior, su diseño gráfico en relación a su moralidad y aspectos psicológicos. Podría ser interesante también su estudio en relación a la construcción interna de los personajes desde el punto de vista de las necesidades narrativas”.

- “Naturaleza de los estereotipos”

- “Diseño gráfico”

- “Moral y carácter”

- “Desde un punto de vista de la semiótica, ¿qué códigos o signos, aparte del icónico-pictórico propio del cómic, aparecen? Ya que según Colle (1999c) es posible encontrar códigos visuales dentro de la narración secuencial y que, añadimos, muchos de ellos han sido creados originalmente sólo para su aplicación en este medio”.

- “Análisis connotativo: qué se sugiere. Puede existir cierto grado de subjetividad, presente en cuestiones como las sensaciones y emociones que despierta de forma individual o bien en las connotaciones provenientes de la utilización de elementos gráficos”.

- “Análisis icónico: no confundir con el análisis iconográfico planteado anteriormente. En este caso hace referencia a las relaciones referente-significado-significante”.

- “Análisis del signo”.

- “Análisis del código”.

- “Código ideográfico”.

Esta revisión documental permitirá construir las categorías generales que se emplearán durante el análisis. Por tanto, la metodología más adecuada para el desarrollo del trabajo de investigación será principalmente cualitativa. Se incluye el análisis del discurso y de sus elementos gráficos así como del texto incorporado. Su desarrollo se realiza a raíz de la elaboración de una serie de fichas u apartados en los que procederemos a una clasificación en función de:

- Contexto, explicación y ejemplo.
- Ficha de análisis de personajes: características y evolución.
 - Capitán América
 - Aliados
 - Enemigos

Señalar que los objetivos e hipótesis planteados van a ser argumentados a través de los elementos que se van a analizar, proyectados a través de dichas fichas. A pesar del empleo de metodología cualitativa, el empleo de herramientas de índole cuantitativo será necesario para reforzar la investigación: tablas, gráficas, etc. En las que se representen cifras de ventas de los cómics seleccionados así como otros aspectos que faciliten el desarrollo del análisis tales como el cómputo de ciertos símbolos, representaciones, elementos e imágenes que presente la historieta.

2.2.1. Aplicación de la metodología al estudio de caso

El desarrollo del estudio de caso se realizará a través de una serie de fichas de análisis. En estas fichas se aplicará la metodología anteriormente expuesta, adaptándola de manera adecuada al formato del cómic.

Los diferentes apartados de las fichas servirán como modelos comparativos con el que poder desarrollar el método analítico. En todas ellas se empleará un lenguaje común con el que poder facilitar la interpretación del análisis.

En la página siguiente se presenta un ejemplo de los elementos de dicha tabla.

Cómic nº X

Título:

Contexto histórico:

Datos formales

Guionistas:

Número de páginas:

Fecha de publicación:

Sinopsis:

Análisis

Representación de los personajes principales

Héroe

Retrato

- Representación física
 - Raza
 - Vestimenta
- Representación psicológica
 - Valores
 - Motivación
- Método de actuación
 - ¿Cómo vence al enemigo?
 - ¿Por qué gana?

Villano

Retrato

- Representación física
 - Raza
 - Vestimenta
- Representación psicológica
 - Valores
 - Motivación
- Método de actuación
 - ¿Cómo hace frente al héroe?
 - ¿Por qué pierde?

2.3. Estudio de caso: el Capitán América a través de las décadas

El cómic norteamericano del siglo XX plasmó rasgos del mundo en esa época, cómo se recordaba el pasado y cómo podría ser el mundo en el futuro, componiendo una imagen general de la sociedad del momento. El interés de los cómics del Capitán América radica en que presentan mundos ficticios aunque basados en nuestra realidad, marcados por la misma y por tanto cercanos a nuestro tiempo; donde cada uno de los temas presentados en las viñetas crean su propio universo, regido por sus reglas lógicas, del que surgen multitud de historias que se cruzan y extienden, englobando una relación de episodios históricos, conflictos internacionales y el reflejo de la realidad.

En este sentido, hay que indicar que el estudio de los cómics de un personaje icónico como es el Capitán América responde tanto a su alto nivel de popularidad como a su carácter representativo de un país: es el primer superhéroe bautizado con el nombre de una nación, iniciando así la construcción posterior de un panteón de superhéroes que, a imitación suya, serán nombrados como sus respectivos países de origen (ejemplo de ello son el Capitán Britannia e incluso el Capitán España). De este modo, la popularidad y el alto nivel de divulgación del personaje permitió un elevado grado de difusión de la idea que transmitía entre la población estadounidense:

“De esta forma y desde finales del siglo pasado, América ha formado una nueva generación ciudadana, que en todos sus estratos recibe diariamente el mensaje del tebeo. Un mensaje soterrado, discreto, inocuo al parecer, pero tremendamente eficaz, irresistible. Un mensaje repetido utilizando las más diversas y atrayentes formas, que hará al lector, hablar, escribir, comer, comprar, amar, vestir, cantar, ganar las elecciones y morir, como lo hacen los protagonistas del tebeo”¹⁸.

La muestra de esta investigación comienza en 1941, cuando es publicado el primer número de Capitán América durante los primeros años de la Segunda Guerra Mundial. El año 2007 acota el límite temporal de este estudio, pero los efectos de la Segunda Guerra Mundial, Guerra Fría y Guerra contra el Terror persisten aún en la Historia, con sus reflejos en el cine, la literatura, el arte y, sobre todo, en la sociedad estadounidense. El análisis que de ello se realice permitirá componer un perfil general

¹⁸ GASCA, Luis: *Tebeo y cultura de masas*, Editorial Prensa Española, 1996, pág. 15.

no sólo de la sociedad occidental sino también de un medio de comunicación, pues al igual que en los libros, películas y cuadros en ellos también hay plasmados pedazos de nuestra Historia. En palabras de Luis Gasca:

“Así, pues, es imprescindible el intentar analizar el por qué y cómo el cómic ha influido en nuestra cultura de masas, en la formación de un sentido artístico en el hombre, en su cultura y en su forma de expresarse”¹⁹.

Para realizar los objetivos que se han señalado anteriormente, se analizará una muestra de trece cómics estadounidenses en los que hemos comparado el discurso que ofrecen a sus lectores (la imagen que exhiben de la sociedad y la política, la Historia, los miedos y valores imperantes, etc.) con los conflictos que se vivieron en Estados Unidos durante las cinco décadas posteriores a la Segunda Guerra Mundial. La selección de estos trece cómics responde a que presentan una serie de elementos centrales susceptibles de analizarse en el tratamiento que hacen de ellos los autores (personajes, escenarios, historias, elementos complementarios, etc.) que podemos observar repetidos, en diferentes años, a lo largo del desarrollo de la historia:

Segunda Guerra Mundial

- *Captain America* nº01 (Marzo 1941)

Guerra Fría

- *Tales of Suspense* (Capitán América) nº61 (Enero 1965)

- *Tales of Suspense* (Capitán América) nº86 (Febrero de 1967)

- *Captain America* nº125 (Mayo 1970)

- *Captain America* nº250 (Octubre de 1980)

Guerra contra el Terror

- *Captain America* vol.5 nº1 (Enero 2005)

- *Civil War* nº01 (Julio 2006)

- *Captain America* vol.5 nº 25 (Octubre 2007)

¹⁹ GASCA, Luis: *Tebeo y cultura de masas*, Editorial Prensa Española, 1996, pág. 20.

3. Estado de la cuestión

Los primeros escritos referidos al cómic como “novenos arte”²⁰ son los de los propios artistas²¹. Estos documentos, que pueden emplearse para reconstruir la historia del cómic, constituyen un compendio de experiencias de trabajo, extractos de memorias y una relación de métodos de trabajo más que estudios sobre el propio cómic como documento a analizar del que poder extraer información clasificable²². Las características de estas obras no ayudaban a presentar al cómic como un objeto de estudio, de ahí que fuera relegado a un segundo plano. Considerado como “un medio poco valorado entre los especialistas y, excepto en momentos muy puntuales de su historia o en países donde su industria está muy desarrollada, apenas sí se le ha prestado la atención debida”²³, los historiadores y especialistas no comenzaron a prestar atención a las viñetas hasta hace poco tiempo, a pesar de que los cómics poseen una trayectoria que se extiende a un siglo y medio de anterioridad²⁴.

El primer trabajo que presta atención a los dibujos realizados en viñetas data de mediados del siglo XIX: un impreso sobre fisonomía que puede considerarse el primer intento de reflexión serio sobre el cómic publicado por Rodolphe Töpffer, profesor suizo dedicado al dibujo de historias cortas que llamó *garabatos*²⁵.

Con el cambio de siglo, la primera obra a destacar, publicada en 1947, es *The Comics* de Coulton Waugh. Aunque Waugh fue el primero en clasificar el cómic como una forma de arte, tratando de establecer la evolución de sus géneros desde su nacimiento, el ejemplar puede clasificarse como una de las primeras enciclopedias debido a la recopilación de autores y personajes que realiza²⁶. Sin embargo, la segunda

²⁰ Denominado así o incluso como “el cine de los pobres” por propios autores de cómic como Hugo Pratt, otros investigadores como Antonio Ballesteros y Claude Duée emplean la denominación “novenos arte” basándose en su descripción del cómic “como forma textual y artística”. Antonio Ballesteros incluso, indica que “el cómic, junto con el cine, es la perfecta simbiosis entre literatura y arte”. En BALLESTEROS, Antonio y DUÉE, Claude: *Cuatro lecciones sobre el cómic*, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca, 2000.

²¹ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial. Producción y mensaje en la Editorial Timely (1939-1945)*, Servicio de Publicaciones Universidad de Cádiz, Cádiz, 2010, pág. 16.

²² En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *óp. Cit.*, pág. 16.

²³ CASTILLO VIDAL, Jesús: “Fundamentos teóricos del análisis de contenido en la narración secuencial mediante imágenes fijas: el cómic”. En *El profesional de la información*, vol.13, nº4, 2004, Julio-Agosto, págs. 248-271.

²⁴ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *óp. Cit.*, pág. 15.

²⁵ Estos dibujos, a opinión de historiadores como Santiago García, suponen los antecedentes del cómic moderno. En GARCÍA, Santiago: *La novela gráfica*, Astiberri, Bilbao, 2010.

²⁶ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *óp. Cit.*, pág. 16.

obra reseñable que realmente otorga un visionado serio de los cómics será *Apocalittici e integrati* (*Apocalípticos e integrados*), de Umberto Eco, publicada en 1964. Eco sentó las bases para el posterior estudio del cómic como fuente para el análisis de elementos y personajes de la cultura popular como Superman, y su investigación le permitió establecer un debate sobre la construcción de la “cultura de masas”, donde compara las posturas establecidas entre los “apocalípticos” y los “integrados”: los primeros defienden la existencia de una cultura “aceptable” que no es posible hacer llegar a todos (pues se convertiría en “anti-cultura”); mientras que los segundos abogan por la difusión de una cultura “popular” que ayudaría a la cohesión de las masas²⁷.

No obstante, el mensaje de Eco aún tardaría en difundirse, pues en 1965 fue publicado *The Great Comic Book Heroes* de Jules Feiffer, de nuevo una compilación de personajes de cómic –aquellos más destacados de los años treinta y cuarenta del siglo XX-, aunque esta vez eran analizados en función del contexto en el que surgieron: la época elegida para su creación y el público para el que se concibieron²⁸.

Las ideas de Eco serían heredadas por otros investigadores como Luis Gasca, Román Gubern y Maurice Horn. El primero publicó en 1966 *Tebeo y cultura de masas*, obra en la que realiza un recorrido por la historia del cómic, tanto europeo como estadounidense, analizando algunos de sus elementos tanto gráficos (análisis de la imagen) como textuales (por ejemplo, el lenguaje empleado), estableciendo su posición dentro del “arte popular” como manifestación de la cultura contemporánea. Román Gubern, por su parte, publicó en 1972 *El lenguaje de los cómics*, un estudio del cómic basado no sólo en su historia y sus elementos característicos, también en su sistema de producción²⁹. Este análisis le permitió añadir un nuevo nivel de profundidad a la plataforma del cómic, defendiendo la existencia de un lenguaje complejo para la construcción de las historietas. Ambos autores (posteriormente en 1988) publicarían conjuntamente *El discurso del cómic*, un estudio enciclopédico que analiza los símbolos, elementos y recursos lingüísticos empleados en los cómics. Horn, por su parte, publicó en 1977 *Women in the comics*, siendo el primero en plantear el cómic como una fuente histórica más a la que se puede acudir para plantear interrogantes y

²⁷ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *óp. Cit.*, pág. 16.

²⁸ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *óp. Cit.*, pág. 16.

²⁹ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *óp. Cit.*, pág. 16.

desarrollar interpretaciones, debido a que su obra expone un recorrido de cómo ha sido empleada la figura de la mujer estadounidense en las viñetas a través de las décadas³⁰.

Sólo a partir de 1990 han aparecido multitud de obras para el estudio de los cómics, aunque la mayoría de ellas poseen un carácter divulgativo con temas específicos en los que consultar la información sobre los autores, sus publicaciones y los personajes creados.

En los últimos tiempos se han editado pocas obras que aborden el cómic desde una perspectiva de análisis metodológico. En 1997 Francisco Yus Ramos publicaba *La interpretación y la imagen de masas*, en la que enmarcaba el estudio del cómic dentro de la pragmática lingüística, como forma de comprender el discurso que el cómic ofrecía.

Siguiendo esta estela, Antonio Ballesteros y Claude Duée publicaron en el año 2000 *Cuatro lecciones sobre el cómic*, estudio en el que, atendiendo a los modos de narrar y de significar del cómic, diseccionaban los diferentes elementos y técnicas que lo configuran de manera sistemática, a la vez que realizaban un repaso por la historia del cómic en diferentes países. Indicar que en esta obra encontramos un primer acercamiento a la historia del cómic estadounidense y la construcción del superhéroe norteamericano tomando como punto de referencia la editorial Marvel Comics.

No obstante, ninguna de estas publicaciones establece una metodología a seguir a la hora de estudiar los cómics³¹. Son pocas las obras que tratan de realizar un estudio de caso en el que se analicen los cómics siguiendo un procedimiento de análisis de contenido del que obtener elementos de interés. Una de las obras de las que poder obtener una base para el estudio es aquella que trata sobre el examen de la imagen de Peter Burke. En 2001 el especialista en la imagen Peter Burke publicó *Visto y no visto: el uso de la imagen como documento histórico*, un estudio que pone de relieve que todo tipo de imágenes no son resultado de un tiempo y un espacio, sino del contexto social en el que se produjeron.

Los estudios más destacados sobre cómic, centrados en un período concreto, son los llevados a cabo por Bradfor W. Wright y José Joaquín Rodríguez Moreno, cuyas

³⁰ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *óp. Cit.*, pág. 16.

³¹ Son numerosas las obras de carácter divulgativo que permiten un acercamiento al universo de los cómics. Destacan tres de ellas, que han servido como complemento a la hora de contextualizar el trabajo: la extensa colección de Panini Comics *Del tebeo al manga: una historia de los cómics* (2007), coordinada por Antoni Guiral; *Marvel Comics: la historia jamás contada* (2013) de Sean Howe, construida a través del formato de entrevista; y *Breve historia del cómic* (2014), de Gerardo Vilches Fuentes.

obras analizan el papel de los cómics desde la Gran Depresión al final de la Segunda Guerra Mundial.

Bradfor W. Wright editó en 2001 *Comic-book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*, donde se analiza la influencia que los cómics ejercen entre la juventud norteamericana y cómo el tipo de cómics que se publicaron a lo largo de los años cambiaron de acuerdo a la transformación de gustos y mentalidades de la sociedad³².

Por su parte, José Joaquín Rodríguez Moreno con su obra *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial. Producción y mensaje en la Editorial Timely (1939-1945)*, publicada en 2010, lleva a cabo un amplio estudio del mundo del cómic focalizado durante la Segunda Guerra Mundial en relación a una de las editoriales más significativas dentro del mundo de la historieta, Timely Comics, actualmente conocida como Marvel Comics. La característica más importante de este ensayo científico radica en que el autor analiza el sistema de producción por el que eran creados los cómics, pues la comprensión de éste conlleva el estudio de “las diferentes líneas editoriales, de las relaciones entre los artistas y editores y de sus derechos sobre la obra impresa, algo tan importante como las propias historias que se publican, pues sin conocer las unas no se pueden entender las otras”³³. De este modo, lleva a cabo un examen de los elementos más representativos que presentan los cómics de este período (iconos, mensajes, etc.) y su clasificación en tipologías variadas con las que reforzar el análisis, complementándolo con una contextualización histórica.

No obstante, los estudios de cómic concernientes a un período histórico son mayores entre los artículos de revistas científicas, donde también encontramos publicaciones que tratan de establecer una metodología a seguir a la hora de estudiar los cómics. Así, destacamos los ensayos realizados por Francisco Segado Boj, Robert Genter, Shannon A. Brown y Jesús Castillo Vidal. Los tres primeros autores realizan un análisis en profundidad de la visión y significado que los cómics ofrecen sobre determinados momentos históricos. Francisco Segado Boj se encargó de llevar a cabo en 2005 un estudio sobre “la visión del atentado contra las Torres Gemelas reflejada en uno de los cómics de superhéroes más populares de Estados Unidos: *The Amazing*

³² En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *óp. Cit.*, pág. 17.

³³ RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *óp. Cit.*, pág. 17.

*Spiderman*³⁴, analizando los mecanismos propagandísticos que integra la historia así como la puesta en relación del cómic con la guerra de Afganistán del momento. Por su parte, Robert Genter y Shannon A. Brown, en 2007 y 2015 respectivamente, desarrollaron sendos artículos en los que examinan las principales características de la sociedad norteamericana durante la Guerra Fría y cómo son expuestas a través de los personajes de los cómics Marvel publicados. Por último, Jesús Castillo Vidal desarrolló en 2004 un apartado³⁵ en donde presenta un modelo teórico que ejerza de guía a la hora de analizar el texto y la imagen de los cómics.

El interés por llevar a cabo un trabajo de investigación con un objeto de estudio como es el cómic, un “tipo documental para el que no existen catálogos especializados ni un tratamiento específico”³⁶ responde a que “los cómics no sólo tienen una historia propia, sino que conectaban con la historia de su tiempo, de la sociedad que los había creado y consumido, de tal manera que pasaron a ser una fuente histórica más”³⁷. De este modo, podemos advertir que son testimonios, tanto gráficos como escritos, de los acontecimientos que marcan a una sociedad, su Historia, valores y sueños. En palabras de José Joaquín Rodríguez Moreno:

“Cualquier aportación que pretendamos hacer en este campo de la Historia debe ir dirigida a relacionar los comic-books con su época, a usarlos como fuente para entender mejor los matices del pasado. Es un trabajo doble, pues no sólo hay que analizar los cómics que se lanzaron al mercado, sino que también hay que conocer las estructuras de las editoriales que los publicaron y el contexto histórico en el que aparecieron”³⁸.

En este sentido, los cómics Marvel presentan sus historias bajo una percepción realista (escenarios donde se desarrolla la historia, personajes que aparecen, acontecimientos históricos retratados, etc.) cuyo mensaje implícito es heredero de la

³⁴ SEGADO BOJ, Francisco: “Tambores de guerra en viñetas: Spiderman y el 11-S”, *Revista Historia y Comunicación Social*, nº10, 2005, págs. 233-246.

³⁵ CASTILLO VIDAL, Jesús: “Fundamentos teóricos del análisis de contenido en la narración secuencial mediante imágenes fijas: el cómic”. En *El profesional de la información*, vol.13, nº4, 2004, Julio-Agosto, págs. 248-278.

³⁶ CASTILLO VIDAL, Jesús: *op. Cit.*, pág 249.

³⁷ RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial. Producción y mensaje en la Editorial Timely (1939-1945)*, Servicio de Publicaciones Universidad de Cádiz, Cádiz, 2010, pág. 16.

³⁸ RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *op. cit.* págs. 17-18.

época en la que fueron creados así como el público al que estaban destinados. De esta forma, no sólo conseguiremos desarrollar una historia del cómic, sino también realizar un análisis de la Historia a través del cómic. En definitiva, “el cómic, producto de su tiempo, no puede desligarse de la época en la que surgió ni en la que evolucionó y se desarrolló: [...] Prescindir del estudio del cómic en cualquier análisis global estético y cultural del siglo pasado ya desaparecido es perpetuar un error lastimoso”³⁹.

3.1 El mundo de los cómics

El cómic, reconocido como tal, comienza a aparecer a partir de 1895⁴⁰, momento en el que su evolución muestra unas características propias, pertenecientes a medios de expresión representativos de una cultura contemporánea⁴¹, que con el paso del tiempo ha permitido posicionarse a los cómics como uno de los medios de comunicación más característicos de ésta, “cuyo nacimiento aparece muy próximo al de otros “mass media” fundamentales de la sociedad actual”⁴². Dichas características representativas del cómic son: primero, la mezcla de palabra e imagen; y segundo, conforme este medio de comunicación fue evolucionando, la primacía de la representación figurativa: el texto ha ido en detrimento en favor de la imagen⁴³.

Previamente a la aparición de personajes populares en tiras cómicas como *Félix el gato*, *Little orphan Annie*, *Popeye*, *Tarzán* y *Tintín*, el cómic, definido como “un híbrido a mitad de camino entre el libro y el cine, que ha conseguido su singularidad como lenguaje autónomo: constituye un medio expresivo perteneciente a la familia de medios nacidos de la combinación del lenguaje icónico (código icónico) y del lenguaje literario (código lingüístico)”⁴⁴.

Atendiendo a esa doble vertiente palabra-imagen, el cómic “como mensaje verbo-icónico, puede ser analizado a través de los esquemas ya establecidos tanto en el campo de la prensa como en el de la imagen (televisión, cine, fotografía, afiche, etc.)”⁴⁵.

³⁹ En BALLESTEROS, Antonio y DUÉE, Claude: Cuatro lecciones sobre el cómic, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca, 2000, pág. 13.

⁴⁰ 1895 es considerado el año en que nace el cine. La radio aparecería poco después (1896) y unos años más tarde el primer prototipo de la televisión de Nipkow (1884). En BISBAL E., Marcelino: *Pautas de análisis para los cómics*, 1976.

⁴¹ BISBAL E., Marcelino: *Pautas de análisis para los cómics*, 1976, pág. 13.

⁴² BISBAL E., Marcelino: *Pautas de análisis para los cómics*, 1976, pág. 13.

⁴³ Lo que MacLuhan denominó “la muerte del Homo Typographicus”. MCLUHAN, Marshall: *La Galaxia Gutenberg*, Galaxia Gutenberg, Barcelona, 1998. En BISBAL E., Marcelino: *óp. cit.*, pág. 12.

⁴⁴ BISBAL E., Marcelino: *óp. cit.*, págs. 12-21.

⁴⁵ BISBAL E., Marcelino: *óp. cit.*, págs. 13.

Sin embargo, es adecuado hacer una revisión de los conceptos previos que atienden a la definición de cómic en función del dicho concepto verbo-icónico.

A medida que el cómic fue asentándose entre la sociedad, numerosos autores han definido lo que es el cómic.

El término *cómic* designa a una “figuración narrativa” o sistema narrativo consistente en la combinación de texto e imagen.

No obstante, con base en esta descripción, es posible incluir ejemplos pre-cómic tales como la tumba de Menna en Egipto y la columna Trajana en Roma, sobre los que se han realizado análisis iconográficos y formales de sus elementos pictográficos. La imagen será el principal elemento del cómic sobre el que se construirán las descripciones con las que aproximarse al estudio de la historieta.

Las primeras definiciones consideran el cómic como fórmula narrativa. Así, una primera enunciación la encontramos en el Diccionario de la Lengua Española de la RAE:

“Cómico (Del ingl. Comic). 1. m. Serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia. 2. m. Libro o revista que contiene cómics.”

Posteriormente, Fernández y Díaz definen el cómic como “una forma de expresión, a menudo un medio de comunicación de masas, que integra imágenes secuenciadas dibujadas, textos y unos códigos o recursos específicos. Su finalidad es persuadir entreteniéndolo.” (1990, p.15)

Como podemos observar, la importancia de la imagen es clara: “El lenguaje icónico es un instrumento de conocimiento que complementa decisivamente al lenguaje verbal”. (Bernad, 2000, p.102)

La imagen es expuesta a través de la viñeta, que como ya hemos mencionado es la base del cómic. Cuando se produce la unión de varias viñetas, aparece la historia, donde los diferentes encuadres y perspectivas dan pistas sobre la acción que se desarrolla dentro de la misma:

“Cada viñeta delimita una porción de espacio en el que se representa mediante el dibujo un espacio ficticio, en cuyo interior acontece una acción”. (Gasca y Gubern, 2001, p.16)

Sin embargo, poco a poco el centro de atención es los estudios posteriores fue desplazándose hacia un análisis del contenido de los cómics: no era cuestión de definirlos basándose en lo que aparecía representado, sino en el significado que contenían. Ahora se atiende al cómic analizándolo en su contexto cultural.

Entre los pioneros del estudio de la historieta desde esta vertiente, cabe destacar a Umberto Eco, quien realiza un detallado estudio sobre el desarrollo y la influencia de los medios de comunicación masivos, incluyendo entre ellos el cómic como una de sus variantes:

“La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. [...]. Así, los comics, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes”. (1973, p. 299)

Según avanza el tiempo, y siguiendo la estela de Eco, diferentes autores empiezan a profundizar no sólo en la descripción del soporte del cómic sino también otorgando cada vez más importancia al contenido:

“El cómic es una de las formas en las que se halla otro género literario, la épica. La historieta de superhéroes es una de los herederos directos de la *sensibilidad épica* y además aporta a formar modelos sociales que se asociarían con las normas que ponderaban las visiones del héroe épico en la sociedad a la que representaba en narraciones del pasado”. (Barbieri, 1993, p.204).

A medida que se desarrolla una metodología adecuada para el análisis de los cómics, los estudios comienzan a presentar perspectivas más completas al aunar el interés por palabra e imagen. Una de las definiciones que más se ajusta a la idea de este

trabajo, pues se acentúan estos dos aspectos de análisis más significativos, el dibujo y el texto escrito, es aquella que describe:

“Forma narrativa cuya estructura no consta solo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen”. (Baur, 1978, p.23)

Por tanto, los autores distinguen “dos tipos de lenguajes: el lenguaje icónico (visual) y el lenguaje verbal” (Rollan y Sastre, 1986, p.29), lenguajes individuales que se complementan para ofrecer un sentido completo.

Las definiciones se amplían, presentando el cómic como una estructura narrativa. De esta manera, y a través de la descripción de los elementos del cómic, se pretende mostrar la complejidad del material estudiado: multitud de códigos visuales, lingüísticos e incluso acústicos (si incluimos las onomatopeyas). Todo ello usado para describir una escena, una situación que los autores quieren hacer lo más realista posible. Una gran combinación de multitud de elementos definidos por Gasca y Gubern (2001, p.14):

“Estos entrecruzamientos e interconexiones corroboran la rica complejidad del sistema semiótico del cómic, que constituye un medio escrito-icónico basado en la narración mediante secuencias de imágenes”.

Este conjunto de descripciones de los elementos del cómic demuestran que detrás de la aparente sencillez que muestra, existe una gran complejidad: gran cantidad de elementos descriptivos y códigos que el lector puede llegar a descifrar para percibir lo que el cómic en realidad quiere transmitir en su totalidad. De este modo, la definición que proponen Gasca y Gubern será la base que se utilice para el presente estudio:

“Los cómics han generado unas densas familias de estereotipos, de personajes arquetípicos sometidos a representaciones icónicas características. Se catalogan también formas estereotipadas para representar vivencias y estados de ánimo”. (Gasca y Gubern, 2001, p.32)

A modo de conclusión, podemos proponer una definición que englobe las características que desarrollaremos en este trabajo: secuencia narrativa compuesta por imágenes (el elemento icónico) y un texto; ambos elementos se complementan para transmitir un mensaje integrado que permitirá, con el debido estudio e interpretación de los signos lingüísticos y gráficos, comprender mejor la historia del medio, la historia a través del medio, la sociedad que los creó y los valores presentes en esa sociedad en un determinado momento.

La denominación “cómic” proviene de que en sus inicios dichas historietas fueron principalmente cómicas⁴⁶.

El cómic se considera una forma de expresión que nace como un producto industrial⁴⁷. Su difusión a través del primer medio de comunicación de masas, la prensa, las historietas “eran un producto que sólo podía proliferar en un país ampliamente industrializado, ya que estaban dirigidas a un gran público que supiera leer, pero que no tuviera un nivel económico ni cultural excesivamente alto”⁴⁸. Esto supone que desde el momento en que se crean hasta su distribución entre el público en forma de papel impreso, intervienen un gran número de personas y múltiples procesos técnicos⁴⁹: así, para satisfacer la enorme demanda que existía, libros, películas, seriales y cómics “comenzaron a producirse en cadena de montaje, con una división del trabajo y una despersonalización de la obra”⁵⁰. Las industrias “buscaban crear productos fácilmente identificables por el consumidor. El objetivo último de la industria del entretenimiento era crear fórmulas de éxito e iconos que atrajesen a un público masivo”⁵¹. De este modo el cómic alcanzó su máxima expresión primero en Estados Unidos y posteriormente en Europa, convirtiéndose en un fenómeno de ámbito mundial: las *bande dessinée* en Francia; *fumetti* en Italia; los *quadrinhos* en Portugal y el *manga* en Japón.

⁴⁶ No es hasta 1929 cuando aparece el considerado primer cómic realista inspirado en la obra literaria de Burroughs: Tarzán, de Harold Foster.

⁴⁷ Una de las características para que un producto pueda incluirse dentro del campo de “comunicación de masas” es su reproducción en ejemplares múltiples, tarea propia de la industria periodística o editorial.

⁴⁸ RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial. Producción y mensaje en la Editorial Timely (1939-1945)*, Servicio de Publicaciones Universidad de Cádiz, Cádiz, 2010, pág. 39.

⁴⁹ “Vinculada íntimamente a los procesos sociales, la evolución de la historieta depende de cómo la asuman autores y editores, y de la relación que se establece con los lectores, relación definitoria, sentido último de la historieta”. En ACEVEDO, J.: *Para hacer historietas*, Ed. Popular, Madrid, 1981.

⁵⁰ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *óp. Cit.*, pág. 37.

⁵¹ GUBERN, Román: “Las industrias del ocio”, en *La cultura de entreguerras*, Madrid, Historia 16, 1998, pág. 86. Citado en RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *óp. Cit.*, pág. 37.

En definitiva, los elementos característicos que presenta el cómic, conjugados con su evolución dentro del sector de los medios de comunicación han supuesto un proceso que ha concluido en la independencia del cómic como medio.

3.1.1 Breve historia

La historia del cómic o historieta parte de la evolución de la capacidad de conceptualización del ser humano para contar hechos o historias por medio del empleo de imágenes⁵². La historia del arte ofrece muestras significativas de este proceso (desde las pinturas rupestres de Altamira, pasando por las pinturas murales en Grecia; Egipto - la tumba de Menna (c.1400 a.C.)- y relieves romanos como la famosa columna Trajana (114 d.C.), que pueden ajustarse a la definición de cómic.

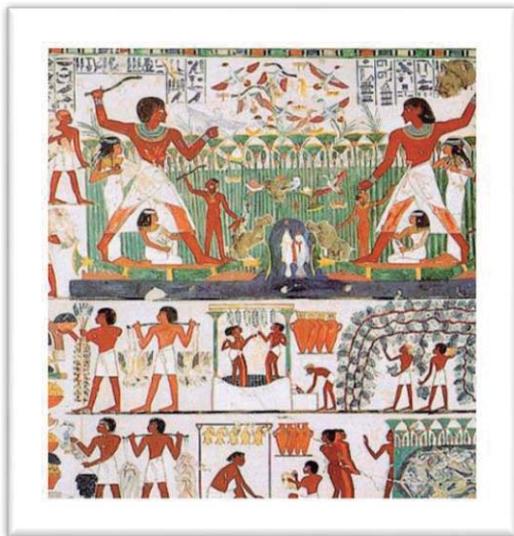


Imagen 1: Detalle de uno de los murales realizados en la tumba egipcia de Menna (Fuente: christianjouglacrivain.hautetfort.com)

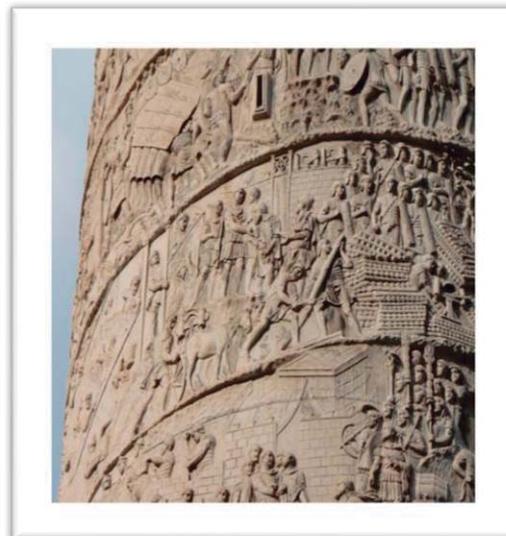


Imagen 2: Detalle de una de las secuencias talladas en la columna Trajana (Fuente: www.arkiplus.com)

En el momento de su nacimiento, el cómic presenta una característica distintiva frente a las obras de arte o los ejemplos anteriores: su capacidad de reproducción⁵³. En el siglo XV los nuevos medios técnicos como la imprenta permitieron en un principio la producción de aleluyas (estampas) y con la aparición de la litografía⁵⁴ (1789) se inicia

⁵² VILCHES FUENTES, Gerardo: op. cit., pág. 15.

⁵³ VILCHES FUENTES, Gerardo: op. cit., pág. 15.

⁵⁴ En 1800 el inglés James J. Gillray publica en la prensa una caricatura de Napoleón Bonaparte. Desde este punto de vista, esta litografía satírica puede considerarse como uno de los primeros ejemplos de antecedentes del cómic.

ya la reproducción masiva de ilustraciones de gran calidad que “en un principio se usaron con fines meramente ilustrativos e informativos, pero que pronto mostraron su poder como herramienta de crítica contra el sistema: es el nacimiento de la caricatura, el dibujo deformado y exagerado con fines satíricos”⁵⁵. Estos nuevos medios técnicos se fueron perfeccionando, permitiendo el nacimiento de la prensa en el siglo XVI⁵⁶. En la primera mitad del siglo XIX, precisamente por medio de la prensa como primer medio de comunicación de masas (Imagen 3), la popularización del cómic se convertirá en una de las claves para entender su evolución, primero en Europa⁵⁷ y luego en Estados Unidos⁵⁸. Es en este país donde se implanta definitivamente el globo de diálogo⁵⁹, gracias a series mayoritariamente cómicas o de grafismo caricaturesco, y donde a partir de 1929 comienzan a triunfar las tiras de aventuras de grafismo realista. Éstas invadirán Europa a partir 1934, aunque pronto empezarán a acusar el auge de los “comic-books”⁶⁰ protagonizados por superhéroes⁶¹. La obra resultante iba dirigida a todo tipo de público, no sólo al público joven⁶².

⁵⁵ En VILCHES FUENTES, Gerardo: op. cit. pág. 17.

⁵⁶ VILCHES FUENTES, Gerardo: op. cit., pág. 16.

⁵⁷ El historiador de arte británico Ernst Gombrich sostiene que corresponde al humorista y dibujante ginebrino Rodolphe Töpffer el haber inventado la historieta dibujada: “Las novelas humorísticas en dibujos de Töpffer son inocente antepasados de los sueños manufacturados de hoy. Encontramos todo en ellos, aunque todavía bajo una tonalidad genuinamente cómica”. Töpffer publicó en 1829 los bautizados como “Cuentos en imágenes”.

⁵⁸ “En 1895 aparece en la edición dominical del periódico *New York World* la primera página de historieta a color de la historia: *Hogan’s Alley* (“*El callejón de Hogan*”). En VILCHES FUENTES, Gerardo: *Breve historia del cómic*, Ediciones Nowtilus, Madrid, 2014, pág. 12.

⁵⁹ En la historieta a color de *Hogan’s Alley*, la “página mostraba [...] una única ilustración en la que se veían escenas de la vida cotidiana de Nueva York, protagonizadas sobre todo por una pandilla de niños, entre los que destacaba uno calvo vestido con un enorme camión amarillo: The Yellow Kid. Como una versión tosca del bocadillo de texto, las palabras que decía este chaval estaban escritas en su camión”. En VILCHES FUENTES, Gerardo: *Breve historia del cómic*, Ediciones Nowtilus, Madrid, 2014, pág. 12.

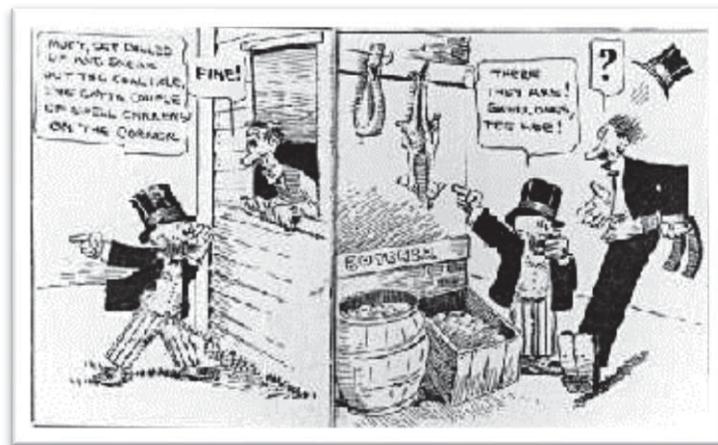
⁶⁰ “El *comic-book* inició su andadura en 1933 como producto de regalo de una conocida marca de detergentes y jabones [...]. El éxito fue tal que pronto comenzó a extenderse la costumbre de regalar *comic-books* y el formato se hizo popular”. En VILCHES FUENTES, Gerardo: *Breve historia del cómic*, Ediciones Nowtilus, Madrid, 2014, pág. 21.

⁶¹ En un principio los géneros que recogían los *comic-books* eran el humor, el costumbrismo y la aventura.

⁶² “Para Peter Haning, su público era principalmente masculino, tanto adulto como adolescente, que se sentían atraídos tanto por las historias que se publicaban como por las provocativas portadas que mostraban”. En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial. Producción y mensaje en la Editorial Timely (1939-1945)*, Servicio de Publicaciones Universidad de Cádiz, Cádiz, 2010, pág. 39.



Imagen 3. Caricatura litográfica del siglo XIX (arriba)
y tira cómica de la prensa diaria (abajo)



(Fuente: analesiiie.unam.mx)

De esta manera, la posibilidad de reproducir en grandes cantidades este medio es el rasgo que establece su clasificación como una nueva forma de expresión, que lo diferencia de “obras como las cantigas de Santa María –frecuentemente mencionadas como antecedente del cómic- y la historieta: frente a la obra de arte única e irreproducible, el cómic es un objeto industrial, es decir, que se reproduce masivamente mediante medios mecánicos”⁶³.

En las décadas de 1940 y 1950, no sólo evoluciona el medio, sino también la forma en que éste es percibido por la sociedad: se adquiere una nueva conciencia del medio, por lo que las publicaciones de cómics se orientarán hacia un público

⁶³ En VILCHES FUENTES, Gerardo: *Breve historia del cómic*, Ediciones Nowtilus, Madrid, 2014, pág. 15.

preferentemente más adulto. Debido a ello, y con el nacimiento de nuevos medios de entretenimiento como la televisión, el cómic adquiere connotaciones de medio masivo – cuya máxima representación podemos encontrar en Japón, donde el conocido *manga*⁶⁴ será difundido por el mundo a partir de 1988.

La influencia que ha desempeñado el cómic entre la población durante el siglo pasado ha sido significativa porque se trata de un medio “más barato y rentable que el cine, en tanto que el comprador obtenía una copia del producto que luego podía intercambiar, prestar o revender”⁶⁵. El cómic, como forma de ocio, pronto se convirtió en un instrumento adecuado para la narración. Así lo precisa Will Eisner, reconocido guionista de cómics:

“La historieta es un medio único en su género, con estructura y personalidad propias, que puede tratar cualquier tema, por intrincado que sea”⁶⁶.

3.1.2 Los cómics como medios de comunicación de masas

Se han citado estas cuestiones para señalar cómo los cómics actuales son el resultado final de un desarrollo que resulta de la conjunción de la tradición narrativa europea, compuesta por ilustraciones, y la prensa norteamericana, donde se consolida a partir de 1895. En definitiva, el cómic se identifica como “el desarrollo de una disciplina de reflejo de la sociedad”. En una línea que se ha señalado en los siguientes términos:

“En cierto modo, fue la unión de la tradición del grabado satírico y los hallazgos narrativos de Töpffer, que dotaron de “movimiento” a los dibujos, la que dará a luz al cómic tal y como lo conocemos en los años finales del siglo XIX”⁶⁷.

Sin embargo, aún no puede indicarse que estos prototipos de cómic sirvieran como medio de comunicación de masas, pues se vieron circunscritos a la reproducción de viñetas generalmente humorísticas, en tiras publicadas por periódicos o revistas de

⁶⁴ El término *manga*, acuñado en 1814, significa “dibujo involuntario” o “dibujo grotesco”.

⁶⁵ RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial. Producción y mensaje en la Editorial Timely (1939-1945)*, Servicio de Publicaciones Universidad de Cádiz, Cádiz, 2010, pág. 38.

⁶⁶ EISNER, Will: *El cómic y el arte secuencial*, Norma Editorial, Barcelona, 1996.

⁶⁷ VILCHES FUENTES, Gerardo: *Breve historia del cómic*, Ediciones Nowtilus, Madrid, 2014, pág. 18.

humor. A partir de aquí, el cómic fue adoptando una serie de reglas que se terminarán identificando con el medio. Los creadores de cómic “experimentaron con las posibilidades del medio, y fijaron sus recursos y elementos más característicos, desde el bocadillo a la onomatopeya, o incluso el orden de lectura del texto y las viñetas”⁶⁸. De este modo, gracias al trabajo de estos artistas, se irá dando forma al medio⁶⁹. No obstante, a pesar de la proliferación de las historietas a través de la prensa, el cómic no alcanzará el grado de medio de masas hasta la segunda mitad del siglo XX⁷⁰. Así, en 1914, “la presencia de la historieta durante la Gran Guerra es relativamente escasa, y no se crean cómics propiamente dichos, sino caricaturas, viñetas o revistas humorísticas para consumo en el frente, con la intención de elevar la moral de las tropas, o historietas gráficas con fines satíricos y propagandísticos, como los cartoons”⁷¹.

La etapa que abarca desde 1929 hasta 1939 -comienzo de la Segunda Guerra Mundial- supone una nueva era para el medio de expresión: paradójicamente, la situación moral provocada por la Gran Depresión ayudó al desarrollo de las series de cómics con la aparición del *comic-book*⁷², en donde los autores perfeccionan el dibujo, que ya no se circunscribe únicamente a la caricatura, permitiendo alcanzar una nueva etapa en el desarrollo del cómic. Dado que se evoluciona dejando la caricaturización, los temas introducidos también se amplían: el humor será compaginado con la

⁶⁸ VILCHES FUENTES, Gerardo: op. cit., pág. 21.

⁶⁹ Las dos primeras décadas del siglo XX suponen un campo de pruebas en el terreno del cómic. Destacan los autores Rudolph Dirks con su tira cómica *Max und Moritz (Hans und Fritz)* a partir de 1914); George Herriman con *Krazy Cat* (1913); Winsor McCay con *Little Nemo* (con una primera etapa entre 1905-1914 y una segunda entre 1924-1926); Frank King con *Gasoline Alley* (1918) y Elzie Crisler con *Thimble Theater* (1919). Esta última serie introducirá el que se convertirá en el primer icono de la cultura de masas: Popeye. En VILCHES FUENTES, Gerardo: op. cit., págs. 21-26.

⁷⁰ A partir de 1945 las restricciones de papel que se implantaron con la guerra fueron desapareciendo. De este modo, “en los últimos días de la guerra la revista *Yank* hacía una estimación del número de estadounidenses que leían comic-books de forma más o menos regular: entre los seis y los once años más del 90% de la población. De los doce a los diecisiete más del 80%. Entre los dieciocho y los treinta la cifra variaba ostensiblemente entre los hombres, que sumaban un 41% de lectores, frente a las mujeres, con tan solo un 28%. A partir de los treinta años sólo un 16% de la población leía comic-books”. En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: op. cit., pág. 102. Los datos de la revista *Yank* son citados en WRIGHT, Bradford W.: *Comic Book Nation: The transformation of Youth Culture in America*, The Johns Hopkins university Press, Baltimore, EE.UU, 2003.

⁷¹ GARCÍA RUIZ, Manuel: “La viñeta al servicio de la Primera Guerra Mundial”, en *Documento de opinión*, IEEE, 2015, pág. 3.

⁷² En 1933 se crea en Estados Unidos el formato de *comic-book*, basado en las recopilaciones de las series que editaban los diarios de prensa desde 1900 y que tuvo su primera versión en revista en 1929 con *The Funnies*. A partir de 1934 el formato de *comic-book* comienza a publicarse regularmente por las diferentes editoriales. En VILCHES FUENTES, Gerardo: *Breve historia del cómic*, Ediciones Nowtilus, Madrid, 2014, págs. 34-35.

aventura⁷³. Como consecuencia, no sólo se amplía la temática, sino también el ratio de lectores.

La Segunda Guerra Mundial fue el acontecimiento histórico que suscitó un mayor énfasis temático en los guionistas y dibujantes de la época. La presencia de la Segunda Guerra Mundial en los comic-books se vio acentuada en los Estados Unidos cuando este país entró en el conflicto bélico. La difusión que experimentó el cómic durante la Segunda Guerra Mundial se reflejó en que “el número de ejemplares de superhéroes patrióticos alcanzó los 25 millones mensuales de ejemplares mensuales en 1943, según estimaciones de *History Channel*”⁷⁴.

Esta popularidad responde a la exaltación del patriotismo dentro de las viñetas: muchos de los personajes creados en 1940 no permanecieron al margen, pues no esperaron a que Estados Unidos declarase la guerra contra Alemania o Japón para enfrentarse a los nazis en sus aventuras⁷⁵. Como referente a ello encontramos que “en 1941 nuevos personajes, superhéroes o simplemente héroes, reflejarían el creciente patriotismo de la calle revalorizando la pujanza de la industria editorial del comic-book”⁷⁶ (Imagen 4).

⁷³ También se introducirán temas como la ciencia-ficción. Todos ellos, de un modo directo o indirecto, reflejaban lo complicado de la situación que atravesaba el país norteamericano desde 1929.

⁷⁴ GARCÍA RUIZ, Manuel: “La viñeta al servicio de la Primera Guerra Mundial”, en Documento de opinión, IEEEE, 2015, pág. 4.

⁷⁵ “Es el caso de Namor y la Antorcha Humana, por un lado, y de Shield, el primer héroe patriótico, o Uncle Sam, abstracción del espíritu norteamericano, por otro”. En GUIRAL, Antoni: *Del tebeo al manga: una historia de los cómics III. El comic-book: superhéroes y otros géneros*, Panini España, Girona, 2007, págs. 83-84.

⁷⁶ En GUIRAL, Antoni: *Del tebeo al manga: una historia de los cómics III. El comic-book: superhéroes y otros géneros*, Panini España, Girona, 2007, págs. 83-84.



Imagen 4. Diferentes portadas de comic-book en las que se muestra a los héroes luchando contra soldados alemanes y japoneses (Fuente: cuentototales.blogspot.com.es/2015/01/soltad-los-comics-de-la-guerra.html)

El contexto internacional provocó un nuevo desarrollo de los personajes de las diferentes editoriales. Las historietas plasmaron, en términos absolutos, el eterno conflicto entre las fuerzas del bien y del mal, donde la neutralidad es una postura que no llegaba a plantearse⁷⁷. Con el avance de los años, “la situación bélica obligará a continuar presentando una división entre malos y buenos, a pesar de que el público ya no sea solamente infantil”⁷⁸. No obstante, fue introducida una nueva fórmula: las nuevas creaciones dejaron de ser figuras omnipotentes o psicológicamente superficiales para venir a mostrar un lado humano, lo que provocaría su enorme éxito entre los lectores debido a su conexión con la sensibilidad de éstos, tanto adolescentes como adultos⁷⁹. Estos personajes y sus historias fueron editados, básicamente, por National Comics (ahora conocida por el nombre de DC Comics) y otros sellos editoriales que acabarían

⁷⁷ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial. Producción y mensaje en la Editorial Timely (1939-1945)*, Servicio de Publicaciones Universidad de Cádiz, Cádiz, 2010, pág. 117.

⁷⁸ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín, op. cit., pág. 117.

⁷⁹ “Los superhéroes más populares [...] durante la guerra fueron Sub-Mariner, The Human Torch y Captain America, seguidos de lejos por The Angel, The Young Allies, The Patriot, Miss America, The Destroyer, The Wizzer y The Vision. [...] Elemento a tener en cuenta es el nombre patriótico de algunos de los héroes reseñados, lo que nos da una idea de hasta qué punto los superhéroes [...] estuvieron ligados a la guerra”. En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín, op. cit., pág. 95.

adquiriendo y por Timely Comics (la actual Marvel Comics), aunque el planteamiento de sus héroes ante el conflicto armado fue diferente⁸⁰.

En 1941 (sobre todo a partir de Diciembre, con el bombardeo de Pearl Harbor), los editores de comic-books decidieron plantear el frente bélico como escenario principal para todos sus héroes de ficción: la guerra es el único tema plasmado en las historietas, “sustituyendo parcialmente al interés por los superhéroes en sí mismo”⁸¹.

La contribución de las historietas al esfuerzo bélico es uno de los aspectos a tener en cuenta: prácticamente todas las editoriales editan cómics que contienen un aspecto propagandístico frente a la guerra. No se puede negar que “la relación entre editoriales y guerra es tan estrecha que incluso los títulos a priori menos violentos se vieron influenciados por el ambiente bélico”⁸². Pero no sólo afectará a las editoriales, también todos los elementos que, de manera directa o indirecta, se desarrollan paralelos a la publicación del cómic se ven impregnados por el ambiente bélico: la publicidad empleada por las editoriales utiliza el contexto de guerra para sus propios fines comerciales, logrando vender los artículos anunciados a los lectores, como es el caso de complementos como pines y chapas con mensajes patrióticos decorados con los dibujos de los personajes populares del cómic⁸³. De esta forma, es habitual encontrar entre las páginas de los cómics acciones que complementan las aventuras patrióticas que se presentan en las viñetas, como el llamamiento a las filas del ejército y las ventajas que ello supone o el animar a los lectores a comprar bonos de guerra⁸⁴.

⁸⁰ “Así, por ejemplo, mientras National Comics optaba por una aproximación menos realista, Timely Comics involucraba claramente a sus personajes en el conflicto bélico. Los héroes de National Comics combatían villanos de ideología nazi y de ascendencia germánica y japonesa, pero sin interferir directamente en la guerra que tenía lugar en el Pacífico y en Europa. Por el contrario, los principales superhéroes de Timely Comics, Namor, la Antorcha Humana y el Capitán América, sí combatieron cara a cara con el enemigo real de Estados Unidos, el ejército nazi (y sus aliados). A este respecto es muy significativo el origen del Capitán América, creado con el objetivo expreso de ir a la guerra contra los nazis. Los personajes de Timely Comics, por separado o en grupo, se dedicaron durante toda la contienda a luchar para desbaratar los planes de los enemigos de su país, combatiendo tanto en el Pacífico como en Europa. Respecto al “realismo” con el que se enfrentan a las potencias del Eje, destaca la portada de *Captain America Comics #1* en la que se muestra al personaje del Capitán América golpeando a Adolf Hitler”. HERRERO DE CASTRO, Rubén: “Los superhéroes y la Segunda Guerra Mundial”, en GUIRAL, Antoni: *Del tebeo al manga: una historia de los cómics III. El comic-book: superhéroes y otros géneros*, Panini España, Girona, 2007, pág. 84.

⁸¹ En GUIRAL, Antoni: *Del tebeo al manga: una historia de los cómics III. El comic-book: superhéroes y otros géneros*, Panini España, Girona, 2007, pág. 91.

⁸² En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín, *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial. Producción y mensaje en la Editorial Timely (1939-1945)*, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz, Cádiz, 2010, pág. 141.

⁸³ *Captain America Comics #1* (Marzo de 1944).

⁸⁴ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín, op. cit., pág. 139-140.

Todas las editoriales participaron de las posibilidades económicas que la guerra ofrecía, pues ésta “despierta el fervor patriótico a todos los niveles, y los editores de comic-books, bien por razones personales bien por la rentabilidad económica que ello pudiera proporcionar, también declararon el frente abierto contra las tropas del Eje”⁸⁵. En otras palabras, las editoriales supieron compatibilizar negocio y patriotismo, lo que derivó en beneficios para la industria⁸⁶. Sin embargo, las restricciones que implicaba la guerra comenzaron a mostrarse a finales de la contienda: “en 1944, los primeros efectos negativos infraestructurales provocados por la Segunda Guerra Mundial empezaron a afectar al comic-book; las restricciones de papel, aparte de dejar en la cuneta algunas editoriales, marcaron la reducción de las habituales 64 páginas a 48 e incluso 32, un cambio definitivo que marcó el comienzo de una nueva etapa”⁸⁷.

Por todo ello, “el fin de la guerra supuso un fuerte impacto para las editoriales, que ven cambiar rápidamente los gustos de los lectores a la par que sus héroes pierden con quién enfrentarse así como los escenarios exóticos en donde se desarrollan sus aventuras”⁸⁸. De esta manera, la etapa de posguerra supuso un paulatino declive del personaje del superhéroe, siendo sustituido en ocasiones por otro personaje de connotaciones anti-heroicas: el detective.

3.2. El cómic de superhéroes y el Capitán América

La historia del cómic estadounidense de superhéroes comienza en la década de 1930, siendo en 1938 cuando apareció el primer superhéroe de las viñetas y uno de los grandes mitos modernos de la cultura popular: Superman⁸⁹, editado por DC Comics, una de las principales editoriales de este género junto con Marvel Comics.

Los primeros tres números de DC Comics en los que aparecía Superman no superaron los 200.000 ejemplares. Sin embargo, el cuarto número sobrepasó el medio

⁸⁵ En GUIRAL, Antoni: *Del tebeo al manga: una historia de los cómics III. El comic-book: superhéroes y otros géneros*, Panini España, Girona, 2007, pág. 83.

⁸⁶ “Las editoriales de comic-books, en general, disfrutaron de enormes ventas durante la Segunda Guerra Mundial. Sus héroes contribuyeron, de forma notable, a reforzar la ola de patriotismo que recorrió el país y a levantar la moral de sus soldados y ciudadanos, al mostrar la vulnerabilidad de sus enemigos. Y es que las guerras no se libran sólo en el frente, sino también en las mentes y en los corazones de quienes las padecen”. HERRERO DE CASTRO, Rubén: “Los superhéroes y la Segunda Guerra Mundial”, en GUIRAL, Antoni: op. cit., pág. 84.

⁸⁷ En GUIRAL, Antoni: op. cit., pág. 94.

⁸⁸ RODRIGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *óp. Cit.*, pág. 141.

⁸⁹ Creado por Jerry Siegel y Joe Shuster, aparece por primera vez en Action Comics (futura DC Comics)#1 (Junio de 1938).

millón de ejemplares vendidos⁹⁰. De esta forma, y a pesar de “la sencillez de las historias [...] que, retratan temas que abordan una cierta conciencia social [...]” la popularidad⁹¹ de Superman fue en aumento. “El hombre de hierro” se encarnó como el primer personaje con superpoderes, a pesar de que su origen se puede rastrear en fuentes tan diversas como los mitos griegos o sus predecesores los héroes enmascarados de las revistas *pulp* y *strips*⁹². A raíz de su éxito, se estableció un género nuevo: el cómic de superhéroes. No obstante, el género superheroico no fue exclusivo, pues “otros géneros compartieron protagonismo [...]. La magia, la ciencia ficción, los detectives y las aventuras tradicionales también tenían gancho entre los lectores”⁹³.

La divulgación que alcanzó Superman fomentó que DC Comics apostara por la creación de más superhéroes, pues “durante los primeros cuatro meses de 1939 el impacto de Superman estaba siendo cuidadosamente medido y sopesado tanto por DC Comics como por el resto de editores de comic-book”⁹⁴. De este modo, en 1939 aparece Batman⁹⁵, creado por el dibujante Bob Kane y el guionista Bill Finger⁹⁶, un personaje que, a diferencia de Superman, no tiene superpoderes, por lo que es más un simple justiciero que un superhéroe. Batman, al igual que Superman, se convirtió rápidamente en un éxito.

Las consecuencias de todo ello fue la proliferación de personajes de todo tipo con superpoderes publicados por las diferentes editoriales. La propia DC Comics, a partir de 1940, publicará personajes comoLinterna Verde, Flash, Hawkman o Wonder Woman, una de las primeras superheroínas creada por el psicólogo William M. Merston. Entre los nuevos superhéroes hubo un gran número creado a imitación en mayor o menor medida en Superman, como la propia Wonder Woman, Star Man o el Capitán Marvel⁹⁷. Sin embargo, a pesar de la imitación de los personajes, el planteamiento de sus orígenes y habilidades suprahumanas será diferente en cada uno de

⁹⁰ En GUIRAL, Antoni: *op. cit.*, pág. 33.

⁹¹ Esta popularidad puede advertirse en la manera en que “la licencia de Superman empezó pronto a ser adquirida para juguetes, seriales de radio y merchandising diverso, lo que significaba unos ingresos añadidos, y millonarios, a las ya espectaculares ventas de Action Comics”. En GUIRAL, Antoni: *op. cit.*, pág. 36.

⁹² Las *strips* son las tiras cómicas complementarias de la prensa diaria.

⁹³ Aún así, “la portada solía estar reservada a los superhéroes”. En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *op. cit.*, pág. 88.

⁹⁴ BENTON, Mike: *The Comic Book in America: an Illustrated History*, Taylor Publishing, Dallas (Texas), EE.UU., 1989.

⁹⁵ Su primera aparición tuvo lugar en Detective Comics#27 (Mayo de 1939).

⁹⁶ Aunque sólo Kane consiguió firmar un acuerdo con National Comics que lo reconocía como único creador del personaje y autor de todas sus aventuras, dejando sin acreditar a Finger. En VILCHES FUENTES, Gerardo: *Breve historia del cómic*, Ediciones Nowtilus, Madrid, 2014, pág. 39.

⁹⁷ En VILCHES FUENTES, Gerardo: *op. cit.* pág. 39.

los casos⁹⁸. En todo caso, en palabras del experto José Joaquín Rodríguez Moreno: “[...] en ciertas ocasiones simplemente poseían una fuerte voluntad y el deseo de ayudar a los necesitados”⁹⁹, dos de los elementos comunes y básicos en todos los superhéroes.

La fórmula de los superhéroes era garante de éxito para las editoriales¹⁰⁰, hecho que se vio respaldado gracias al desarrollo de “seriales cinematográficos y radiofónicos que convirtieron a los personajes de las viñetas en auténticos iconos americanos”¹⁰¹.

De esta manera, Marvel Comics (por entonces Timely Comics), constituida como editorial en 1939 y en competencia de DC Comics, llevó a cabo una producción en serie de varios personajes “a la sombra del éxito creciente de los superhéroes, y con una infraestructura mínima a las órdenes del hasta entonces editor de revistas Martin Goodman”¹⁰² y que pronto serían conocidos. Los primeros superhéroes creados por Marvel Comics en estos años son Namor el príncipe submarino y la Antorcha Humana. Ambos alcanzaron pronto una notable popularidad. Sin embargo, en Marzo de 1941 la editorial Marvel publicaría el superhéroe hasta ahora más importante de su trayectoria: el Capitán América¹⁰³, precisamente el protagonista de la fuente sobre el que se realizará el estudio.

El Capitán América, uno de los personajes más icónicos de Marvel y titular de una de sus series de mayor éxito, “se concibió como una máquina de combate humana para luchar contra las tropas nazis en una Europa en guerra, antes de que América entrara en la contienda”¹⁰⁴. El editor Martin Goodman quería lanzar una nueva serie de cómics entre cuyos títulos presentarían uno protagonizado por un héroe de corte

⁹⁸ Los poderes desarrollados por estos superhéroes radicaban en la condición mestiza del personaje (mitad humanos, mitad extraterrestres, por ejemplo); su condición de robots con forma humana; reencarnaciones de dioses; resultados de la ciencia médica o resultado de ser voluntarios en experimentos secretos fallidos. En RODRÍGUEZ MORENO, José Joaquín: *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial. Producción y mensaje en la Editorial Timely (1939-1945)*, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz, Cádiz, 2010, pág. 91.

⁹⁹ En RODRÍGUEZ MORENO, José Joaquín: *op. cit.*, pág. 91.

¹⁰⁰ BARRIER, Michael: “El nacimiento del comic book: el largo camino hacia Famous Funnies y Superman”, en *Historia de los Comics Volumen I*, Barcelona, Toutain Editor, 1982, pág. 204.

¹⁰¹ Como hemos mencionado anteriormente, el máximo exponente sería Superman, que contaría con abundante merchandising. Su nombre sirvió para promocionar seriales de radio, animación y novelas; además de ayudar a vender productos diarios de todo tipo como juguetes, pan y ropa. En DANIELS, Les: *DC Comics, Sixty Years of the World's Favorite Comic Book Heroes*, EE.UU., Bulfinch Press, 1995, pp.66-69, 72-75, DANIEL, Les: *Superman: The Complete History*, San Francisco, EE.UU., Chronicle Books, 1998, pp.48-62 y RODRÍGUEZ MORENO, José Joaquín: *op. cit.*, pág. 90.

¹⁰² CLEMENTE, Julián M.: “Namor, el príncipe de las profundidades”, en *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics III. El comic-book: superhéroes y otros géneros*, Panini España, Girona, 2007, pág. 49.

¹⁰³ En VILCHES FUENTES, Gerardo: *Breve historia del cómic*, Ediciones Nowtilus, Madrid, 2014, págs. 40-41.

¹⁰⁴ BALLESTEROS, Antonio y DUÉE, Claude (Coords.): *Cuatro lecciones sobre el cómic*, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca, 2000, pág. 72.

patriótico¹⁰⁵. Las primeras historias del “Centinela de la Libertad” se caracterizan por una lógica maniqueísta¹⁰⁶. A pesar de ello, el personaje acabó siendo uno de los personajes más importantes de Marvel Comics durante los años de la Segunda Guerra Mundial. En palabras del experto en cómics Les Daniels sobre la figura del Capitán América: “El sentido de la oportunidad fue perfecto”¹⁰⁷.

Creado por Joe Simon y Jack Kirby, este superhéroe lleva equipado un traje que luce con los colores de la bandera estadounidense, además de portar un escudo circular¹⁰⁸ también a juego con las barras y estrellas. La historia nos presenta al álgter ego del superhéroe, Steve Rogers, un joven anglosajón flacucho quien, al conocer los horrores del nazismo a través de los medios de comunicación decide alistarse como voluntario en el ejército estadounidense. Pero su débil físico no le hace apto para el servicio militar, por lo que se presta voluntario de nuevo a un experimento secreto para crear un supersoldado¹⁰⁹ que supere los límites físicos a los que el ser humano está acotado, alcanzando el máximo potencial en todas sus habilidades corporales e intelectuales.

De esta manera nace el Capitán América, símbolo de la nación: el personaje fue creado explícitamente por Simon y Kirby para inspirar a los estadounidenses y representar los valores de la democracia y la libertad¹¹⁰. La relación entre el Capitán América y Estados Unidos es evidente: la débil figura de Steve Rogers desaparece bajo su nueva talla como superhéroe; los autores pretenden mostrar con ello que la debilidad de ambos –personaje y país que representa- es sólo en apariencia, pues su voluntad y la fuerza de sus valores acaban por convertir al héroe y a su nación en una importante máquina de combate¹¹¹. En palabras de uno de los creadores del personaje, Jack Kirby:

¹⁰⁵ Al poseer orígenes judíos, Goodman veía con preocupación la política aislacionista adoptada por el gobierno estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial. En GUIRAL, Antoni: *op. cit.*, pág. 89.

¹⁰⁶ Posteriormente, cuando el personaje fue recuperado en los años sesenta, “su complejidad psicológica se fue acentuado, a medida que el personaje entraba de lleno en los conflictos sociales e ideológicos de unos Estados Unidos en constante transformación, mientras se sucedían los ecos marciales de Corea y Vietnam, los problemas raciales y las tensiones de la Guerra Fría.” En BALLESTEROS, Antonio y DUÉE, Claude (Coords.): *op. cit.*, pág. 72.

¹⁰⁷ DANIELS, Les: *Cinco fabulosas décadas de cómics*, Planeta DeAgostini, Barcelona, 1991, pág. 37.

¹⁰⁸ El primer diseño del escudo fue triangular, pero posteriormente fue modificado para evitar posibles demandas de plagio por parte de otra editorial de cómics, MLJ Comics, que poseía un personaje con un icono muy parecido en el pecho.

¹⁰⁹ Captain America Comics#1 (Marzo de 1941).

¹¹⁰ En VILCHES FUENTES, Gerardo: *Breve historia del cómic*, Ediciones Nowtilus, Madrid, 2014, pág. 41.

¹¹¹ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial. Producción y mensaje en la Editorial Timely (1939-1945)*, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz, Cádiz, 2010, pág. 131.

“El Capitán América fue creado en un tiempo que necesitaba de figuras nobles. Todavía no estábamos en guerra, pero todo el mundo sabía que íbamos a estarlo. Esta es la razón por la que nació el Capitán América; América necesitaba un superpatriota”¹¹².

En definitiva, este personaje ejerce de claro ejemplo de arma propagandística de un discurso político. En él se nos presenta una figura que responde a la concepción del patriotismo norteamericano: el Capitán América. Ésta figura supone, junto a la de Superman, uno de los héroes “que ha sido utilizado con más frecuencia como estandarte de fines políticos”¹¹³. Como así indica Luis Gasca, teórico del cómic, y que podemos ver reflejado en la imagen 5:

“Cuando Estados Unidos desea hacer una labor de proselitismo de ideas, cuando se propone influir en “las tiernas mentalidades de los países subdesarrollados”, cuando quiere decir cosas que no puede decir oficialmente en la prensa, se saca de la manga una aventura [de Superman, de Capitán América] y encuentra bajo su capa y su disfraz, la posibilidad de que ese “all american” [...] viva bajo la piel de su otra personalidad hazañas políticas que en la vida real no son de color de rosa precisamente.”¹¹⁴



Imagen 5. Viñeta en la que se muestra el nacimiento del Capitán América (Fuente: Capitán América #1 Marzo 1941 Timely Comics)

¹¹² Citado en GUIRAL, Antoni: *op. cit.*, pág. 86.

¹¹³ GASCA, Luis: *Tebeo y cultura de masas*, Editorial Prensa Española, Madrid, 1966, pág. 121.

¹¹⁴ GASCA, Luis: *op. cit.*, pág. 121.

Posteriormente, y siguiendo las líneas de desarrollo de historietas habituales de la época, Captain America estuvo acompañado desde su primera aparición por un joven co-protagonista, Bucky Barnes, un personaje presentado como huérfano adoptado para ejercer de ayudante¹¹⁵, primero en la tropa en la que se encuentra destinado Steve Rogers, luego como ayuda complementaria al héroe¹¹⁶. La aparición de un ayudante supone un intento por parte de los editores de que cierto número de lectores, especialmente los jóvenes y niños que lean el cómic, puedan identificarse con uno de los personajes: así, la mezcla en un mismo personaje de una actitud entre adulta y joven, falta de experiencia y una aptitud leal frente al héroe –respaldando todas sus acciones– permite presentar al héroe adolescente como modelo a seguir¹¹⁷. Suponen “la cara más amable y optimista del conflicto”¹¹⁸, y su eterna actitud patriótica y optimista a pesar de las dificultades que puedan aparecer, pretende indicar a los más jóvenes el comportamiento y lugar a adoptar durante la guerra¹¹⁹.

En sus primeras aventuras, desarrolladas en paralelo a la Segunda Guerra Mundial, ambos personajes vieron limitados sus movimientos dentro de las fronteras de Estados Unidos. En estos momentos se dedicaron a desenmascarar espías, saboteadores y quintacolumnistas nazis infiltrados. Tras el episodio de bombardeo de Pearl Harbor en 1941 sus aventuras son desplazadas fuera de las fronteras de Norteamérica, recreando lugares donde se realizaron combates armados reales (las islas del Océano Pacífico, los países aliados y ocupados de Europa o incluso el Norte de África)¹²⁰.

Con el fin de la guerra, el tono de las aventuras de Captain America cambió: los personajes nazis y japoneses fueron sustituidos por amenazas nacionales más convencionales como ladrones comunes y criminales convencionales. De este modo, ambas figuras fueron perdiendo su razón de ser tras la guerra, y poco a poco, sus

¹¹⁵ “Sidekick” en inglés, puede traducirse por “ayudante” o “compañero”, en todo caso un personaje siempre sometido al héroe principal.

¹¹⁶ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial. Producción y mensaje en la Editorial Timely (1939-1945)*, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz, Cádiz, 2010, pág. 157.

¹¹⁷ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *óp. cit.* pág. 157.

¹¹⁸ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *óp. cit.* pág. 161.

¹¹⁹ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *óp. cit.* pág. 131.

¹²⁰ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *óp. cit.* pág. 185.

aventuras comenzaron a perder popularidad¹²¹. La serie *Captain America* fue decayendo progresivamente a lo largo de la década hasta finalmente ser cancelada en 1949¹²².

En 1953, en plena Guerra Fría, tuvo una breve reaparición donde los villanos a combatir fueron los comunistas, pero pocos números después sería de nuevo cancelado.

Cuando el personaje fue revivido a partir de 1964, su complejidad psicológica tanto en la naturaleza de los conflictos a los que se enfrenta como la legitimación de sus adversarios y de sus acciones se fue acentuando en el contexto de unos Estados Unidos en transformación social e ideológica¹²³. El personaje fue rescatado para lo que se conocerá posteriormente como Universo Marvel, recobrando poco a poco su popularidad, aunque convirtiéndose en reflejo no de lo que significa América como país, sino como representación del pueblo estadounidense¹²⁴.

Son precisamente todas estas características inherentes al personaje así como sus elementos de evolución a lo largo de las décadas los que resultan llamativos y susceptibles de un análisis más detallado en el trabajo expuesto.

3.3 El contexto de producción

El contexto de producción de las historias del Capitán América ayudará a obtener una mayor información de las imágenes y el texto que analicemos. Peter Burke, uno de los mayores expertos en cultural visual, ha señalado que:

“Es necesario situar el relato en su contexto. En otras palabras, los historiadores deben preguntarse quién es el que cuenta la historia de esa manera en particular y a quién se la está contando, y qué intenciones habría tenido al hacerlo”¹²⁵.

Por tanto que el contexto general se pondrá en relación a la selección de cómics abordados en este trabajo. Es decir, no se conocerá el contexto en el que nacieron los

¹²¹ “En 1943 publicaron doce números al año, en 1945 ocho y en 1947 sólo cinco. Los numerosos cambios que experimentó la serie también denotan un deseo de ajustar el personaje a los nuevos gustos de los lectores.” En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *op. cit.* pág. 185.

¹²² En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *op. cit.*, pág. 185.

¹²³ BALLESTEROS, Antonio y DUÉE, Claude: *Cuatro lecciones sobre el cómic*, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca, 2000, pág. 72.

¹²⁴ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *op. cit.*, pág. 185. También se puede consultar RODRÍGUEZ MORENO, José Joaquín: “Historia de los EE.UU. a través del cómic: El Capitán América (1941-1975)”, *Ubi Sunt?*, n°17, Cádiz, Asociación Cultural Ubi Sunt?, 2005, págs. 8-17.

¹²⁵ BURKE, Peter: *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*, Editorial Crítica, Barcelona, 2001, pág. 195.

cómics estadounidenses, sino aquel del que hayan sido extraídos los cómics analizados. Siguiendo esta línea, se establecen tres períodos: Segunda Guerra Mundial, Guerra Fría y Guerra contra el Terror, que se analizarán más adelante.

De este modo trataremos de responder a uno de los interrogantes señalados por Burke, matizando en “qué es lo que se cuenta en la historia y qué intenciones se tienen al hacerlo”. En este sentido, se recurre a la fuente original, la editorial Timely Comics¹²⁶, quien a través de sus guionistas y dibujantes elaboró y difundió una serie de historias que fueron recibidas con gran aceptación entre la población estadounidense.

Hay que señalar que entre 1929 y 1938 la sociedad norteamericana estaba sumida en plena crisis económica. El gobierno estadounidense trató de paliar los principales efectos negativos de la depresión fomentando iniciativas contra el paro a través de subvenciones a la industria y un amplio programa de obras públicas, en lo que se conoció como el *New Deal*¹²⁷. El incentivo otorgado a la industria, junto a la necesidad de distracción de la población, permitieron el nacimiento en el mercado de los comic-books. Así lo indica Rodríguez Moreno, teórico de los cómics estadounidenses:

“A finales de 1930, el New Deal había mejorado el nivel de vida de muchas familias, permitiéndoles aumentar su poder adquisitivo y gastar más dinero en entretenimiento. Algunas editoriales [...] que habían crecido durante la crisis aprovecharon dicho contexto económico y aumentaron su oferta de títulos publicando comic books. Éstos eran baratos de producir, [...] además de ser tremendamente atractivos para los lectores más jóvenes. Tampoco hay que olvidar que [...] los comic books eran un mercado nuevo, por lo que cualquier editorial con un mínimo de recursos podía aspirar a hacerse con parte del mercado existente”¹²⁸.

No todas las medidas funcionaron, pero “con todo, el desempleo, del 25% de la población activa en 1933, cayó hasta el 12% en 1937, pero el espejismo duró poco tiempo: entre Agosto de 1937 y Marzo de 1938 la bolsa norteamericana cayó un 50%, y la crisis económica fue una constante hasta la Segunda Guerra Mundial”¹²⁹. De esta

¹²⁶ Fundada en 1932 por Martin Goodman, será la futura Marvel Comics.

¹²⁷ FERNÁNDEZ GARCÍA, Antonio: *Siglo XX. Volumen I (1900-1945)*, Ediciones Océano, Barcelona, 1992, págs. 3560-3562.

¹²⁸ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *op. cit.*, pág. 77.

¹²⁹ En GUIRAL, Antoni: *op. cit.*, pág. 23.

manera, el ocio se convirtió en una forma de evasión, pues “los productores de radio y de cine y los editores de literatura popular y de cómics [...] potenciaron el escapismo con iniciativas que, en algunas ocasiones, forjaron algunas de las producciones más brillantes en sus respectivos medios”¹³⁰. Una situación que aprovechó el sistema de gobierno, pues “el gobierno tuvo bien claro que la industria del ocio era, más allá de una herramienta de propaganda, una forma de combatir los efectos psicológicos de la crisis económica y, más adelante, de la guerra”¹³¹.

La aparición del comic-book supuso la creación de personajes nuevos y el establecimiento de una serie de géneros acorde a la situación social desarrollada durante la depresión económica. De este modo, en Octubre de 1931, nace el detective privado por medio del personaje de Dick Tracy como reflejo de las circunstancias creadas a raíz de la implantación de la “Ley Seca”. Los temas de cómics más populares son aquellos que tratan la aventura, la ciencia-ficción y la intriga policial. Cuando en 1938 se implantó el género superheróico gracias a Superman, las circunstancias cambiaron, pues “[...] los editores de comic-book tenían dos cosas muy claras: que el nuevo formato era un buen negocio, y que el éxito de Superman confirmaba que era mucho mejor crear un nuevo personaje y exprimirlo al máximo [...]”¹³².

De este modo, la iniciativa del *New Deal* permitió iniciar un lento proceso de recuperación económica que pronto se vería reforzado con el comienzo de la Segunda Guerra Mundial en 1939, pues Estados Unidos permaneció en un principio neutral, aunque accediendo a prestar ayuda económica y material a los países aliados Gran Bretaña y Francia.

La editorial de Martin Goodman aprovechó tanto la coyuntura que ofrecía la industria del entretenimiento, beneficiada por las nuevas medidas económicas, como la cobertura de guerra para producir comic-books y distribuirlos entre la población, pues “el negocio estaba en alza. Cada día surgían nuevos títulos, muchos de ellos dibujados en un fin de semana”¹³³. La elección del nuevo formato de comic-book respondió a la

¹³⁰ En GUIRAL, Antoni: *op. cit.*, pág. 23.

¹³¹ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial. Producción y mensaje en la Editorial Timely (1939-1945)*, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz, Cádiz, 2010, pág. 37.

¹³² En GUIRAL, Antoni: *op. cit.*, pág. 38.

¹³³ FEIFFER, Jules: *The Great Comic Books Heroes*, Fantagraphics Books, Seattle, EE.UU., 2003. Citado en RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín, *op. cit.*, pág. 54.

situación que ofrecían las diferentes formas de ocio como el cine. Así lo confirma el guionista y dibujante Will Eisner:

“Fue una época tumultuosa. [...] Las revistas ilustradas empezaban a aparecer y a ganarse el favor del público popular. Las películas se encontraban en su cenit, los libros aparecían ilustrados más profusamente. Era el amanecer de la “era visual””¹³⁴.

La mezcla de estas circunstancias sociales, acontecimientos internacionales y la decisión de ampliar el género de superhéroes por parte de Timely Comics provocaron que, a partir de 1941, la editorial publique su personaje más ligado a la guerra: los cómics de Capitán América.

En estos años de conflicto es posible observar un crecimiento en las ventas del título, como así remarca el escritor Sean Howe:

“A lo largo de la guerra, *Captain America* fue el título mejor vendido de la editorial, un líder en un segmento que estaba creciendo rápidamente. En menos de dos años, el número de cómics vendidos cada mes creció de 15 millones a 25 millones; para 1943 ya era una industria de 30 millones de dólares anuales. Un gran porcentaje de esas ventas iba a soldados en ultramar, y *Captain America* no podría haber encontrado mejor público [...]”¹³⁵

¹³⁴ Citado en BARRIER, Michael: *El nacimiento del comic-book: el largo camino hacia Famous Funnies y Superman. Historia de los Comics Volumen I*, Toutain Editor, Barcelona, 1982, pág. 202.

¹³⁵ HOWE, Sean: *Marvel Comics. La historia jamás contada*, Panini España, Girona, 2013, pág. 25.

4. Análisis de las aventuras del personaje

4.1. Segunda Guerra Mundial

4.1.1. La coyuntura política estadounidense en la década de la Segunda Guerra Mundial

Las repercusiones del estallido de la guerra en 1939 en Europa se dejaron notar a largo plazo en Estados Unidos. La situación económica entre la sociedad estadounidense aún se encontraba en vías de recuperación, una de las causas de que la guerra se percibiera como “algo lejano, un asunto puramente europeo”¹³⁶. Así lo explica Rodríguez Moreno:

“A pesar de los éxitos iniciales del *New Deal* del presidente Roosevelt, la sociedad norteamericana continuaba afrontando el futuro con incertidumbre: las cifras de paro seguían siendo elevadas y la creación de empleo parecía haberse estancado. Por eso, cuando la guerra estalló en Europa, la mayoría de los estadounidenses se sentían ajenos al conflicto, pues el país aún luchaba con denodado esfuerzo por superar la crisis”¹³⁷.

La política exterior indicaba una postura oficial de neutralidad, aunque la “Ley de préstamos y arrendamientos” de 1941 firmada con Gran Bretaña indicaba acercamientos a los Aliados; mientras que “la ocupación de Groenlandia e Islandia impidió a Alemania obtener bases en el Atlántico (lo que favorecía en última instancia a Gran Bretaña) y finalmente, el cerco económico y diplomático a Japón amenazaba al imperio asiático con el colapso de su maquinaria bélica”¹³⁸.

La neutralidad estadounidense ante el inicio de la guerra no era óbice para la existencia de defensores de ambos bandos entre la población. En este sentido, en el frente interior, “la propaganda que tan efectivamente había servido al *New Deal* pasó a preparar psicológicamente a la población para una eventual entrada en el conflicto”; pues con la entrada en guerra el desempleo desapareció¹³⁹ al ser movilizados millones

¹³⁶ En RODÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *op. cit.*, pág. 28.

¹³⁷ En RODÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *op. cit.*, pág. 28.

¹³⁸ En RODÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *op. cit.*, pág. 29.

¹³⁹ SOLÉ MARIÑO, Jose María: *La América de Roosevelt*, Madrid, Historia 16, 1985, p.25.

de soldados y civiles, los primeros al frente y los segundos en labores con las que ayudasen en el esfuerzo bélico¹⁴⁰.

El país entró en guerra tras el ataque japonés al puerto de Pearl Harbour. Como consecuencia de ello, uno de los primeros efectos fue la repercusión económica que el conflicto tuvo sobre la industria americana, pues a partir de entonces “los industriales se vieron favorecidos por la contienda. Los grandes monopolios, anteriormente presionados por el *New Deal*, recuperaron todo su poder y fueron favorecidos por el estado en pos de suplir la enorme demanda de las fuerzas armadas”¹⁴¹. Con la entrada de Estados Unidos en el conflicto se alteró el orden de fuerzas a favor de los aliados. En 1943 los norteamericanos desembarcaron en Sicilia, avanzando por Italia, mientras los soviéticos lo hacían a su vez por Europa del Este. En Junio de 1944 se produce el punto de inflexión en la guerra que conllevó la derrota nazi: el desembarco de Normandía. Gracias a esta acción, Francia, Bélgica y los Países Bajos fueron liberados. Por otra parte, en el Océano Pacífico Japón fue derrotado tras las batallas de Iwo Jima y Guadalcanal. El 7 de Mayo de 1945 Alemania capituló y en Septiembre del mismo año Japón se rindió tras el bombardeo atómico de Hiroshima y Nagasaki.

Finalizada la guerra, “Estados Unidos se convertiría en la mayor potencia del globo. Sus bajas habían sido relativamente pocas. [...]. A diferencia de la U.R.S.S., Estados Unidos no sufrió daños en su industria, ni tenía que reconstruir un país en ruinas”¹⁴². Esta posición hegemónica se consolidó tras las Conferencias de Yalta y de Postdam en 1945, donde se diseñó un nuevo orden mundial¹⁴³.

¹⁴⁰ AA. VV.: *La Segunda Guerra Mundial*, Galaxia Gutenberg, Barcelona, 2004, pág. 303. En RODÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *op. cit.*, pág. 31.

¹⁴¹ En RODÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *op. cit.*, pág. 32.

¹⁴² En RODÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *op. cit.*, pág. 33.

¹⁴³ Los dirigentes Aliados (Stalin, Truman y Atlee en sustitución de Churchill) procedieron al establecimiento de nuevas fronteras: la división de Alemania en dos zonas, con Berlín dividida a su vez en cuatro sectores; al igual que Austria y su capital, divididas en cuatro demarcaciones. Por otra parte, la URSS aprovechó a mayores para anexionar a Polonia numerosos territorios germanos, estableciendo la frontera definitiva en la línea Oder-Neisse. De esta manera se fue configurando la división del mundo en dos grandes bloques que marcó el inicio de la Guerra Fría.

4.1.2 El Capitán América contra los nazis

4.1.2.1 Líneas narrativas generales de las historias en 1941

La Segunda Guerra Mundial supuso un cambio en el planteamiento de las historias de superhéroes. Al principio, y pese a que la presentación del nacimiento de los diferentes héroes respondía a historias muy originales, los enemigos expuestos a continuación encajaban dentro de estándares mucho más clásicos y simplificados: delincuentes -de poca monta, criminales y, de vez en cuando, científicos ávidos de poder. Los supervillanos fueron los siguientes personajes creados para contrarrestar la figura de los héroes protagonistas. Pero el conflicto armado marcó una etapa decisiva para muchos artistas y editores judíos¹⁴⁴, que dieron un nuevo rumbo al género al presentar a los nazis como las nuevas némesis. Un cambio de género que se ha descrito en los siguientes términos:

“Aunque muchas editoriales mostraron a villanos megalómanos, parodia fácilmente reconocibles de los nazis, M.L.J Publications fue la primera editorial en mostrar la esvástica nazi en una de sus portadas¹⁴⁵, además de presentar a un personaje ataviado con las barras y estrellas de la bandera estadounidense, The Shield, un héroe patriótico que no se enfrentaría a villanos o megalómanos ficticios, sino a nazis y a quintacolumnistas a sueldo del Eje¹⁴⁶. Los artistas de Goodman reaccionaron rápidamente y, al mes siguiente, Sub-Mariner se enfrentaría a las fuerzas navales del Reich¹⁴⁷”.

¹⁴⁴ Las atrocidades del antisemitismo y la guerra solían ser conocidas por algunos autores a través de la correspondencia (o interrupción de la misma) con amigos y familiares que vivían en Europa. Hay que tener en cuenta que las familias de muchos artistas apenas llevaban una o dos generaciones viviendo en EE.UU., por lo que aún conservaban fuertes lazos con sus familiares en sus países de origen. En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *op. cit.*, pág. 92.

¹⁴⁵ En Top-Notch Comics#2 (Enero de 1940), de M.L.J. Publications.

¹⁴⁶ En Pep Comics#1 (Enero de 1940), M.L.J. Publications.

¹⁴⁷ En Marvel Mystery Comics#4 (Febrero de 1940).

4.1.2.1.1 Construcción de los personajes

A la hora de definir a los principales personajes –héroe y villano-, los dibujantes proyectan unos diseños que permiten establecer una diferenciación a simple vista. El héroe es presentado como un personaje proporcionado, de facciones suaves que transmiten sensación de seguridad. Por el contrario, el villano -tanto el líder como sus secuaces- es retratado de manera característica, totalmente contraria al héroe: de apariencia desagradable, a veces incluso deforme y generalmente menos inteligente que el héroe¹⁴⁸. En definitiva, el carácter e intenciones del personaje son reflejados a través de su representación física, como podemos observar en otro ejemplo que ofrece la imagen 6 y que se constatará a lo largo de las diferentes muestras de este análisis.



Imagen. 6. El rostro del Capitán América (izquierda) es suave y transmite sensación de seguridad, mientras que el rostro del espía alemán (derecha) es burdo y refleja violencia. (Fuente: Capitán América #1 Marzo 1941 Timely Comics)

El héroe

El héroe es presentado como alguien noble, luchando siempre en defensa propia y enfrentándose sin dudarle al enemigo empleando únicamente sus manos (Imagen 7), sin recurrir a armas o estratagemas. Fruto de un experimento científico¹⁴⁹, el héroe

¹⁴⁸ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín, *óp. Cit.* pág. 118.

¹⁴⁹ La experimentación científica en la figura del héroe supuso potenciar sus habilidades físicas con las que poder respaldar la gran actitud moral y el patriotismo mostrados. Supone un ejemplo de cómo los comics trataron de mostrar durante la II Guerra Mundial una imagen positiva de los científicos. Así lo indica Robert Genter: “An intense debate emerged [...] about the character of the scientific men with

enarbolará las características de un supremo defensor de la patria, representando la “voluntad de salvaguardar sus costas”¹⁵⁰.



Imagen 7. El proceder del héroe es de frente empleando únicamente sus puños.(Fuente: Capitán América #1 Marzo 1941 Timely Comics)

El héroe jamás matará al villano, haciendo así gala de un carácter noble contrario al de su enemigo, pues el destino último de éste será la justicia ejercida por el sistema legal de su país.

El villano

La presentación del enemigo se construye en torno a su astucia e inteligencia, capaz de infiltrarse en un cuerpo como el ejército de los Estados Unidos. Se sigue una lógica de mostrar un enemigo taimado y poderoso para ensalzar la figura del héroe cuando consiga derrotarle. Los actos de estos enemigos se caracterizan por la sorpresa, su carácter oculto (puesto que están infiltrados) y por intentar ser lo más dañinos posible bien para el héroe o bien para su nación; sirve de ejemplo las viñetas que podemos observar en la imagen 8.

whom the public had entrusted its safety [...]. Marvel Comics reconized the importance of rehabilitating the image of the nation's scientists". Una práctica que se mostrará también más adelante, durante la Guerra Fría. En GENTER, Robert: "With great power comes great responsibility: Cold War Culture and the Birth of Marvel Comics", en *The Journal of Popular Culture*, vol. 40, n°6, 2007.

¹⁵⁰ SIMON, Joe y KIRBY, Jack: *Captain America #1*, Marzo 1941, Marvel Comics.



Imagen 8. Viñetas correspondientes a la página 7 del cómic en donde somos testigos del ataque por sorpresa de un espía. (Fuente: Capitán América #1 Marzo 1941 Timely Comics)

Sin embargo, a pesar de todas sus tácticas, el destino final del villano será siempre su derrota. Ésta vendrá dada por su detención a manos del héroe o bien en ocasiones es una justicia poética, pues el antagonista acaba falleciendo víctima de su propia maldad o de un giro: tal es el caso del agente nazi que da al traste con el “Proyecto Supersoldado”¹⁵¹ (Imagen 9) del que nace el Capitán América o el destino de Cráneo Rojo, quien muere víctima de sus propios venenos.



Imagen 9 (Fuente: Capitán América #1 Marzo 1941 Timely Comics)

¹⁵¹ El espía nazi muere electrocutado mientras intenta escapar del Capitán América, a quien no puede hacer frente. El mismo Capitán América justifica la presencia de esta “justicia poética” exclamando “¡Se lo merecía!” al ver el destino de su enemigo.

4.1.2.1.2 Lectura e interpretación

Estados Unidos aún no había entrado en guerra, pero los autores de cómic se encargaron de reflejar la declaración de la misma en las viñetas. Antes del ataque a Pearl Harbor, los estadounidenses tomaron conciencia de la amenaza de la expansión nazi debido a la ocupación de Francia, donde la editorial Timely se encargó de que el pueblo estadounidense asimilara la nueva situación a través de sus personajes¹⁵². El personaje encargado de ello fue el Capitán América, quien se concentró en la misión de derrotar al Tercer Reich¹⁵³. Su presentación fue efectista, como se puede observar en la imagen 10, la portada del primer número del Capitán América publicado en marzo de 1941 y que presenta una imagen icónica: el Capitán América golpeando al dictador alemán Adolf Hitler. En este sentido, los dibujantes encarnan dos figuras enfrentadas que representan diferentes valores: el héroe representa la defensa de los valores de democracia y libertad de Estados Unidos frente a la tiranía y el fascismo encarnados en la figura del villano. La identificación se produce usualmente a través de los colores del uniforme, que representan a sus respectivas banderas¹⁵⁴: el rojo, blanco y azul para Estados Unidos y el rojo sangre para Alemania.

¹⁵² HOWE, Sean: *Marvel Comics. La historia jamás contada*, Panini España, Girona, 2013, pág. 18.

¹⁵³ HOWE, Sean: *óp. Cit.*, pág. 18.

¹⁵⁴ En ocasiones portan iconos representativos. En el caso estadounidense, imágenes como el águila, el tricornio de la época de la Independencia, las campanas de la libertad o la estrella del estado americano.

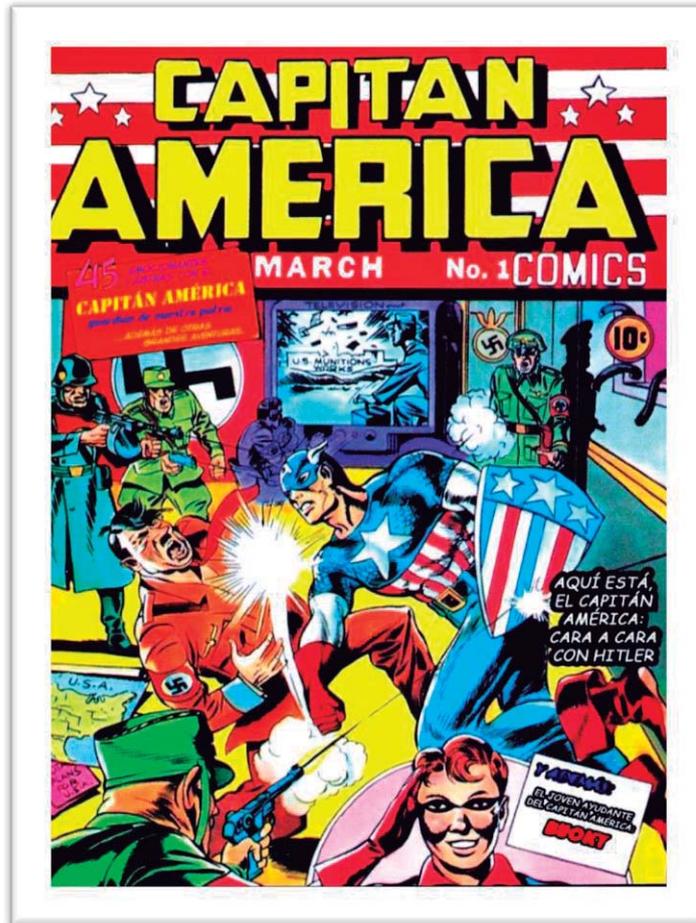


Imagen 10. Portada de Captain America #1. Marzo de 1941 (Fuente: Capitán América #1 Marzo 1941 Timely Comics)

El hecho de que Hitler aparezca personificado en el cómic supone un ejercicio de simulación del presente por parte de los guionistas y dibujantes, dado que no pueden representarlo protagonizando una historieta en la que acabe siendo atrapado para ser juzgado por crímenes de guerra o simplemente siendo suprimido, porque ello supondría desvirtuar el universo creado en el cómic y la realidad que se vive en el momento, de ahí que cada una de las editoriales cree villanos que personifican el nazismo sobre los que poder emplear el poder de la justicia del héroe. En el caso que nos ocupa, la editorial Timely creará a Cráneo Rojo¹⁵⁵, quien con el tiempo se convertirá en una de las némesis más conocidas del Capitán América, un personaje sádico ataviado con una

¹⁵⁵ Red Skull en la version original.

máscara roja con forma de cráneo que mata a través de la tortura o el empleo de venenos¹⁵⁶.

De esta manera, la editorial Timely comenzó a publicar historietas en donde los principales villanos son los nazis. Sin embargo hay que señalar que, como ya se ha indicado, estas primeras ediciones entre las que contamos la edición del primer número de Capitán América son de marzo de 1941, por tanto previas a la entrada de Estados Unidos en el conflicto, por lo que los héroes se ven limitados a enfrentarse a sus contrapartidas alemanas en territorio norteamericano.

A medida que avanza la lectura, el cómic introduce los que serán los principales enemigos a batir por el héroe en su lucha por salvaguardar Estados Unidos: saboteadores y espías nazis. Estos enemigos sigilosos se dedicarán a llevar a cabo los planes ideados por el dictador alemán, como así se constata en la página 2 del cómic (Imagen 11). Pueden camuflarse sin ser vistos y atacar cuando menos se espera, tal y como se describe en la página 3 del cómic (Imagen 12) por medio de una conversación entre altos oficiales del ejército estadounidense.



Imagen 11. Viñeta de la página 2 del cómic donde podemos observar la presentación de unos espías nazis infiltrados en el ejército estadounidense. (Fuente: Capitán América #1 Marzo 1941 Timely Comics)

¹⁵⁶ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial. Producción y mensaje en la Editorial Timely (1939-1945)*, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz, Cádiz, 2010, pág. 133.



Imagen 12. Viñeta de la página 3 del cómic donde se constata la presencia de espías dentro del cuerpo militar. (Fuente: Capitán América #1 Marzo 1941 Timely Comics)

Como se puede deducir, los saboteadores nazis se infiltran en el ejército estadounidense para debilitarlo por medio de la destrucción de importantes enclaves de producción bélica. Estas representaciones de las infiltraciones nazis en viñetas suponen una faceta educativa del cómic, donde los autores no sólo tratan de mostrar una figura degradada del villano, también una forma de educación popular dirigida al pueblo norteamericano a través de la cual se trataba de advertir de los peligros del “frente interno”¹⁵⁷. Es decir, se inició una actividad propagandística que “se dirige no sólo al exterior, sino también al interior: a la propia población civil y a las tropas, para mantener alta la moral y conseguir determinados comportamientos específicos y maneras de actuación”¹⁵⁸.

Para frenar estos ataques, el presidente americano decide poner en marcha un proyecto secreto –el “Proyecto Supersoldado”–, donde un soldado voluntario, Steve Rogers, obtiene una serie de habilidades supra humanas tras probar una fórmula experimental cuyo objetivo era crear un ejército de superhombres.

De esta manera Steve Rogers adquiere una nueva personalidad que representa la fuerza y voluntad del pueblo estadounidense: el Capitán América. Ya se ha apuntado

¹⁵⁷ La práctica de la infiltración nazi en territorio estadounidense a lo largo de la Segunda Guerra Mundial fue real, como lo atestiguan los casos de “el círculo de espías de Duquesne” (sacado a la luz en 1941), la “Operación Pastorius” (organizada en 1942) y la “Operación Elster” (llevada a cabo en 1944); todas ellas operaciones planeadas desde Alemania con el objetivo de reunir información y llevar a cabo actos de sabotaje. Sobre estas acciones, consultar: DOBBS, Michael, *Saboteurs: the nazi raid of America*, Ediciones Waterbook Press, 2005; GIMPEL, Erich: *Agent 146: The true History of a nazi spy in America* (autobiografía), Ediciones Berkley, 2003 y KESICH, Gregory D.: “1944: When spies come to Maine”, *Portland Press Herald*, 2003 (Domingo, 13 Abril).

¹⁵⁸ VIDAL GONZÁLEZ, Rodolfo: *La actividad propagandística de Walt Disney durante la Segunda Guerra Mundial*, Publicaciones Universidad Pontificia de Salamanca, Salamanca, 2006, pág. 33.

que en Estados Unidos, la opinión general era la postura aislacionista, contraria a la intervención en la guerra en Europa. Es por ello que Goodman y sus artistas no presentan a sus personajes interviniendo directamente en la contienda mundial en territorio europeo. En su lugar, los héroes se dedican a defender Estados Unidos de los agentes nazis infiltrados, cuyo objetivo era debilitar el país para así evitar que ayude a Gran Bretaña (Imagen 13). En este sentido, la aparición del héroe permite salvar la situación en el último momento, aunque no luchan contra los nazis porque quieren o por ideología, simplemente porque van a cometer un crimen que ha de ser detenido¹⁵⁹.



Imagen 13. El “frente interno” se convierte en el primer escenario de las aventuras del personaje (Fuente: Capitán América #1 Marzo 1941 Timely Comics)

Sin embargo, un agente nazi que estaba infiltrado durante la demostración del proyecto asesina al creador de la fórmula, por lo que evita que el experimento pueda volver a repetirse. De este modo, la influencia y la amenaza de la Alemania nazi se hace presente a través de sus agentes, que se presentan como figuras casi omnipresentes. Ello se hace eco de las manifestaciones de Hitler en 1941, cuando el dictador alemán “sabía

¹⁵⁹ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial. Producción y mensaje en la Editorial Timely (1939-1945)*, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz, Cádiz, 2010, pág. 129.

que Estados Unidos era un enemigo aunque no lo hubiera declarado”¹⁶⁰. A finales de este año, Hitler declaró la guerra a Estados Unidos. Por tanto, detrás de todos los actos violentos que los villanos nazis perpetúan en el cómic queda retratada la figura de Hitler como un criminal internacional¹⁶¹. Por más que los héroes derroten a estos secuaces, él sigue planeando a salvo cómo destruir los Estados Unidos, es decir, la democracia y la libertad¹⁶².

Sólo una vez que Estados Unidos participa directamente en la contienda los personajes superheróicos de las diferentes editoriales vivirán tramas que incluyen aventuras internacionales, donde las viñetas presentan cada vez más “héroes patrióticos” que paulatinamente pasan a la ofensiva¹⁶³.

¹⁶⁰ ROBERTS, J.M.: *Historia Universal II*, RBA, España, 2009, pág. 446.

¹⁶¹ En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial. Producción y mensaje en la Editorial Timely (1939-1945)*, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz, Cádiz, 2010, pág. 132 y SIMON, Joe & Jim: *The Comic Book Makers*, New Jersey, EE.UU., Vanguard Productions, 2003, pág. 42.

¹⁶² En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *óp. Cit.*, pág. 133.

¹⁶³ La política aislacionista del presidente estadounidense Roosevelt evolucionó hacia una mayor intervención en la contienda. Así, las historias que los cómics presentan de estos héroes coinciden con el cambio de la opinión pública, que comienza a sentir simpatía hacia la causa de resistencia británica. En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *óp. Cit.*, pág. 129.

4.2. Guerra Fría

4.2.1 La política estadounidense tras la Segunda Guerra Mundial

Las conferencias de Yalta y Postdam en 1945 concluyeron con un nuevo reparto de zonas de influencia. Los vencedores Gran Bretaña, Estados Unidos y Rusia (ahora configurada como URSS) procedieron al rediseño del orden mundial en el que el mundo quedó dividido en dos grandes bloques: capitalismo y comunismo. Esta división supuso el inicio de la “Guerra Fría” en la que, en palabras del historiador J.M. Roberts:

“Durante la misma, dos grupos de Estados, uno liderado por Estados Unidos y el otro por la Unión Soviética, se enfrentaron entre sí, atravesando una serie de crisis, con el fin de garantizar su propia seguridad por cualquier medio excepto el de la guerra entre los dos principales contendientes. Las opiniones se exteriorizaban en clave ideológica. [...] Parte de esta guerra se desarrolló en escenarios marginales, mediante la propaganda y la subversión, o por medio de movimientos guerrilleros auspiciados por los dos grandes Estados.”¹⁶⁴

Estados Unidos se vio beneficiada tras la guerra, y el enriquecimiento generado durante el conflicto le permitió sobreponerse a la crisis de 1929¹⁶⁵. Ocupando una posición hegemónica gracias a su nuevo poderío militar (que incluía potencial atómico), los Estados Unidos decidieron impulsar un nuevo orden económico mundial respaldado por el libre comercio y la democracia¹⁶⁶.

En política exterior, se asiste al nacimiento de la Unión Soviética como gran potencia. Tras la guerra se posiciona como un estado expansionista a raíz de la ocupación territorial llevada a cabo durante la Segunda Guerra Mundial. Ante esta situación, Estados Unidos decide aplicar una “política de contención” promovida por medio de la “Doctrina Truman” y el “Plan Marshall”.

En política interior, a partir de 1947, Norteamérica sufrió “la manifestación del fenómeno social conocido como Caza de Brujas, que provocó la acusación pública,

¹⁶⁴ ROBERTS, J.M.: *Historia Universal II*, RBA, España, 2009, pág. 465.

¹⁶⁵ DíEZ ESPINOSA, Jose Ramón... [et al.]: *Historia del Mundo Actual (desde 1945 hasta nuestros días)*, Secretariado de Publicaciones e Intercambio Editorial Universidad de Valladolid, Valladolid, 2006, pág. 208.

¹⁶⁶ DíEZ ESPINOSA, Jose Ramón... [et al.]: *op. cit.*, pág. 208.

exclusión social y persecución de gran parte de la intelectualidad norteamericana”¹⁶⁷. Se promovieron medidas legislativas ultraconservadoras¹⁶⁸ que conllevaron el recorte de derechos civiles¹⁶⁹. En materia económica fue desarrollado el *Fair Deal*, un “programa legislativo que pretendía convertirse en una prolongación del *New Deal*”¹⁷⁰.

Configurado el mapa geo-político, las demostraciones de fuerza de ambas potencias se desarrollarían dentro de una escalada armamentística y la conquista del espacio exterior¹⁷¹.

El conflicto entre ambos países también se reflejó en su actuación ante las situaciones de crisis: la Guerra de Corea; la Guerra de Vietnam; la creación del “Muro de Berlín” o “la crisis de los misiles” en 1962. Un tipo de conflictos caracterizados por una actuación indirecta por parte de las potencias, de manera encubierta o mediante el apoyo logístico a los países en los que se produjeron conflictos¹⁷². Tras la crisis de los misiles, que supuso el punto álgido del conflicto, se adoptó una política de distensión entre ambas potencias que supondría en un futuro el fin de la guerra¹⁷³.

El período que se abre entre 1963 y 1980 es de interés pues corresponde a los años en que parte de los cómics seleccionados fueron publicados. Tras el asesinato de John Fitzgerald Kennedy en 1963, sus sucesores pusieron en marcha una serie de medidas para tratar de solucionar los principales problemas sociales (educación, vivienda y sanidad principalmente) así como resoluciones dirigidas a mitigar el problema racial.

En política exterior, a pesar de que se mantuvo la línea de distensión frente a la URSS, destacan el Conflicto de Oriente Medio en 1967 y la invasión de Checoslovaquia en 1968 por parte de las tropas rusas. Además, en este mismo año, Estados Unidos decide intensificar su presencia en la guerra de Vietnam¹⁷⁴.

En 1970 accede a la Casa Blanca Richard Nixon. Las políticas sociales y económicas no variaron de las presidencias anteriores, pero hay que añadir que en esta

¹⁶⁷ DÍEZ ESPINOSA, Jose Ramón... [et al.]: *op. cit.*, pág. 434.

¹⁶⁸ En 1950 se establece el Comité de Actividades Antiamericanas, destinado a investigar las acciones comunistas dentro del país. En DÍEZ ESPINOSA, Jose Ramón... [et al.]: *op. cit.*, pág. 437.

¹⁶⁹ A lo que se añade el problema racial que llevaba arrastrando Estados Unidos desde la Segunda Guerra Mundial.

¹⁷⁰ DÍEZ ESPINOSA, Jose Ramón... [et al.]: *op. cit.*, pág. 437.

¹⁷¹ En 1957 la URSS sería el primer país en poner en órbita un satélite, el *Sputnik*.

¹⁷² DÍEZ ESPINOSA, Jose Ramón... [et al.]: *op. cit.*, pág. 435-449.

¹⁷³ No obstante, aún se sucederían diversas crisis que mantendrían la tensión internacional. En DÍEZ ESPINOSA, Jose Ramón... [et al.]: *op. cit.*, pág. 435-451.

¹⁷⁴ DÍEZ ESPINOSA, Jose Ramón... [et al.]: *op. cit.*, pág. 450.

época adquiere importancia el movimiento feminista¹⁷⁵ y el desarrollo de la crisis monetaria de 1971.

Respecto a la política exterior, “esta época se caracterizó por actitudes aparentemente contradictorias”, pues aunque el conflicto en Vietnam se agravó, Estados Unidos llevó a cabo una política de negociaciones con la URSS por las que limitar el uso de armas estratégicas¹⁷⁶.

La etapa de 1980 se caracteriza por un marcado conservadurismo del nuevo presidente Ronald Reagan. La profesora María Luisa Martínez de Salinas, experta en Historia de América, así lo indica:

“La administración Reagan se caracterizó por haber emprendido una línea política diferente a la de sus inmediatos antecesores; retornó a fórmulas más clásicas de entender y practicar la acción política, que se plasmaron en la defensa de principios abiertamente conservadores en el interior y una clara agresividad en sus relaciones con el exterior.”¹⁷⁷

El fin de la guerra fría vendrá dado por el derribo del Muro de Berlín en 1989 y la posterior disolución de la URSS en 1991, posicionando de nuevo a Estados Unidos como la primera potencia global.

¹⁷⁵ En 1972 se promulgan leyes “para eliminar las desigualdades entre sexos”. En DÍEZ ESPINOSA, Jose Ramón... [et al.]: *op. cit.*, pág. 452.

¹⁷⁶ El acuerdo SALT I. En DÍEZ ESPINOSA, Jose Ramón... [et al.]: *op. cit.*, pág. 452.

¹⁷⁷ DÍEZ ESPINOSA, Jose Ramón... [et al.]: *op. cit.*, pág. 458.

4.2.2 El Capitán América contra el comunismo

4.2.2.1 Líneas narrativas generales de las historias en 1965

El final de la Segunda Guerra Mundial supuso el lento declive de la figura del superhéroe de los cómics. El Capitán América no fue una excepción. Sin embargo, el desencadenamiento de la Guerra Fría implicó un resurgimiento de la popularidad del personaje¹⁷⁸. Cuando el conflicto alcanzó su pleno desarrollo en la década de 1960 el Capitán América fue rescatado¹⁷⁹ permanentemente para la creación del llamado “Universo Marvel”¹⁸⁰.

La Guerra Fría no implicó ningún cambio esencial en la estructura del guión de las historias: los enemigos nazis fueron reemplazados por los comunistas. Este hecho responde a una evolución lógica de lo que se ha denominado “la construcción del otro”¹⁸¹.

4.2.2.1.1 Construcción de los personajes

El héroe

La actuación del enemigo es reflejada de manera que el héroe americano aparezca como ejemplo a seguir durante el conflicto. De esta manera, el Capitán América se enfrenta a sus enemigos armado únicamente con su escudo y su capacidad diplomática. Asimismo el héroe, dada su noble naturaleza, planteará combate singular, ataques de frente o la demostración de una gran solidaridad¹⁸² hacia sus compañeros.

¹⁷⁸ En *Young Men* #24 USA (1953) y del #76 al #78 USA (1954).

¹⁷⁹ En *Avengers* #4 USA (Marzo de 1964).

¹⁸⁰ El Universo Marvel supuso el diseño de un esquema en el que las historias independientes de los superhéroes de esta editorial tendrían un desarrollo independiente pero siempre dentro de una historia general. Es decir, los actos que ocurriesen en las historias particulares tendrían repercusión en las de los demás.

¹⁸¹ “La construcción del adversario para el relato estadounidense es una premisa básica. Una sociedad que desde sus inicios ha tenido una guerra por generación necesita un contrincante, que con el correr del tiempo va mutando y transformándose”. NIGRA, Fabio (Coord.): *El discurso histórico en el cine de Hollywood*, Imago Mundi, Buenos Aires, 2014, pág. 19.

¹⁸² En estos casos, el héroe otorga suma importancia a la vida de sus aliados durante el transcurso de un conflicto. Así lo demuestra una de las conversaciones de la historia: “¡Pero todo el mundo libre te necesita, Capi...! Éste responderá: “¡También a ti, hijo! ¡Nos necesita a todos!” En LEE, Stan y KIRBY, Jack: *Tales of Suspense* #61 USA, 1965.

Estas características son exhibidas durante el desarrollo de la historia, donde el jefe principal enfrentado al héroe intenta impedir que éste y su aliado escapen tratando de aplastarlos con un ídolo de piedra gigante. Sólo la astucia del héroe permite que ambos escapen sin resultar heridos. De esta forma la victoria final del protagonista lo hará resaltar por encima de todos los personajes. El héroe, aún a costa de ser subestimado, consigue derrotar a sus enemigos haciendo uso tanto de la fuerza como de la inteligencia (Imagen 14).



Imagen 14. Ejemplo de conducta e inteligencia mostradas por el héroe durante un conflicto (Fuente: *Tales of Suspense #61 1965 Marvel Comics*)

El villano

La primera viñeta del cómic nos muestra un altercado entre el Capitán América y seis soldados del Viet Cong, del que se remarca su carácter “comunista”. La representación del enemigo es de manera grotesca, lo que responde al mismo esquema que los nazis. Los rasgos de los combatientes del Viet Cong son orientales, pero exagerados al máximo en sus características: rostros toscos, con bigotes y barbas desmesurados¹⁸³. Los retratos de “los grotescos comunistas desentonarían todavía más

¹⁸³ Como se podrá observar a partir de ahora en cada una de las muestras del análisis, la tendencia a la caricaturización será una constante hasta los años finales de la Guerra Fría, pues “en realidad, esta caricatura que los cómics ofrecían del comunista se halla en perfecta consonancia con la imagen difundida desde algunas instancias oficiales. Así, el fiscal general Mitchell Palmer, en su comparecencia ante el *House Rules Committee* del Senado destinada a defender las actuaciones de la División General de Inteligencia, había descrito en su día a los radicales comunistas como sujetos con rostros asimétricos, cejas inclinadas y facciones deformes; rasgos, todos ellos, que evidenciaban su vocación criminal, según las teorías lombrosianas”. En FERNÁNDEZ, Ignacio: “¡Miedo rojo! Las tensiones entre el cómic estadounidense y el comunismo”, *Tebeosfera*, nº10, Octubre 2012, Sevilla.

al tener enfrente al superhéroe norteamericano, siempre impecable y de apolínea belleza”¹⁸⁴, como se puede observar en la imagen 15.



Imagen 15 (Fuente: *Tales of Suspense* #61 1965 Marvel Comics)

4.2.2.1.2 Lectura e interpretación

Una vez consolidada la popularización del personaje, el Capitán América fue empleado como símbolo durante la Guerra de Vietnam¹⁸⁵. Hasta mediados de 1965 el conflicto no había sido representado como ocurriera durante la Segunda Guerra Mundial. La lucha contra los comunistas era plasmado a través de enfrentamientos individuales de los diferentes héroes de Marvel con enemigos de corte oriental¹⁸⁶. Es en este momento cuando el personaje sufre una transformación que lo diferenciará de la época anterior, como así explica el escritor Sean Howe a través de una serie de entrevistas con los guionistas y dibujantes del héroe norteamericano:

“-Estaba sucediendo la guerra del Vietnam –se burlaba Englehart [dibujante de Capitán América]- y allí estaba ese tío vestido con una bandera en el pecho, y todo el mundo se sentía avergonzado.

Englehart suprimió la retórica más reaccionaria del personaje y le añadió una carga de humanismo liberal. Los primeros números del *Captain America* de Englehart explicaban por qué, si el personaje había estado encerrado

¹⁸⁴ En FERNÁNDEZ, Ignacio: *óp. Cit.*

¹⁸⁵ En *Tales of Suspense* #61 USA (Enero de 1965).

¹⁸⁶ Por ejemplo, Iron Man contra “El Mandarín” en el propio *Tales of Suspense* #61 USA (Enero de 1965).

en hielo desde el final de la Segunda Guerra Mundial, los cómics del revival de los años 50 lo mostraban luchando contra los comunistas: resultó que el Capi de los 50 era un impostor, un superpatriota enloquecido por los efectos secundarios del supersuero.”¹⁸⁷

En Enero de 1965 los Estados Unidos habían pasado a participar activamente en el conflicto de Vietnam¹⁸⁸, donde “la gran escalada de la intervención americana ocupó permanentemente las primeras páginas de los periódicos y los espacios de mayor audiencia de la radio y la televisión”¹⁸⁹. Por lo que su reflejo en los cómics fue también profuso. Ello implicó el desarrollo de nuevas aventuras protagonizadas por el Capitán América. En esta investigación se ha seleccionado la publicada en Enero de 1965. En dicha historia, el Capitán América es enviado en solitario a la jungla de Vietnam con el objetivo de rescatar a un prisionero americano.

En las primeras páginas del cómic se nos presenta cómo los norvietnamitas hacen uso de toda clase de armas y tácticas sin vacilación¹⁹⁰, pues “la potencia norteamericana se enfrentaba a combatientes irregulares en una guerra de guerrillas interminable”¹⁹¹. El propio Capitán América lo reconoce en dos de las viñetas, poniendo en evidencia la actitud del enemigo durante la guerra. En la primera viñeta, tras ser disparado sin previo aviso, el héroe exclama:

-“¡¡Alto el fuego!! ¿No veis que voy desarmado?”¹⁹²

A continuación, el Capitán América hace una disertación sobre el enemigo:

-“¿¿Son los combatientes comunistas tan débiles, tan cobardes, que temen a un solo americano?? ¿¿Es éste el tan cacareado poder del Viet Cong??”¹⁹³

¹⁸⁷ HOWE, Sean: *Marvel Comics. La historia jamás contada*, Panini España, Girona, 2013, pág. 145.

¹⁸⁸ La guerra comenzó 10 años atrás, en 1955. Tras el episodio de el “Incidente del Golfo de Tonkin” (1964) en el que los norvietnamitas atacaron un navío estadounidense, significó el inicio abierto de las hostilidades entre ambos bandos.

¹⁸⁹ PIZARROSO QUINTERO, Alejandro: *Nuevas guerras, vieja propaganda (de Vietnam a Irak)*, Ediciones Cátedra, Madrid, 2005, pág. 77.

¹⁹⁰ Los norvietnamitas aplicaban “métodos de guerra que combinaban subversión política, guerra de guerrillas y batallas campales” con el objetivo de desgastar física y anímicamente al enemigo. Este tipo de comportamiento fue lo que puso en jaque al ejército estadounidense, alargando el conflicto durante 10 años más. En FORIGUA ROJAS, Emmerson: “Guerras de hoy y de ayer: las guerras de Vietnam e Irak”, *Papel político*, vol.13, nº2, Julio-Diciembre, 2008, págs. 567-614.

¹⁹¹ PIZARROSO QUINTERO, Alejandro: *Nuevas guerras, vieja propaganda (de Vietnam a Irak)*, Ediciones Cátedra, Madrid, 2005, pág. 75.

¹⁹² LEE, Stan y KIRBY, Jack: *Tales of Suspense #61 USA*, 1965.

Es decir, los norvietnamitas no presentan batalla con nobleza. La crítica a este tipo de conductas de guerra se refuerza cuando el héroe se ve obligado a lo largo de las siguientes páginas del cómic a superar una serie de “pruebas”, generalmente de lucha. Superar dichas pruebas permite al Capitán América entrevistarse con el general al mando con el que negociar la liberación del prisionero. Durante la realización de estas pruebas, los norvietnamitas “confiesan” sus métodos de actuación ilícitos para hacer frente al soldado americano dentro del planteamiento de un “conflicto justo”. De esta manera, a la hora de combatir al Capitán América uno de los soldados del Viet Cong afirma:

-“¡Así! ¡Poco importa cómo ganemos con tal de que aplastemos al burlón americano!”¹⁹⁴

De este modo los enemigos no dudarán en enfrentarse a él empleando su superioridad numérica o actos como los ataques por la espalda, en la que esgrimen una actitud por la que subestiman al héroe americano. Sólo la demostración de unas capacidades extraordinarias por parte de éste supondrán la aceptación de su superioridad entre el enemigo, pese a que no se haga de manera oficial. Así lo confiesa uno de los soldados del Viet Cong, aunque no de manera pública, en una de las viñetas durante el principal combate:

-“¡La fuerza del americano es mayor de lo que podría imaginarse!”¹⁹⁵

La actuación del enemigo, con el empleo indiscriminado de fuerza bruta y tácticas ilícitas, no resulta en una victoria definitiva. De esta manera los autores del cómic no sólo critican la aterradora apariencia del enemigo y su forma de actuar, sino la futilidad de estas acciones frente a la actitud civilizada y liberadora del héroe. Como explica el investigador Ignacio Fernández:

¹⁹³ Ésta afirmación y la anterior pronunciadas por el Capitán América exponen cómo eran percibidos los combatientes norvietnamitas, donde “los soldados comunistas aparecían moralmente como taimados y cobardes, en tanto que físicamente se los retrata como seres subhumanos, recibiendo así el mismo tratamiento que los cómics bélicos habían dispensado en la II Guerra Mundial a los japoneses.” En FERNÁNDEZ, Ignacio: “¡Miedo rojo! Las tensiones entre el cómic estadounidense y el comunismo”, *Tebeosfera*, nº10, Octubre 2012, Sevilla.

¹⁹⁴ LEE, Stan y KIRBY, Jack: *Tales of Suspense* #61 USA, 1965.

¹⁹⁵ LEE, Stan y KIRBY, Jack: *Tales of Suspense* #61 USA, 1965.

“La brutalidad del comunista no se limitaría a la apariencia, sino que muy habitualmente se correspondía con una fuerza fuera de lo común, confiriéndole más, si cabe, los rasgos de un neandertal supérstite. Lejos de emplear esa vitalidad para el bien, el comunista haría uso de ella para someter a otras personas, a la par que su descomunal fuerza también proporcionaba una espléndida ocasión para que el héroe se enfrentase a él. En este sentido, el excepcional poderío físico del comunista supone también una metáfora de la propia tiranía, identificándola como un gobierno cuya única legitimidad se basa exclusivamente en la fuerza con la que somete a los individuos.”¹⁹⁶

Todo ello no es más que una representación maniquea del conflicto. Los autores tratan de ensalzar al héroe americano, personaje pletórico de virtudes frente a unos enemigos que, pese a ser presentados como los aventajados en el conflicto, acaban siendo derrotados¹⁹⁷. Sin embargo, hay que señalar el retrato amable y favorable que se ejecuta desde el bando americano, pues todas las estratagemas urdidas por el ejército norvietnamita en el cómic son desmontadas fácilmente por el Capitán América, en oposición a lo que ocurría con el ejército norteamericano, incapaz de desentrañar la estrategia del enemigo en el campo de batalla real.

El guión guía al héroe y al lector a través de la jungla, el campamento y el cuartel general comunista para mostrar la verdadera ideología del conflicto: allá donde esté presente el Capitán América siempre habrá esperanza (Imagen 16). La moral estadounidense era alta durante el transcurso de las primeras campañas en Vietnam, y así fue transmitido por los guionistas, tal y como lo plantea Ludovico Silva:

“La idea de que la raza blanca es la mejor, de que las agencias de inteligencia yanquis están allí para cuidar el orden en el planeta, de que los barbudos de verde oliva son peligrosos, [...] de que, en suma, todo lo que viene de los Estados Unidos - incluidas las drogas, el LSD y los marines- es como si viniera

¹⁹⁶ FERNÁNDEZ, Ignacio: “¡Miedo rojo! Las tensiones entre el cómic estadounidense y el comunismo”, *Tebeosfera*, nº10, Octubre 2012, Sevilla.

¹⁹⁷ “De igual modo los “malos” en los cuadernos enmarcados en los conflictos de la Guerra Fría son invariablemente los comunistas, ya sean soviéticos, chinos, norcoreanos, vietnamitas o birmanos, mientras que los “buenos” son los norteamericanos. [...] En consecuencia, no es extraño que unos aparezcan provistos de todo tipo de virtudes humanas, mientras que otros sean caracterizados con los peores defectos.” En DÍAZ BENÍTEZ, Juan José: “La mitificación del combatiente en las *Hazañas bélicas* de Boixcar”, *Revista Espacio, Tiempo y forma. Serie V. Historia Contemporánea*, nº26, 2014, págs. 65-87.

del cielo. Del mismo modo, en su inconsciente perdura la imagen del mundo como un gigantesco "arsenal de mercancías", para decirlo como Marx. ¿No es todo esto ideología en estado puro?"¹⁹⁸



Imagen 16. A la izquierda, el símbolo de América saltando sobre los enemigos "como si viniera del cielo"; arriba de estas líneas, el llamamiento a la esperanza por parte del héroe, que siempre mostrará una actitud positiva. (Fuente: *Tales of Suspense* #61 1965 Marvel Comics)

En definitiva, el héroe actúa en una guerra donde el enemigo ha sido deshumanizado en base a su abyecta actitud, pues "la deshumanización supuso la construcción de un icono definido por la falsedad, la brutalidad y la traición"¹⁹⁹ donde los autores presentaban un desarrollo del conflicto asequible al héroe²⁰⁰.

4.2.2.2 Líneas narrativas generales de las historias en 1967

Las aventuras del Capitán América publicadas durante este período alternaron tramas en suelo americano con aventuras en diferentes países. Por lo general los países elegidos para su desarrollo son siempre de perfil oriental. Mientras que Vietnam fue un

¹⁹⁸ SILVA, Ludovico: *Los cómics y su ideología, vistos del revés*, Editorial Nuestro Tiempo, Caracas, 1977.

¹⁹⁹ DÍAZ BENÍTEZ, Juan José: *óp. Cit.*, págs. 65-87.

²⁰⁰ Una representación idealista del conflicto, basada en la creciente escalada de intervención estadounidense que se dio a partir de 1964 y la idea positiva de una resolución rápida transmitida desde las instancias oficiales. En PIZARROSO QUINTERO, Alejandro: *Nuevas guerras, vieja propaganda (de Vietnam a Irak)*, Ediciones Cátedra, Madrid, 2005.

escenario explícito representado en las viñetas, el resto de los territorios internacionales son lugares ficticios pero bautizados con nombres que rememoran el Lejano Oriente²⁰¹, y por tanto su conexión con el comunismo. La carrera armamentística seguía su curso y ello se reflejó en las historias por medio de la representación de enormes arsenales futurísticos, grandes complejos secretos donde se desarrollaban estas armas e inventos destinados únicamente a la destrucción. Ejemplo de ello es el escenario en el que se desarrolla el siguiente número analizado.

4.2.2.2.1 Construcción de los personajes

El héroe

La figura del héroe sigue siendo presentada de manera proporcionada y enérgica, inmune al paso del tiempo. El personaje de nuevo se complementa con la presencia de un aliado –militar, como en el cómic anterior- aunque la característica reside ahora en que éste forma parte del bando contrario. De esta manera, dentro del proceso de concepción de los antagonistas, los guionistas también pretenden insinuar que no todos aquellos bajo el régimen comunista son enemigos. Durante el transcurso de la historia, el Capitán América se reúne con un oficial, el “coronel Kuro Chin”, quien no es más que un agente aliado con la misión de destruir un arma conocida como el “rayo Z”. El coronel Kuro Chin, que no es retratado de forma burda como el resto de oficiales, acaba muriendo en el tiroteo que resulta del intento de destruir dicha arma. Sin embargo se trata de una muerte noble, pues el hecho de luchar del lado de la democracia es lo que le dio el valor en los últimos instantes de su vida, como señala en sus últimas palabras: “En el último momento... Cuando era más necesario... He encontrado el coraje...”²⁰² Sin embargo hay que remarcar que, pese a ser un agente aliado, sigue circunscrito a la órbita de “extranjero” como nos indica Ignacio Fernández:

“Ello no obstante, los comunistas, aun pudiendo ser héroes, seguían teniendo la condición de extranjeros: soviéticos, chinos o vietnamitas. El paso definitivo hacia la asimilación del comunismo en el cómic llegará cuando, sobre todo a raíz de obras como *Watchmen* (no se olvide, nacidas de la pluma de un

²⁰¹ Es el ejemplo del cómic analizado, *Tales of Suspense* #86 USA (Febrero de 1967), en el que se menciona el emplazamiento de “Yashonka, en algún lugar de Oriente”.

²⁰² LEE, Stan y KIRBY, Jack: *Tales of Suspense* #86 USA, 1967.

británico, no de un estadounidense), se plantea la existencia de héroes estadounidenses de filiación comunista. A esas alturas el cómic alcanzaría un mayor grado de madurez sociopolítica: la admisión plena, sin tapujos, del pluralismo y la disidencia como factores integrantes de la propia democracia.»²⁰³

El villano

Como se ha indicado, la concepción de los enemigos fue evolucionando en su forma de representación. Anteriormente se ha destacado el diseño burdo y exagerado de los combatientes norvietnamitas. En este sentido, los autores daban a entender que todos los combatientes comunistas eran iguales, presentados en inmersas hordas de soldados anónimos. Ahora los dibujantes inician un proceso de especificación: los soldados orientales no serán representados de manera caricaturesca, poseerán rasgos menos toscos y algo más realistas (Imagen 17). Sin embargo, estos rostros presentarán ahora rasgos ocultos tras máscaras que podrían apuntar a una pérdida de “humanidad” al mostrarse apenas expresividad²⁰⁴. Sólo los oficiales de alto rango, como los generales, seguirán siendo dibujados con rasgos desmesurados que les otorgan una apariencia maquiavélica.



Imagen 17. Se puede observar una evolución en la representación de los enemigos. A la izquierda, el retrato burdo que se les otorgaba en 1965; a la derecha la imagen menos grotesca que se ofrecía de ellos en 1967, aunque aún conserva características que le permiten identificar como villano, tales como ocultar rasgos expresivos.

(Fuente: Tales of Suspense #61 1965 y Tales of Suspense #86 1967 Marvel Comics)

²⁰³ FERNÁNDEZ, Ignacio: *óp. Cit.*

²⁰⁴ La presentación de “enemigos sin rostro” tendrá su mayor exponente durante “la Guerra contra el Terror”, como será analizado más adelante.

Ello responde a que, en esta etapa del cómic, se pretende diferenciar entre el sector sometido –los soldados que únicamente siguen órdenes- y la cúpula dirigente, pues “los oficiales [comunistas] se llevaban siempre la peor parte, retratados como tiranos que subyugaban a sus propias tropas, a la par que las adoctrinaban sobre la indiscutible superioridad comunista”²⁰⁵. Es decir, que el soldado raso no es “malo” por poseer una serie de rasgos arquetípicos o pertenecer a una raza oriental, sino “por haber sido adoctrinado en el comunismo”²⁰⁶.

Igual que ocurriera en el caso anterior, los enemigos son víctimas de su propia fuerza. Como consecuencia de emplear de forma desmedida armas tecnológicamente avanzadas en el intento de acabar con la vida del Capitán América, el resultado es la destrucción del “rayo Z” que origina un efecto en cadena que aniquila a todos los enemigos y la propia base secreta.

4.2.2.2.2 Lectura e interpretación

En 1967 la Guerra de Vietnam se intensificó. Las operaciones militares estadounidenses diseñadas para recuperar terreno frente a Vietnam del Norte se desarrollaron bajo el empleo de una gran potencia de fuego. Debido al éxito inicial de esta campaña, la moral estadounidense era alta. No obstante, el conflicto comenzó a tener daños colaterales y el excesivo uso del armamento comenzó a generar un rechazo en la sociedad tanto estadounidense como internacional²⁰⁷.

La primera página del número 86 de *Tales of Suspense* publicado en Febrero de 1967 nos sitúa en el lugar ficticio de “el centro de investigación de Yashonka”, un emplazamiento en el cual se diseña tecnología exclusivamente armamentística y donde el Capitán América ha conseguido infiltrarse. El guionista y dibujantes nos recuerdan en esta primera viñeta que el verdadero enemigo es el comunismo a través de las manifestaciones de un soldado: “¡Así es! ¡Con nuestras armas invencibles pronto

²⁰⁵ FERNÁNDEZ, Ignacio: *óp. Cit.*

²⁰⁶ En DÍAZ BENÍTEZ, Juan José: *óp. Cit.*, págs. 65-87.

²⁰⁷ BARRIOS RAMOS, Raquel: *Breve historia de la... Guerra de Vietnam*, Ediciones Nowtilus, Madrid, 2015.

seremos más poderosos que las democracias decadentes!”²⁰⁸. Esta manifestación de superioridad podría entroncar con el miedo existente entre la población estadounidense a la potencia de fuego que el comunismo pudiera ser capaz de desplegar²⁰⁹. Pronto se pasó de una psicosis sobre el desconocimiento a percibir el peligro como real, como explican los autores Sonia Sáenz y Rodrigo Alwayay:

“El temido fantasma del comunismo se materializó, adquirió rostro y forma y se pasó del miedo a lo desconocido, al miedo a lo existente; el enemigo pasó a tener presencia y poder. Este miedo, real o ilusorio [...] los hacía sentir que venía el fin de sus vidas; era la privación de su libertad, de sus bienes, de sus privilegios, del mundo ya conocido.”²¹⁰

Estas representaciones de grandes silos armamentísticos respondían a una visión específica que la sociedad estadounidense poseía sobre la Guerra Fría, la cual “se convirtió en el escenario ideal para la aparición de nuevos superhéroes que ayudaron a desarrollar un escenario quimérico y romántico alrededor de la misma y de la fusión nuclear y sus derivados”²¹¹.

Sin embargo este escenario fue mutando a medida que el conflicto de la Guerra Fría se alargaba, mudando de ese “escenario romántico” a la percepción de un peligro real, fundamentado en “la experiencia previa de una población mundial que había sufrido ataques físicos masivos, como los bombardeos arrasadores de la Segunda Guerra Mundial y su última expresión en la destrucción de ciudades provocada por las bombas atómicas”²¹². Esta percepción de un peligro real es afirmada a través de uno de los soldados enemigos, quien indica que “¡No debe filtrarse a las democracias ningún informe acerca de las armas destructivas que hemos creado aquí!”²¹³. Ejemplo de ello lo

²⁰⁸ LEE, Stan y KIRBY, Jack: *Tales of Suspense* #86 USA, 1967.

²⁰⁹ “El miedo a lo desconocido, [...] las pesadillas nucleares, la hipnosis y técnicas de captación de voluntad... Obviamente, muchos de los elementos presentes en estos cómics se remontan a un acervo cultural característico de la literatura de terror (desde Mary Shelley a Lovecraft y Poe), pero también pueden interpretarse como imágenes de la época de desasosiego de unos Estados Unidos sometidos a la guerra fría”. En FERNÁNDEZ, Ignacio: “¡Miedo rojo! Las tensiones entre el cómic estadounidense y el comunismo”, *Tebeosfera*, nº10, Octubre 2012, Sevilla.

²¹⁰ SÁENZ Sonia y ALVAYAY, Rodrigo: *La mala fama de la democracia*, LOM Ediciones, Santiago de Chile, 2000, pág. 131.

²¹¹ CARABAS, Teodora: “Tales calculated to drive you MAD. The debunking of Spies, Superheroes and Cold War Rethoric in “Mad Magazine’s Spy vs. Spy””, en *The Journal of popular culture*, vol.40, nº1: Blackwell Publishing (2007), págs. 12-17. En MARTINI, Darío: *op. cit.*, pág. 101.

²¹² En MARTINI, Darío: *op. cit.*, pág. 101.

²¹³ “A fin de alertar más al lector y generar mayor sensación de verosimilitud, no faltaban frecuentes referencias al uso en las historias de “información clasificada” que los editores cambiaban

encontramos prácticamente a lo largo de todas las páginas del cómic analizado, en el que viñeta tras viñeta el héroe americano debe hacer frente a un ejército que emplea un amplio abanico de inventos bélicos tecno-futuristas. La reseña más clara a un tipo de “armamento secreto” al que se le pudiera temer por parte del pueblo norteamericano viene dado por la introducción del “Rayo Z”. Referencias nombradas por Ignacio Fernández y que se ilustran en la imagen 18:

“En otras ocasiones las referencias no eran tan explícitas y se empleaban las “metáforas futuristas”, [...] un peligro en el que la amenaza atómica se hallaba siempre presente. De hecho, en la ciencia ficción el tema del armamento atómico constituiría una constante y se vería trasladado incluso a los títulos de los cómics: *Atomic Spy Cases*, *Atomic Comics*, *Atoman*, *Atomic Attack*, *Atomic War*, *Atom-Age Combat*... [...] advirtiendo a los norteamericanos de los riesgos tanto de una infiltración como de un ataque masivo.”²¹⁴



Imagen 18. Durante esta época son presentados arsenales futuristas alrededor de los cuales giraba siempre una capa de secretismo, preocupación y angustia (Fuente: *Tales of Suspense* #86 1967 Marvel Comics)

Sin embargo, tal como ocurriera durante la representación del conflicto de Vietnam, el héroe norteamericano es capaz de superar todos y cada uno de los ingenios mecánicos que los comunistas emplean contra él. Sin embargo, la realidad era diferente,

intencionadamente por razones de seguridad nacional”. En FERNÁNDEZ, Ignacio: “¡Miedo rojo! Las tensiones entre el cómic estadounidense y el comunismo”, *Tebeosfera*, nº10, Octubre 2012, Sevilla.

²¹⁴ En FERNÁNDEZ, Ignacio: *óp. Cit.*

pues “en esta escalada tecnológica, los Estados Unidos comenzaron a sentirse superados, al punto de ir a remolque de los avances soviéticos. Pero los cómics reflejaban otra realidad”²¹⁵. En este sentido, los autores y guionistas de Marvel no dudaron en reflejar en el cómic esa superioridad tecnológica del bloque soviético, aunque la caracterizaron de tal manera que no constituyese una amenaza insuperable, como se puede observar en la imagen 19.



Imagen 19. Superioridad tecnológica, pero no infalible (Fuente: Tales of Suspense #86 1967 Marvel Comics)

4.2.2.3 Líneas narrativas generales de las historias en 1970

Tras un período en el que las tramas argumentales del Capitán América bien se centraban en sus aventuras vividas durante la Segunda Guerra Mundial o bien en episodios situados en Norteamérica, la temática de Vietnam fue recuperada. No obstante la guerra se empleó como canal para invitar al lector a reflexionar sobre los acontecimientos contemporáneos, planteando historias con mayor carga psicológica.

²¹⁵ En FERNÁNDEZ, Ignacio: *óp. Cit.*

4.2.2.3.1 Construcción de los personajes

El héroe

Las primeras páginas del cómic nos presentan al Capitán América haciendo frente a sus tribulaciones amorosas. El héroe presentado ahora es más humano, al ser dotado de sentimientos como el amor y los remordimientos. Una actitud que contrasta con el hieratismo presente en su imagen en las anteriores aventuras de esta muestra. Sin embargo, esta aflicción no es más que un recurso narrativo del guionista para introducir el argumento principal.

El villano

Es en esta segunda muestra de análisis en la que encontramos una marcada diferencia con respecto al cómic de 1965, donde la evolución en la representación de los enemigos durante el conflicto alcanza su mayor complejidad. Ahora son representados ambos bandos en guerra, cuando antes sólo uno de ellos era presentado en acto de lucha. No se hace distinción específica, sólo se menciona “uno” y “otro” bando”, y en ellos los soldados son retratados de la manera más humana posible acorde a la realidad. No obstante, los soldados siguen siendo presentados dentro de una gran masa informe, sin rasgos específicos.

En ningún momento aparecen dibujados oficiales enemigos. Los únicos representados son los soldados, víctimas de violentos combates desarrollados durante el conflicto.

El único personaje que aparece representado como el causante de dicho conflicto entre ambos bandos es uno de los villanos más conocidos del Capitán América: “El Mandarín”. Éste será el único enemigo en la batalla²¹⁶ en el que aún se plasmen rasgos y caracteres burdos tales como unas manos con uñas afiladas como garras y cejas angulosas que remarcen su actitud malvada.

²¹⁶ En general, todos los archienemigos recurrentes a lo largo de las historias poseerán características físicas distintivas que ayuden a oponerlo a la figura del héroe.

En esta muestra de cómics analizados aparece ahora representada la población civil local, retratada como la principal víctima de la guerra. Por el bando americano, el personaje civil plasmado es un médico humanitario que no duda en ayudar a ambos bandos en guerra. La presencia de la mujer es una mera comparsa, empleada como recurso narrativo de corte romántico. De esta manera, ejerce de aparente “eslabón débil”, proporcionando constantes argumentos para que sea rescatada por el héroe y así sea reafirmada su actitud noble y heroica. Señalar que esto es un recurso habitual del género, no algo excepcional; mostrado incluso a través del cine.

4.2.2.3.2 Lectura e interpretación

A partir de 1968 la guerra de Vietnam entró en una nueva etapa a raíz de “la ofensiva del Têt”. Esta acción llevada a cabo por los norvietnamitas supuso que “el cuestionamiento doméstico hacia la guerra se profundizó” y que la opinión en contra de la guerra fuera creciendo exponencialmente²¹⁷. Esta operación de guerra implicó un derrumbe en la moral estadounidense. En palabras de Fabio Nigra, especialista en Historia de Estados Unidos de América:

“Dicha operación, aunque repelida rápidamente por las fuerzas estadounidenses, demostró que todos los esfuerzos no había servido para “*destruir el FLN, ni su moral, ni el apoyo popular, ni su voluntad para luchar*” teniendo como consecuencia el inicio del deterioro del apoyo interno en Estados Unidos.”²¹⁸

El tercer caso de análisis del héroe americano²¹⁹ se sitúa de nuevo en Vietnam, territorio al que el Capitán América regresa para llevar a cabo un nuevo rescate. La diferencia estriba esta vez en que se trata del rescate de un civil²²⁰ y no de un militar como en la aventura de 1965.

²¹⁷ “En Agosto de 1965, 61% de la población pensaba que la intrusión americana en Vietnam no era equivocada. Pero en Mayo de 1971 era exactamente al revés; 61% pensaba que era algo erróneo”. ZINN, Howard: *La otra historia de Estados Unidos*, Siglo XXI, México DF, 1999, pág. 367; DORADO, Analía Inés: “La ofensiva del Têt: visiones encontradas”, en *Huellas imperiales. Estados Unidos de América de la crisis de acumulación a la globalización capitalista 1929-2000*. Comp. Por Pablo Pozzi y Fabio Nigra. Imago Mundi, Buenos Aires, 2003, págs. 441-467. Citado en NIGRA, Fabio (Coord.): *El discurso histórico en el cine de Hollywood*, Imago Mundi, Buenos Aires, 2014, pág. 9.

²¹⁸ NIGRA, Fabio (Coord.): *op. cit.*, pág. 9.

²¹⁹ *Captain America* #125 USA (Mayo de 1970).

²²⁰ Un médico humanitario identificado como el “Dr. Hoskins, el pacificador”, voluntario en zona de guerra que ayuda a los enfermos y heridos de ambos bandos.

Así, Steve Rogers busca una excusa para olvidar sus preocupaciones sentimentales centrándose en “problemas mayores”. La noticia de la desaparición de un civil en Vietnam permite al héroe entrar en acción a la vez que reflexiona sobre la guerra:

-“Hoskins era un símbolo... Un luchador por la paz en un país en guerra. Un sanador en mitad de la carnicería y el dolor.”²²¹

La misión de rescate es llevada a cabo en exclusiva por parte del protagonista, no formando parte de ningún comando o formación militar alguna, aunque para su desarrollo emplee recursos militares del estado como el permiso para viajar en un B-52, lo que le dota de una mayor sensación de realismo a la historia. Las páginas siguientes introducen al lector directamente en el conflicto armado en la jungla, donde la propaganda ha ejercido su labor y los dos bandos han desencadenado luchas más feroces al culparse entre ellos de la desaparición del médico humanitario.

En las viñetas posteriores el héroe también se ve inmerso en los combates, pero no por voluntad propia²²², pues ambos bandos atacan indiscriminadamente. Un detalle significativo es el hecho de que los combatientes de esta historia no reconocen al héroe americano como sí hicieran en el cómic de 1965. De esta manera, los guionistas tratan de imponer distancias con la guerra y la relación del héroe americano con ella²²³, pues “durante la década de los setenta, ante las movilizaciones contra la Guerra de Vietnam y el escándalo Watergate, el patriotismo de los superhéroes decayó”²²⁴.

El conflicto es planteado como una lucha absurda en la que los combatientes son meros peones engañados para prolongar el conflicto. En los años finales de la guerra, el alto coste de vidas humanas comienza a ser un elemento remarcable. Así lo afirma el “vengador del escudo” en la historia:

²²¹ Se puede observar de nuevo la actitud diplomática así como la capacidad de solidaridad que los guionistas otorgan al héroe, características mencionadas anteriormente.

²²² En una de las páginas centrales del cómic, el Capitán América se recuerda a sí mismo que se encuentra en una misión de ayuda, pues fue “a buscar al doctor Hoskins, no a librar una guerra”.

²²³ La influencia e intervención americana en el conflicto fue disminuyendo a partir de 1968, cuando el presidente norteamericano Johnson ordenó el cese de los bombardeos masivos en Vietnam buscando una retirada negociada. Su sucesor, Nixon, prosiguió en la misma línea con la promesa de la retirada paulatina de soldados estadounidenses.

²²⁴ GRANONI, Pedro: “Los superhéroes en la guerra contra el terror”, *Tebeosfera*, 2ª Época, nº6, La Plata, 2010.

- “¡Nada... Excepto el sonido de la batalla... Y su inacabable coste en muertos y heridos!”²²⁵

La introducción de “El Mandarín” supone un reflejo de la creciente preocupación estadounidense por el crecimiento e intromisión de otras potencias. Rusia ya no es el único país que puede oponerse a Estados Unidos, China comienza a configurarse como el tercer protagonista del panorama internacional. Ello se refleja en la introducción y recuperación de personajes de herencia marcadamente china, como el propio nombre del adversario del Capitán América en esta historia.

El final del enemigo viene precedido de nuevo por su excesiva cólera, planteamiento que ha sido empleado a lo largo de los ejemplos analizados. El Capitán América, en un acto defensivo, desvía uno de los rayos mágicos que el Mandarín lanza sobre él derribándolo. Asimismo, el final de la historia es tratado de manera diferente al de las otras historias en este último ejemplo. La página final del cómic muestra la reconciliación de ambos bandos al saberse de la verdadera identidad del secuestrador. No obstante, a pesar de esta visión optimista de la resolución del conflicto, el mensaje transmitido es marcadamente pesimista. Así lo remarcan las palabras del Capitán América en la última viñeta:

-“A mí sólo me queda hacerle frente al mañana. Y a todos los mañanas que seguirán... Con nada excepto la soledad y la lucha... Y con la certeza de que algún día... El Capitán América tendrá que enfrentarse a la derrota.”

La guerra se prolongó durante 5 años más, pero en este caso el cómic reflejó la disconformidad de los estadounidenses hacia la guerra²²⁶; aún más en 1970, cuando Richard Nixon accedió a la presidencia de Estados Unidos “con la promesa de ponerle fin a la guerra”²²⁷ e iniciar una retirada progresiva de tropas del frente (acto que tardaría en llevar a cabo).

²²⁵ LEE, Stan y COLAN, Gene: *Captain America* #125 USA, 1970.

²²⁶ Los guionistas y dibujantes reflejaron esta disconformidad de la sociedad con la guerra. Como explica el profesor en Historia y Ciencias Políticas Robert Genter: “Of course the superheroes at Marvel remained committed to the Cold War long after many of their readers had taken to the streets to protest the war in Vietnam. But to youth fighting a cultural and political war against “the one-dimensional man” of the Cold War order, the alienated but confident heroes of Marvel comics served as emblems of an authentic subjectivity deemed lost, expressing the existential anguish of a generation growing up under the threat of nuclear catastrophe”. En GENTER, Robert: “With great power comes great responsibility: Cold War Culture and the Birth of Marvel Comics”, en *The Journal of Popular Culture*, vol. 40, n°6, 2007.

²²⁷ NIGRA, Fabio (Coord.): *op. cit.*, pág. 10.

4.2.2.4 Líneas narrativas generales de las historias en 1980

Con el paso del tiempo, las aventuras del Capitán América durante esta etapa se orientan de nuevo hacia aventuras nacionales, donde los rusos comunistas van desapareciendo poco a poco de los conflictos presentados²²⁸, como explica Ignacio Fernández:

“Esta imagen de los comunistas –y del comunismo– sólo decayó a partir de los años ochenta del pasado siglo, cuando Estados Unidos empezó a sufrir una crisis de identidad que le llevó atender más a sus problemas internos. El gran enemigo no era ya el comunista infiltrado, ni tampoco el que diseñaba armamento nuclear tras el telón de acero. El auténtico enemigo también era estadounidense: el racismo, la exclusión social, el tráfico de estupefacientes, la degradación del medio ambiente o el Gobierno mendaz (con los visibles casos del Vietnam, en el exterior, y el asunto Watergate, dentro del propio territorio norteamericano). Los comunistas no tenían culpa de ninguno de esos problemas. Provenían del seno de aquel sistema capitalista y liberal que antaño habían visto como único modelo válido.”²²⁹

Los guionistas orientan sus historias hacia los problemas internos que atravesaba la sociedad norteamericana, centrándose en las cuestiones sociales más acuciantes – política, drogas o religión, por ejemplo- más que en la propia Guerra Fría en sí.

²²⁸ Esta tendencia tendrá mayor repercusión a partir de 1985 con las reformas de la *Perestroika* (medidas económicas liberales) y la *Glasnost* (libertades políticas) llevadas a cabo por el presidente ruso Gorbachov. Los comunistas ya no serán introducidos como la gran amenaza anterior. En ocasiones serán incluso presentados como potenciales aliados, compartiendo aventuras con los héroes americanos. Así, “los cambios introducidos por Gorbachov propiciaron una percepción más amable del “enemigo” soviético, y su aparición como “villano” y “amenaza” descendió en los comic-book a partir de 1985”. En HERRERO DE CASTRO, Rubén: “1986: la Perestroika y el caso Irán-Contra”, en GUIRAL, Antoni: *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics IV. Marvel Comics: un universo en constante evolución*, Ediciones Panini España, Girona, 2007, pág. 108.

²²⁹ En FERNÁNDEZ, Ignacio: “¡Miedo rojo! Las tensiones entre el cómic estadounidense y el comunismo”, *Tebeosfera*, nº10, Octubre 2012, Sevilla.

4.2.2.4.1 Construcción de los personajes

El héroe

El protagonista es presentado ahora no sólo como hombre de acción, también hombre de política. Frente al desmoronamiento progresivo del régimen de la URSS, el sistema de vida americano debía prevalecer, por lo que los autores emplazaron al héroe dentro de un argumento con tintes políticos. Ello no hace más que reforzar la simbología del personaje, cuyo diseño se mantiene inalterado, como indica Ludovico Silva:

“El personaje central de todas las historietas norteamericanas sigue siendo el mismo personaje central de todo el capitalismo a lo largo de su historia [...] personaje elemental inscrito dentro de un superpersonaje muy bien representado [...]: el sistema de vida capitalista.”²³⁰



Imagen 20. El Capitán América advierte sobre preservar el sistema de vida americano/capitalista

(Fuente: Capitán América #250 1980 Marvel Comics)

²³⁰ SILVA, Ludovico: *Los cómics y su ideología, vistos del revés*, Editorial Nuestro Tiempo, Caracas, 1977.

Los aliados presentados ahora al lado del Capitán América responden a un amplio abanico de diversidad social. Así, son introducidos personas de toda clase social: desde un magnate de la prensa, un político, una profesora y todo un espectro de la clase trabajadora. Ello incluye a las mujeres, que son presentadas como un grupo independiente, así como a las personas de color.

El villano

Los enemigos de la historieta son presentados sólo al principio de la misma, aguantando su presencia una única página hasta que son despachados por el héroe. El arquetipo de enemigo ahora no responde a un perfil concreto, son presentados como hombres caucásicos, dando a entender que el enemigo no se circunscribe únicamente al oriental representado anteriormente. La tendencia a mostrar villanos sin unos rasgos específicos, que permitan identificar su origen, responde a un modelo más realista que la sociedad estadounidense mostraba hacia los conflictos internos y externos. El “terror comunista”, asociado entre otras cosas a lo oriental, fue perdiendo fuerza. Este anterior miedo al comunismo se ha transformado dentro de lo que es el auténtico recelo norteamericano: la propia violencia en sí, que en estos años comienza a tener su mayor ejemplo con la aparición del terrorismo internacional.

De esta forma, los villanos presentados en esta época no responden a un patrón de razas, sino de actitud. Su procedencia no es definida, lo único por lo que destacan es por el empleo de la fuerza indiscriminada, ya sea por medio de armas o u otras técnicas. Así lo expone el guionista Grant Morrison:

“La década de 1980 vio el auge del depredador corporativo sórdido y sin escrúpulos, del cabrón en traje y coleta que, agenda en mano, miraba por encima del hombro y con desprecio a los simples mortales que se arrastraban en el lodo de la mortalidad. Este tigre de Wall Street [...] le bastaba una mirada para hundir el mundo, con todo y con todos en su interior.”²³¹

²³¹ MORRISON, Grant: *Supergods: Héroes, mitos e historias del cómic*, Turner Publicaciones, Madrid, 2012, pág. 424.

4.2.2.4.2 Lectura e interpretación

A finales de 1980 llegaba a su conclusión la etapa del presidente Jimmy Carter para ser sustituido por Ronald Reagan. Este breve impás político será plasmado en los cómics del Capitán América por medio de la representación de elecciones presidenciales en las que los personajes de ficción serán partícipes.

Este cuarto caso analizado nos sitúa en la ciudad de Nueva York. Durante la celebración de una convención de un partido electoral, unos secuestradores actúan haciéndose con rehenes y colocando una bomba en el edificio. Dicho episodio supone la primera aventura de la muestra en la que se emplea por primera vez el término “terrorista”.

La primera página del cómic muestra el acto terrorista en pleno desarrollo, con los secuestradores exclamando amenazas e indicando que harán estallar la bomba si no son atendidas sus demandas. Pero a continuación, en la siguiente página, el ataque es abortado gracias a la actuación del Capitán América, quien es agasajado por el director de la convención²³². Éste propondrá al héroe la posibilidad de que se presente como candidato de su partido (“el partido populista”) con vistas a conseguir la presidencia.

Esta “histórica” acción fue planteada por parte de los autores como peana para llevar a cabo una cierta crítica velada hacia la campaña política que en 1980 se celebraba entre los candidatos a la presidencia Jimmy Carter y Ronald Reagan. Así lo expresa uno de los personajes de ficción, el magnate del periodismo J. J. Jameson:

“- El capi es un buen hombre, pero recuerda lo que pasó cuando llegaron los candidatos actores. Fue como abrir unas compuertas. Parecía que todos se presentaban a algo.”²³³

En cierta manera, algunos autores de la editorial Marvel se posicionaron a favor o en contra de los nuevos candidatos políticos²³⁴ (Imagen 21). Haciendo uso de la plataforma que es el cómic, transmitieron sus ideas y percepciones a la población,

²³² El personaje del director de la convención tiene por nombre “Samuel T. Underwood”, a quien el Capitán América llamará por iniciativa del propio director “Sam”. Es inevitable pensar en el paralelismo con la figura de “el tío Sam” y la llamada al deber esta vez representada como unas elecciones.

²³³ STERN, Roger y Byrne, John: *Captain America #250 USA* (Octubre de 1980).

²³⁴ No sólo los autores de cómic dejaban entrever su postura política, prácticamente desde cualquier campo creativo se hacían estas críticas.

comenzando así una campaña de posición crítica que se acentuó aún más cuando Ronald Reagan fue elegido presidente²³⁵.



Imagen 21. El descontento con el sistema político vigente era claro a finales de la década de 1979 (Fuente: Capitán América #250 1980 Marvel Comics)

En definitiva, la historieta refleja el desencanto de la sociedad estadounidense con el sistema político vigente, inmersa en una crisis psicológica desde el final de la Guerra de Vietnam²³⁶. Por tanto, el uso de un argumento que incluye la celebración de unas elecciones presidenciales responde al motivo de intentar recuperar el ánimo de los norteamericanos. En paralelo, intenta establecer una postura de reacción y legitimación de la actuación estadounidense frente a la URSS²³⁷, reflejando las preocupaciones²³⁸ de la sociedad a través de las diferentes preguntas que los periodistas realizan al candidato:

²³⁵ Las primeras críticas podemos encontrarlas no sólo en este número analizado, también en números especiales de la colección llamada *What If*, en la que se planteaban historias alternativas a lo que ocurría en el Universo Marvel. En este caso, el cómic *¿Y si el Capitán América hubiera sido presidente?* (vol. 1, nº26, 1981), en el que el Capitán América “competía por la presidencia, ganaba a Reagan y a Carter y sentaba las bases para un mejor gobierno”. Posteriormente, “la posición crítica y política del personaje” vendría fomentada por “la agresiva política exterior del presidente Reagan y la participación de su administración en el *Irangate* [una venta limitada y secreta de armas, realizada entre 1985 y 1986 por EE.UU. a uno de sus peores enemigos, Irán, que por entonces libraba una encarnizada guerra contra Irak]”. HERRERO DE CASTRO, Rubén: *op. cit.*, pág. 108.

²³⁶ DÍEZ ESPINOSA, Jose Ramón... [et al.]: *op. cit.*, pág. 234.

²³⁷ En este sentido, “el exterior de Norteamérica estaba en fase de franco retroceso ante la política agresiva de la URSS”. En DÍEZ ESPINOSA, Jose Ramón... [et al.]: *op. cit.*, pág. 234.

²³⁸ Pues “en 1979-1980 se había usado deliberadamente la campaña presidencial estadounidense para explotar el miedo de la opinión pública a la Unión Soviética”. En ROBERTS, J. M.: *Historia Universal II*, Ediciones RBA, España, 2009, pág. 636.

“- ¿Qué opinas de Oriente Medio?

- ¿Y de la OPEP?

- ¿Crees que el expansionismo soviético es sólo para asustar?

- Caballeros, señoras, por favor... Te... Tengo algo de prisa y nada que contarles.”²³⁹

Las siguientes páginas muestran cómo el Capitán América se refugia de las preguntas de los periodistas, reuniéndose con otros compañeros superhéroes que le aconsejan sobre su decisión de presentarse o no a presidente. Lo indicativo es que a través de las posturas de los otros superhéroes los guionistas amalgamaron el sentir de la opinión pública durante esta época en tres corrientes de opinión:

Personaje 1: -“Venga ya, Capi. Tú más que nadie debes saber que no hay que meterse en política. Conoces la burocracia y la corrupción con la que te encontrarías.”

Personaje 2: -“¡No le hagas caso! Eres el hombre que necesita este país. El pueblo te admira, te respeta, confía en ti. ¿Cuándo fue la última vez que tuvimos un presidente así?”

Personaje 3: -“No es cuestión de respeto, sino de cualificación. Eres un hombre de otra época, Capi. Las soluciones de los cuarenta no resolverán los problemas de hoy.”²⁴⁰

En cierto sentido, estas corrientes de pensamiento y el cambio en la historia por una trama política responden a los efectos que la guerra de Vietnam ejerció sobre la sociedad estadounidense, como explica Shannon A. Brown:

“Storylines thus expressed a “defeat sensibility” –a sensitivity to the effects of the Vietnam War on American culture and politics [...], recognized the relative decline of American influence in the world, but ultimately repudiated negative characterizations of the American military as critics on both the political left and right perceived the armed forces [...]. The so-called “Vietnam Syndrome”

²³⁹ STERN, Roger y Byrne, John: *Captain America #250 USA* (Octubre de 1980).

²⁴⁰ STERN, Roger y Byrne, John: *óp. Cit.*

that defined domestic debates about the armed forces and foreign policy in the 1980s”²⁴¹.

Precisamente la década de 1980 se caracterizará por una continuidad en el proceso de distensión respecto a la URSS, aunque la guerra contra el comunismo (redefinido ahora como marxismo) sufrirá un cambio de escenario: los países latinoamericanos. La intervención de EE.UU. en países centro y suramericanos será cada vez mayor, siguiendo la doctrina impuesta por el nuevo presidente Ronald Reagan, la cual “defendía la necesidad de plantear “guerras de baja intensidad” en aquellos escenarios en los que un triunfo soviético amenazara con provocar un desequilibrio regional”²⁴². Ello queda reflejado en el ideal de actuación que uno de los personajes emite durante la historia:

“- Niños, tenéis mucha suerte de vivir en un país libre como éste. Estados Unidos ofrece más derechos a sus ciudadanos que cualquier otra nación del mundo. Pero, con esos derechos, también hay ciertos deberes. Es deber de cada uno de vosotros hacer que esta tierra siga siendo libre, que la justicia se extienda a todos. [...] La cosa puede empeorar antes de mejorar, pero tengo fe en que mejorará. Como tengo fe en que acudiréis en ayuda del país cuando llame el deber.”²⁴³

No obstante, existirá también entre la población una corriente crítica contra estas actuaciones “encubiertas” llevadas a cabo por la CIA, algo de lo que los autores se hacen eco a través de la imagen 22.

²⁴¹ En BROWN, Shannon A.: “Silent Interlude: signifiers of American defeat, decline, and repudiation in Marvel Comics’ *G.I. Joe: A real American hero*”, en *The Journal of Popular Culture*, vol. 48, n°1, 2015.

²⁴² DÍEZ ESPINOSA, Jose Ramón... [et al.]: *op. cit.*, pág. 234.

²⁴³ STERN, Roger y Byrne, John: *Captain America #250 USA* (Octubre de 1980).



Imagen 22. Las actuaciones solapadas que la CIA llevaba a cabo tanto dentro como fuera del país fueron tema de debate entre la población (Fuente: Capitán América #250 1980 Marvel Comics)

4.3. Guerra contra el Terror

4.3.1 La política estadounidense en el último tercio del siglo XX

La caída del Muro de Berlín en 1989 y la posterior desintegración de la URSS “dejó momentáneamente a Estados Unidos sin enemigo notorio, sin embargo, la reconversión no demoraría y serían los musulmanes quienes ocuparían la vacante dejada por los comunistas”²⁴⁴.

La denominada “Guerra contra el Terror” se inicia a partir de 2001 con el ataque terrorista al World Trade Center en Nueva York. El historiador Darío Martini así lo confirma:

“Los atentados del 11 de Septiembre del año 2001 en Nueva York sirvieron para que el imperialismo estadounidense inicie una ofensiva bélica a partir de

²⁴⁴ En NIGRA, Fabio (Coord.): *El discurso histórico en el cine de Hollywood*, Imago Mundi, Buenos Aires, 2014, pág. 13.

Noviembre de 2001 en Afganistán, y posteriormente en Irak, en Marzo de 2003.”²⁴⁵

A partir de estas operaciones, la política norteamericana entró en una nueva fase de expansión, contando con “una corriente general de adhesiones internacional y “un sólido argumento –la lucha antiterrorista- para vertebrar su política internacional”²⁴⁶.

Esta nueva etapa de política externa se encuentra configurada por tres acciones, como así lo explica Lucía Salvador, especialista en dramaturgias cinematográficas y televisivas:

“Los atentados del “Martes Negro” provocaron tres reacciones fundamentales del gobierno de George W. Bush: atribuir su autoría al terrorismo *yihadista*; decretar la Guerra contra el Terror (*War on Terror*) y promulgar la Ley Patriota (*USA Patriot Act*).”²⁴⁷

En otras palabras, “se anunció una guerra mundial contra el concepto abstracto de “terrorismo” y, en particular, contra Osama Bin Laden” a quien se le atribuyó la autoría del atentado en suelo estadounidense²⁴⁸. En definitiva, “el ataque al World Trade Center marcó el inicio de una cruzada (cristiana) contra lo que el mismo presidente denominó como el *eje del mal*, el cual atentaba contra el “estilo de vida americano””²⁴⁹. De este modo se procedió a la invasión de Afganistán en 2001 y posteriormente la de Irak en 2003. Esta última precedida por la idea de imponer una democracia aliada de Estados Unidos que ayudase a estabilizar la situación en Oriente Medio²⁵⁰.

En el plano interior, destaca el crecimiento económico, basado en “el ciclo expansivo de los años noventa”²⁵¹, donde “desde 1993 hasta el año 2000 se detuvo el deterioro endémico de la economía gracias al empuje de las nuevas industrias y

²⁴⁵ MARTINI, Darío: “Del cómic al cine. Transposición de discurso hegemónico en el cine de superhéroes durante las presidencias de George W. Bush y Barack Obama”, en NIGRA, Fabio (coord.): *El discurso histórico en el cine de Hollywood*, Ediciones Imago Mundi, Buenos Aires, 2014, pág. 88.

²⁴⁶ Díez ESPINOSA, Jose Ramón... [et al.]: *op. cit.*, pág. 466.

²⁴⁷ SALVADOR, Lucía: *La pantalla distópica. Pesadillas del sueño americano en el cine post 11-S*, Ediciones Universidad de Valladolid, Valladolid, 2015, pág. 25.

²⁴⁸ ROBERTS, J.M.: *Historia Universal II*, RBA, España, 2009, pág. 681.

²⁴⁹ NIGRA, Fabio (Coord.): *op. cit.*, pág. 13.

²⁵⁰ Díez ESPINOSA, Jose Ramón... [et al.]: *op. cit.*, pág. 247.

²⁵¹ Díez ESPINOSA, Jose Ramón... [et al.]: *op. cit.*, pág. 84.

tecnologías”²⁵² aunque pronto tendió a “ralentizarse en los últimos tiempos”²⁵³, provocando una serie de circunstancias que “acabarían por llevar al mundo a la Gran Recesión: la primera crisis global del siglo XXI”²⁵⁴, pues en Marzo de 2001 “estalló la burbuja financiera denominada *punto com* provocando una importante recesión”²⁵⁵.

La Guerra contra el Terror es una etapa que aún no puede darse por concluida, como bien exponen los historiadores José-Vidal Pelaz López y Pablo Pérez López:

“La “guerra contra el terror” en la que la única superpotencia mundial está embarcada desde el 11 de Septiembre de 2001, aparece como un conflicto de perfiles difusos, de duración indeterminada y de consecuencias imprevisibles”.²⁵⁶

4.3.2 El Capitán América contra el terrorismo

4.3.2.1 Líneas narrativas generales de las historias en 2005

El llamado “día de la infamia”²⁵⁷ marcó un punto de inflexión en los cómics de Marvel. Los personajes seguirán siendo los mismos, pero a raíz de “el nuevo entorno y una nueva sensibilidad que se generó a nivel mundial luego de los atentados a los edificios del World Trade Center”²⁵⁸, los superhéroes fueron actualizados “dándoles una nueva urgencia posterior al 11/9”²⁵⁹. Como define Rubén Herrero de Castro:

²⁵² NIGRA, Fabio (Coord.): *op. cit.*, pág. 13.

²⁵³ En el caso americano, la economía sufrió “los efectos del aumento del gasto militar y del descenso de los ingresos fiscales por la difícil situación que atraviesan muchas empresas. Los desajustes económicos que padece la nación y las múltiples contradicciones de su sociedad se han puesto de manifiesto desde 2005”. En DÍEZ ESPINOSA, Jose Ramón... [et al.]: *op. cit.*, pág. 467.

²⁵⁴ SALVADOR, Lucía: *op. cit.*, pág. 17.

²⁵⁵ “Desde 1997 se desarrolló una burbuja financiera con las empresas vinculadas a internet y a las nuevas tecnologías que vieron un rápido crecimiento de sus acciones debido al ambiente efusivo que reinaba en la bolsa, sin embargo en poco tiempo varias quebraron y para el año 2001 estalló la burbuja”. En NIGRA, Fabio (Coord.): *op. cit.*, pág. 13.

²⁵⁶ En DÍEZ ESPINOSA, Jose Ramón... [et al.]: *op. cit.*, pág. 248.

²⁵⁷ Otro nombre con el que los estadounidenses se refieren al 11 de Septiembre de 2001.

²⁵⁸ MARTINI, Darío: “Del cómic al cine. Transposición de discurso hegemónico en el cine de superhéroes durante las presidencias de George W. Bush y Barack Obama”, en NIGRA, Fabio (Coord.): *El discurso histórico en el cine de Hollywood*, Imago Mundi, Buenos Aires, 2014, pág. 88.

²⁵⁹ MORRISON, Grant: *Supergods. Héroes, mitos e historias del cómic*, Turner Noema, Barcelona, pág. 401.

“Cabe apuntar un cambio en las tramas argumentales de los cuadernos de Marvel, que a partir de entonces recuperan el terrorismo como amenaza contra la que los héroes combaten y desbaratan. El reflejo de hasta donde preocupa en la sociedad norteamericana este tema puede encontrarse especialmente, pero no exclusivamente, en las series del Capitán América [...]. En ellas aparecen desde entonces conspiraciones terroristas que van más allá de la ficción [...] para mostrar a auténticos grupos terroristas, principalmente de inspiración islámica”²⁶⁰.

De este modo, “aunque a medida que el 11-S se va alejando sus consecuencias van diluyéndose en las viñetas de Marvel”²⁶¹, la repercusión del acontecimiento sigue presente a pesar de que el cómic analizado haya sido realizado cuatro años después.

4.3.2.1.1 Construcción de los personajes

El héroe

El autor y los guionistas construyen ahora un héroe más severo, al que dotan de una madurez tanto física como moral. El atuendo del protagonista experimenta ahora un ligero cambio, pues al traje adornado con los colores de la bandera americana le es añadido un cinturón militar. La dureza del carácter imprimido al personaje (Imagen 23) contrasta con su conducta en aventuras pasadas, donde a pesar de enfrentarse de manera contundente al enemigo nunca mostraba una excesiva violencia o actitud demasiado agresiva²⁶².

²⁶⁰ HERRERO DE CASTRO, Rubén: “11-S: el día de la infamia”, en GUIRAL, Antoni: *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics IV. Marvel Comics: un universo en constante evolución*, Panini España, Girona, 2007, pág. 158.

²⁶¹ HERRERO DE CASTRO, Rubén: *op. cit.*, pág. 158.

²⁶² Un detalle curioso a señalar, pues hasta ahora sólo eran los enemigos quienes mostraban esa imagen violenta.



Imagen 23. El Capitán América esboza ahora una peculiaridad: el uso de la intimidación en situaciones límite (Fuente: Capitán América vol.5 #1 2005 Marvel Comics)

Por otro lado, los aliados del héroe en las aventuras actuales tratarán siempre de poner un equilibrio dentro de la trama de la historia. Como podemos observar según el texto arriba transcrito, el aliado del Capitán América expondrá motivos de preocupación por el protagonista según sus acciones, pero no son más que pretextos que permiten al personaje principal explicarse y reafirmarse en su actitud. En esta ocasión, el aliado es representado por una mujer. Como se ha mencionado anteriormente, hasta ahora la presencia del sexo femenino por lo general era mínima, circunscrita únicamente al terreno romántico. El personaje de la mujer ahora es mucho más seguro e independiente, pues no se encuentra subyugado a la influencia del héroe, en estrecha colaboración con el protagonista. No obstante el elemento romántico no es eliminado, sigue habiendo una relación amorosa entre ambos como forma de mantener abiertas posibles ramas argumentales.

El villano

Los enemigos ahora no son presentados dentro de ingentes ejércitos cuyos soldados son ilimitados, sino pequeños grupos cuyo radio de acción se circunscribe a un área determinada. Sin embargo, los integrantes de estas limitadas células terroristas siguen siendo dibujados de manera anónima, con su identidad oculta tras máscaras o pasamontañas. La presencia de un líder no supone cambio alguno, pues éste también portará una máscara (Imagen 24). Esta representación hace referencia a uno de los principales miedos de la postguerra fría, que es la invasión “del desconocido”. Tras la

Guerra Fría, “la amenaza de la invasión comunista quedó mitigada”²⁶³ aunque siguió existiendo un miedo a “la invasión en términos generales, una tendencia que revela el temor al otro, al invasor, al extranjero”²⁶⁴, y que perfectamente encarna la figura indefinida de un atacante cuyo rostro está cubierto y nos es desconocido.



Imagen 24. Tanto el villano como sus secuaces emplean prendas que recubran todo su rostro (a la derecha, detalle de la máscara empleada por el villano) (Fuente: Capitán América vol.5 #1 2005 Marvel Comics)

4.3.2.1.2 Lectura e interpretación

El alcance del trágico suceso durante el 11-S se observa en el planteamiento de la historia. Esta nueva aventura del Capitán América presenta la negociación de compra-venta de armas entre dos jefes terroristas. Destaca el hecho de que en la ficción esta primera escena haya sido situada en la Rusia de Yeltsin, por lo tanto cronológicamente anterior a los atentados de 2001. No es un hecho casual porque apunta a que el guionista y los dibujantes dan a entender que el proceso de “Guerra contra el Terror” no comenzó inmediatamente en 2001, sino que su desarrollo procede de una serie de acontecimientos anteriores que evolucionaron tras los últimos instantes de la Guerra Fría y la etapa posterior. Así lo explica Lucía Salvador:

²⁶³ SALVADOR, Lucía: *La pantalla distópica. Pesadillas del sueño americano en el cine post 11-S*, Ediciones Universidad de Valladolid, Valladolid, 2015, pág. 56.

²⁶⁴ SALVADOR, Lucía: *óp. cit.*, pág. 56.

“No es correcto pensar que el problema del terrorismo “pilló” desprevenidos a los países occidentales. Obviamente, la sorpresa existió, pero antes del 11-S todos los departamentos de Defensa ya hacían referencia en sus programas a las medidas de prevención y lucha contra el terrorismo. Desde finales de los 70, los ataques contra intereses y ciudades occidentales –sobre todo estadounidenses– fueron una constante para el activismo fundamentalista; quizá, el de mayor impacto fuera el asalto a la embajada norteamericana en Teherán en 1979. Los atentados de Al-Qaeda contra Estados Unidos no fueron un aviso, sino una realidad palpable de que un nuevo enemigo global se alzaba en el mundo: el terrorismo islamista.”²⁶⁵

Tras esta presentación, la historia nos guía a través de un enfrentamiento entre el Capitán América y un grupo terrorista que pretende hacer estallar una bomba en pleno centro de Nueva York, en lo que será el núcleo central de la historia.

El héroe consigue frustrar el atentado, pero su aliado (en este caso una agente del servicio de inteligencia) le reprocha su excesiva violencia e imprudencia (pues causa víctimas colaterales) a la hora de actuar contra los terroristas. De esta manera le señala que:

- “Sé que es un mundo nuevo. Yo también estoy en las trincheras, como tú. Pero el hombre al que conocí no hubiera atacado así sin motivo.”²⁶⁶

Dicha actitud será justificada por el protagonista con motivo de asegurarse el mínimo de bajas posible, por lo que sus métodos están justificados²⁶⁷. Estas palabras refrendan que “ahora los superhéroes tenían carta blanca para jugar un papel ambiguo en la lucha entre el bien y el mal, optando de manera creciente por métodos más violentos”²⁶⁸.

Esta afirmación permite valorar primero la identificación del superhéroe con el Estado. Así lo indica el periodista Rafael Ponce-Cordero:

²⁶⁵ SALVADOR, Lucía: *La pantalla distópica. Pesadillas del sueño americano en el cine post 11-S*, Ediciones Universidad de Valladolid, Valladolid, 2015, págs. 57-58.

²⁶⁶ BRUBAKER, Ed y EPTING, Steve: *Captain America vol.5 #1*, Panini España, Girona, 2005.

²⁶⁷ Dichas palabras serán: “Tienes razón, Sharon. Debería haberles dejado volar el tren. Hubiera sido mejor”.

²⁶⁸ MARTINI, Darío: *op. cit.*, pág. 105.

“Como héroe convencional que se corresponde con el modelo de socialización basado en un ego victorioso y representante del orden y la autoridad, [...] *es*, a todos los efectos, Estados Unidos y, por extensión, la triunfante civilización occidental.”²⁶⁹

Los autores presentan por tanto una actuación violenta -pero necesaria- por parte del héroe, en alusión a la reacción de la administración gubernamental estadounidense frente a las nuevas amenazas exteriores en pos de preservar “la paz y el bienestar social” entre sus ciudadanos:

“Todos [los héroes] sin excepción están dispuestos a sacrificarse por el bien común, definido de una manera muy exacta y nada inocente: la protección de desvalidos seres humanos “normales” —léase: inferiores— frente a unas amenazas monstruosas e incluso sobrenaturales que no son capaces de combatir por sí solos, en lo que constituye una muy lograda metáfora [...] de la idea del estado proveedor-benefactor; la reafirmación del subjetivismo moderno, la creencia en la mayor efectividad de la acción individual con respecto a la colectiva a la hora de resolver los problemas sociales, y la confianza casi ciega en líderes de corte mesiánico, por encima de la ley e incluso de la moral, al estilo del superhombre nietzscheano [...]; y, en última instancia, la deseable vuelta a la “normalidad” tras un período de indeseables desajustes violentos causados por elementos habitualmente externos, ajenos a la sociedad en sí — que se presenta como armónica e ideal en su base—, aun si para alcanzar tal retorno a la paz social es preciso recurrir también a métodos violentos.”²⁷⁰

En definitiva, la sobreactuación del superhéroe refleja que, en determinados momentos, el empleo de un exceso de fuerza es legítimo. Aun cuando existen límites - legales, por ejemplo- “estos personajes constituyen la encarnación perfecta del estado de excepción, que lejos de constituir una “excepción” en sentido estadístico es la esencia íntima y permanente del poder del estado moderno”²⁷¹.

²⁶⁹ PONCE-CORDERO, Rafael: “Héroes y bandidos: iconos populares y figuraciones de la nación en América Latina”, University of Pittsburgh, 2005, pág. 32.

²⁷⁰ PONCE-CORDERO, Rafael: “Héroes y bandidos: iconos populares y figuraciones de la nación en América Latina”, University of Pittsburgh, 2005, pág. 73.

²⁷¹ PONCE-CORDERO, Rafael: “Héroes y bandidos: iconos populares y figuraciones de la nación en América Latina”, University of Pittsburgh, 2005, págs. 73-74.

4.3.2.2 Líneas narrativas generales de las historias en 2006

En el año 2006 la *Patriot Act* fue ratificada para su entrada en vigor generando un contexto social y político de una enorme expectación que se ha definido en los siguientes términos:

“La Doctrina de Guerra contra el Terror diseñada como guía para las acciones en el exterior de EE.UU por la administración de George W. Bush, fue desarrollada en el Acta Patriótica, un conjunto de leyes y disposiciones que plantea un recorte de determinadas libertades y derechos a cambio de una mayor seguridad para los ciudadanos norteamericanos. El acta fue aprobada en 2001 de forma abrumadora en el Congreso [...] y en el Senado [...] y ratificada por ambas cámaras en 2006.”²⁷²

En este año comienza la publicación de la saga conocida como “Civil War” que narra las luchas que se desarrollan entre la comunidad de superhéroes tras “una iniciativa gubernamental bautizada como el Acta de Registro Superhumano, que cuenta con el apoyo de Tony Stark [el superhéroe conocido como Iron Man] y con la vehemente oposición del Capitán América”²⁷³. Dicha acta dictamina que todos los superhombres “deben registrarse (descubrir su identidad) y actuar desde ese momento como agentes del Gobierno”²⁷⁴. Aquellos que decidan no registrarse, serán perseguidos, considerando que cometen acto de traición y encarcelados en el Área 42, “una especie de Guantánamo”²⁷⁵.

4.3.2.2.1 Construcción de los personajes

El héroe

Esta nueva muestra de cómic analizado presenta una versión más adulta del héroe, que debe enfrentarse a dilemas morales. Ahora la principal preocupación del

²⁷² HERRERO DE CASTRO, Rubén: *op. cit.*, pág. 178.

²⁷³ HERRERO DE CASTRO, Rubén: *op. cit.*, pág. 178.

²⁷⁴ HERRERO DE CASTRO, Rubén: *op. cit.*, pág. 178.

²⁷⁵ “El trasfondo, obviamente, guarda relación directa con la estrategia de la política exterior e interior seguida por la administración de Bush, que califica de “patriótica” el Acta y, por oposición, atribuye el epíteto de “antipatriota” a quienes no respalden las acciones gubernamentales”. En HERRERO DE CASTRO, Rubén: *op. cit.*, pág. 178.

protagonista no consiste en luchar contra los villanos, sino que “los héroes deben centrarse en ayudar a las víctimas”²⁷⁶. Así, aparte del Capitán América actúan numerosos superhéroes populares de Marvel -como la Patrulla X, Iron Man o La Cosa-, colaborando con el cuerpo de bomberos rescatando a gente bajo los escombros.

El villano

La ausencia de un villano concreto y real es la característica principal del cómic. Los guionistas encuadran esta vez el rol de “contrario” a los propios héroes, enfrentados entre sí. Se emplea el término “rebelde” en sustitución de “enemigo”, donde ambos bandos consideran que es “el otro” quien sostiene una actitud errónea con respecto a la ley. Asistimos así a la creación de un nuevo perfil, el del héroe-villano “que asume una postura política coherente no sólo con su biografía ficticia, sino también con las principales posturas políticas con que se pueden enfrentar las violaciones de derechos civiles desde un nivel gubernamental”²⁷⁷.

4.3.2.2.2 Lectura e interpretación

El número 1 de la saga “Civil War”²⁷⁸ se abre con una página dividida en tres viñetas, en las cuales vemos cómo una cadena de televisión se prepara para realizar una retransmisión en directo. Para ello, el cómic emplea el estilo de los programas de telerrealidad, con un ejecutivo recaudando información para una mejor organización del programa. De este modo, que la actividad de los superhéroes esté siendo grabada en directo como parte de un “reality show” (Imagen 25) indica que se intenta embozar este cómic con una capa de realismo²⁷⁹. La presencia de un canal comunicativo como es la televisión indica que guionistas y autores han aceptado que el cómic pueda equipararse a los medios de información, pues “incluso la misma imagen puede llegar a contar una historia y aceptamos que el medio de comunicación está inscrito en esta necesidad

²⁷⁶ SEGADO BOJ, Francisco: “Tambores de guerra en viñetas: Spiderman y el 11-S”, *Revista Historia y Comunicación Social*, nº10, 2005, pág. 237.

²⁷⁷ En MARTÍNEZ ELIZALDE, Miriam: “Un reflejo de la cultura del miedo en el cómic “Civil War””. Investigación independiente, pág. 47.

Vid. https://issuu.com/miriammartinez64/docs/un_reflejo_de_la_cultura_del_miedo_en_el_comic_ci

²⁷⁸ *Civil War #1*, Panini España, Girona, 2006.

²⁷⁹ La grabación de la actuación de estos superhéroes puede equipararse a la retransmisión de acontecimientos mediáticos como los bombardeos en directo durante la guerra de Irak por parte de la cadena CNN.

(transmitir un mensaje)”²⁸⁰. De este modo, en esta época el cómic ha alcanzado una nueva etapa:

“Los cómics hace mucho tiempo que han dejado de ser un mero soporte artístico, o un género menor de comunicación gráfica y, en la actualidad [...] el cómic es un medio inigualable para actuar de forma muy eficiente sobre la información y la formación del público, a todos los niveles”.²⁸¹

Así, el cómic se erige como un formato a través del cual puede leerse como una crónica de la actualidad, tal y como explica el guionista Mark Millar en el apartado de “Civil War Files”:

“Un buen libro de cómic, para mí perfectamente encapsula el período de tiempo en que fue creado. Dark Night y Watchmen son probablemente los dos más grandes cómics y ambos están absolutamente arraigados en la Guerra Fría y Reganómica. Un buen cómic es una cápsula del tiempo de 22 páginas.”²⁸²

El resto de los recuadros de texto ayudan a reconstruir esta atmósfera realista, ubicando a los personajes en una ciudad real –Stamford, Connecticut- e introduciendo al lector en la historia.



Imagen 25. Los medios copan una de las primeras viñetas de la historieta, dando a entender que jugarán un papel importante en esta nueva etapa (Fuente: Civil War #1 2006 Marvel Comics)

²⁸⁰ En MARTÍNEZ ELIZALDE, Miriam: “Un reflejo de la cultura del miedo en el cómic “Civil War””. Investigación independiente, pág. 23.

Vid. https://issuu.com/miriammartinez64/docs/un_reflejo_de_la_cultura_del_miedo_en_el_comic_ci

²⁸¹ EQUIPO FÉNIX: *El cómic*, Editorial Rosaljai, Barcelona, 1996, pág. 19.

²⁸² MILLAR, Mark: “Civil War Files”. En MARTÍNEZ ELIZALDE, Miriam: *óp. Cit.*, pág. 39.

Las siguientes cinco páginas muestran la lucha de este grupo de superhéroes con los villanos identificados. Durante el transcurso de la batalla, uno de los villanos decide llevar a cabo una gran explosión con la intención de huir. Sin embargo, para realzar la tragedia, la explosión ocurre junto a una escuela de primaria donde la mayoría de las víctimas son menores. Así, la presentación del título de la saga se nos muestra en una doble página; contiene el momento en que numerosos superhéroes acuden a ayudar con las tareas de búsqueda y rescate de supervivientes en la zona arrasada. El lugar principal de la explosión, donde se ubicaba la escuela, ocupa el centro de la imagen. El protagonista del cómic, el Capitán América, aparece en el lado derecho de la imagen, mientras que en el lado izquierdo y en oposición a él, se encuentra Iron Man. El Capitán América aparece cabizbajo, mostrando dolor y consternación, sentimientos que se reafirman a través de la representación a sus pies de una bandera estadounidense quemada casi en su totalidad. El símbolo quemado recuerda que se trata de una explosión desarrollada en suelo norteamericano, y rememora el momento del ataque al World Trade Center, cuando “cientos de norteamericanos compartieron en ese momento los mismos sentimientos de dolor y consternación”²⁸³, pues el acontecimiento fue seguido en directo, tal y como venían advirtiendo la presencia de cámaras y la mención de la palabra “reality show”. De esta manera los guionistas y dibujantes nos exponen una reinterpretación de los acontecimientos vividos durante el 11-S, tal y como explica César Torres Casimiro:

“Todo el mundo estaba presenciando la tragedia, todo aquel que tuviera un televisor cerca podía ver en vivo y en directo tal barbarie. Los terroristas atraparon la atención del planeta en pocas horas. Estados Unidos y el mundo estaban unidos por un mismo sentimiento de incertidumbre. Tal pareciera que los extremistas hubieran preparado la escena para que los medios pudieran estar presentes en el instante preciso [...], todo daba cuenta de una operación cuidadosamente planeada para mostrarnos de lo que eran capaces de hacer. [...] La televisión fue el instrumento perfecto de los extremistas. [...] En este caso, al menos de manera fortuita, el terrorismo tiene una estrecha relación con los medios de comunicación, ya que éste necesita un vehículo por el cual difundir el

²⁸³ SEGADO BOJ, Francisco: “Tambores de guerra en viñetas: Spiderman y el 11-S”, *Revista Historia y Comunicación Social*, n°10, 2005, pág. 236.

terror de manera masiva y así cumplir su objetivo, y al mismo tiempo los *mass media*, sin proponérselo, cumplen con el perfil de voceros del miedo.”²⁸⁴

De esta manera se introduce al superhéroe y al lector en el dolor de la tragedia no sólo a través de una escena de destrucción, sino también por medio del sufrimiento de las víctimas. Es decir, “el receptor del cómic desciende hacia la desgracia concreta”²⁸⁵. Numerosos esqueletos son representados en la zona del accidente, y en las siguientes páginas podemos observar la celebración de los funerales correspondientes. Durante el desarrollo de los mismos, Tony Stark –Iron Man- es reprendido por una de las madres de las víctimas, quien plantea el interrogante de “cómo ha dejado que pasara esto”. Esta es una de las cuestiones ya desarrolladas por Francisco Segado Boj a la hora de abordar el rol que se les asignó a los superhéroes durante el 11-S:

“¿Cómo has dejado que pase esto?”. Las mismas preguntas que los norteamericanos hicieron a sus gobernantes. Querían saber por qué sus supuestos defensores no detuvieron a los terroristas: da igual que esos defensores pertenezcan al plano real –la CIA, el ejército, el gobierno- que al imaginario –superhéroes-. Los ciudadanos se sentían a salvo, pero de repente un atentado inesperado irrumpe en el corazón de sus ciudades, en el corazón de su país.”²⁸⁶

Como podemos observar, el planteamiento de la tragedia no es casual ni inocente, como así indica el experto en propaganda Adrián Huici:

“Hablamos de degradación del dolor porque se vuelve un medio en manos del poder para manipular las consecuencias y se transforma en una instancia ideológica, en el peor sentido de este término, es decir, un discurso encubridor de la realidad y un instrumento de propaganda por medio del cual el primer paso es exigir, casi por decreto, la compasión universal, obligatoria y exclusiva por

²⁸⁴ TORRES CASIMIRO, César: “11 de Septiembre, ¿terror informativo?”, FCPS UNAM, Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, 2006. En MARTÍNEZ ELIZALDE, Miriam: *óp. Cit.*, págs. 43-44.

²⁸⁵ SEGADO BOJ, Francisco: “Tambores de guerra en viñetas: Spiderman y el 11-S”, *Revista Historia y Comunicación Social*, n°10, 2005, pág. 237.

²⁸⁶ SEGADO BOJ, Francisco: “Tambores de guerra en viñetas: Spiderman y el 11-S”, *Revista Historia y Comunicación Social*, n°10, 2005, págs. 236-237.

las víctimas de los atentados, a las que se ha presentado como únicos seres dignos de tales sentimientos.”²⁸⁷

Tras este acontecimiento, los mecanismos burocráticos y legislativos se ponen en marcha para imponer una serie de medidas que impidan que un acto así pueda volver a ocurrir (el mencionado Acta de Registro de Superhumanos). El detalle a destacar es que se sabe que el instigador del atentado está vivo y ha escapado, pero no se le persigue. En todo caso, el gobierno reacciona inmediatamente culpando a los superhéroes para a continuación, una vez aprobada la ley, perseguir a los disidentes que se opongan a ella. Así se establece un paralelismo con la política interna y externa llevada a cabo por Estados Unidos a raíz del 11-S, como alega el autor Marc Augé:

“El enemigo que se ha designado [...] es el terrorismo internacional en general y los estados que lo sostienen. [...] El atentado pertenece a la categoría de los acontecimientos de los que basta identificar las causas y los autores para ser explicadas y, en esta medida, atenuar su impacto. [...] Sin embargo, una explicación superficial no basta para reducirlo: hay que buscar un comienzo, un origen. El acontecimiento mismo se convirtió en causa.”²⁸⁸

De tal manera que el gobierno en el cómic persigue conocer y controlar la causa última del atentado: las personas con superpoderes, sin hacer distinciones.

Así, tiene lugar una reunión de superhéroes en la que se debate las posibilidades que tiene y las posibles consecuencias que implican esta nueva legislación en el caso de que se aprobara, algo que posee paralelismos con el debate público real que se estaba llevando a cabo en esos momentos. Por su parte, el Capitán América es reclamado por la directora de una de las agencias gubernamentales instándole a posicionarse a favor del gobierno. Destacar que esta petición de adhesión al bando gubernamental es realizada antes de que las medidas oficiales entren en función legal (Imagen 26), por lo que los autores ponen de manifiesto cómo afectó la verdadera Patriot Act a la sociedad estadounidense:

²⁸⁷ HUICI MÓDENES, Adrián: “11 de Septiembre: De la compasión a la propaganda”, en HUICI MÓDENES, Adrián y PINEDA CACHERO, Antonio, *Propaganda y comunicación. Una aproximación plural*, Comunicación Plural, Sevilla, 2004, pág. 54. Citado en SEGADO BOJ, Francisco: “Tambores de guerra en viñetas: Spiderman y el 11-S”, *Revista Historia y Comunicación Social*, n°10, 2005, pág. 237.

²⁸⁸ AUGÉ, Marc: *Diario de guerra*, Ediciones Gedisa, España, 2002, págs. 19-21.

“En estos tiempos de guerras preventivas a lo “minority report” [...] se está produciendo un auténtico desmantelamiento del Estado del Bienestar y la aniquilación de las garantías constitucionales fundamentales. Ello, en la misma medida en que se establece la distinción normativa entre el “uso” (“legítimo”) de la fuerza por parte de un nosotros al margen de cualquier orden ético-político internacional, de un lado y el ejército del “terror” y la “violencia” por parte de ellos auténticamente masacrados en nombre de la ¿paz? Y la ¿seguridad? Mundiales de otro.”²⁸⁹



Imagen 26. Referencia a “acciones preventivas” que siempre han provocado debate entre la sociedad
(Fuente: Civil War #1 2006 Marvel Comics)

En este sentido, la alegoría del cómic no sólo se refiere a una división entre los superhéroes, sino que el cómic “advierte sobre el peligro de una división interna”²⁹⁰, donde “la frustración y la descubierta vulnerabilidad del pueblo estadounidense podrían dar comienzo a luchas intestinas, promover conflictos raciales y endurecer los prejuicios”²⁹¹. Estos problemas son retratados a lo largo de las páginas del cómic de manera diversa. Por ejemplo, durante la celebración de los funerales, asistimos al final del sermón del cura:

²⁸⁹ VIDAL JIMÉNEZ, Rafael: *Capitalismo (disciplinario) de redes y cultura (global) del miedo*, Ediciones Signo, México, 2005, pág. 53.

²⁹⁰ SEGADO BOJ, Francisco: “Tambores de guerra en viñetas: Spiderman y el 11-S”, *Revista Historia y Comunicación Social*, n°10, 2005, pág. 240.

²⁹¹ SEGADO BOJ, Francisco: “Tambores de guerra en viñetas: Spiderman y el 11-S”, *Revista Historia y Comunicación Social*, n°10, 2005, pág. 240.

-“...Y así te pedimos clemencia, señor. No sólo por las almas de los niños que murieron, sino por la supergente cuyo descuido causó la tragedia.”²⁹²

En las páginas siguientes a la celebración a los funerales, un integrante de los Cuatro Fantásticos, la Antorcha Humana, es agredido por un numeroso grupo de civiles, quienes lo acusan de ser en última instancia el causante de la explosión en la escuela. La lógica por la que los ciudadanos le atacan es que, a pesar de ser un superhéroe, no deja de ser alguien con unos poderes capaz de llevar a cabo acciones con gran poder destructivo.

El resultado final será la conformación y confrontación entre dos grandes bandos de superhéroes. El primero, capitaneado por Iron Man, actuará a favor del gobierno defendiendo la imposición del Acta “como la única opción para garantizar la seguridad y el favor de la ciudadanía”²⁹³. El segundo, liderado por el Capitán América, se opondrá a la ley impuesta, pues se percibe “como un claro y negativo ataque a los supremos principios de libertad que han hecho de América un país en el que vale la pena vivir y por el cual se puede morir”²⁹⁴.

Por tanto se presenta una división interna en la sociedad estadounidense a raíz de la aprobación del Acta Patriótica, donde el cómic trata de dibujar al lector el panorama político²⁹⁵ de entonces y con el que “se puede interpretar que el cómic quiere advertir de una posible ruptura civil entre norteamericanos conservadores y progresistas”²⁹⁶.

²⁹² Esta viñeta es una referencia a las críticas que los integristas de la extrema derecha americana realizaron tras el atentado contra las Torres Gemelas. Éstos indicaban que “ateos, abortistas, feministas, gays y lesbianas: habéis permitido que esto suceda”. Recogido en MEYSSAN, Thierry, *11 de septiembre de 2001, la gran impostura*, La Esfera de los libros, Madrid, 2002, pág. 80. Citado en SEGADO BOJ, Francisco: “Tambores de guerra en viñetas: Spiderman y el 11-S”, *Revista Historia y Comunicación Social*, nº10, 2005, pág. 241.

²⁹³ FREZZA, Gino: “Guerras y posguerras. La visión política del futuro en la ciencia ficción de los cómics, películas y series contemporáneas”. *Formats, revista de Comunicació Audiovisual*, nº5 (2009).

²⁹⁴ FREZZA, Gino: *óp. Cit.*

²⁹⁵ “Marvel plantea este debate en términos muy estadounidenses; esto es, presenta a las partes en conflicto, expone sus argumentos y se hace una pregunta, ¿de qué lado estás?, para que, en definitiva, sea el lector quien, en uso de su libertad, se forme su propia opinión.” En HERRERO DE CASTRO, Rubén: *óp. cit.*, pág. 178.

²⁹⁶ SEGADO BOJ, Francisco: “Tambores de guerra en viñetas: Spiderman y el 11-S”, *Revista Historia y Comunicación Social*, nº10, 2005, pág. 241.

4.3.2.3 Líneas narrativas generales de las historias en 2007

En el año 2007, tras un año de debate público en el que la sociedad norteamericana aún deliberaba sobre su posicionamiento en torno al Acta Patriótica, la editorial Marvel decidió concluir la saga “Civil War”. Ésta terminaba con la rendición incondicional del grupo del Capitán América ante el bando pro-registro. Las aventuras transcurridas durante esta saga discurren a lo largo de todo el territorio norteamericano, aludiendo a que se trata no de un conflicto localizado, sino extendido a lo largo de todas las infraestructuras del país.

4.3.2.3.1 Construcción de los personajes

El héroe

La figura que se muestra ahora del héroe es con el rostro descubierto, marcado por unas arrugas que dan a entender el cansancio acumulado por el héroe a raíz de los acontecimientos vividos, algo que se enlaza con la situación estadounidense de la época y que recuerda Miriam Martínez Elizalde:

“Se establece que Iron Man representa la doctrina de que el gobierno estaría por encima de los ciudadanos, mientras que el Capitán América representa la doctrina opuesta, de que los ciudadanos estarían por encima del gobierno. Lo triste para los estadounidenses (o al menos así debería parecerles) es que Iron Man gana la batalla.”²⁹⁷

Se trata de un personaje derrotado e indefenso, cuyo papel protagonista pasa a un segundo plano. La mezcla de héroe y derrotismo en el mismo personaje pone de manifiesto la reflexión política que quieren transmitir los autores, como indica Gino Frezza:

“Muy significativo es el hecho de que tal reflexión política sobre el imaginario del cómic de ciencia ficción americano gire en torno al papel asumido, a lo largo de Civil War, por el Capitán América/Steve Rogers. No se trata de un

²⁹⁷ En MARTÍNEZ ELIZALDE, Miriam: “Un reflejo de la cultura del miedo en el cómic “Civil War””. Investigación independiente, pág. 46.

héroe cualquiera; él nos conduce, y no sólo simbólicamente, a dos de las cuestiones principales del imaginario estadounidense: a) la Segunda Guerra Mundial, que resulta ser la última guerra combatida inequívocamente por una causa justa (la lucha contra el nazismo, la defensa de la libertad frente a las dictaduras) en contraposición con guerras posteriores que desde 1945 hasta hoy demuestran, por el contrario, cómo las decisiones bélicas estadounidenses están más bien vinculadas a estrategias de dominio planetario; b) la supremacía de los símbolos de la democracia sobre otras formas de convivencia social y política, supremacía ya puesta en entredicho en los años sesenta y setenta, cuando Steve Rogers/Capitán América [...] tuvo que medirse con la persistencia de varias dictaduras en el mundo y el deterioro del sistema de vida americano (Guerra de Vietnam, etc.).”²⁹⁸

No obstante el Capitán América seguirá actuando conforme a sus ideales, como son la defensa del desprotegido (acto que se revela al interponerse en la trayectoria de una bala destinada a un civil) y el cumplimiento de la ley (pues acepta todo el proceso judicial al que va a ser sometido sin resistencia).

El villano

Tras el enfrentamiento entre los diferentes héroes que supuso desdibujar la interpretación héroe-villano, los autores deciden recuperar la presencia de un verdadero antagonista, de un enemigo definido como tal, aunque su presencia ahora será más difuminada. A pesar de la existencia de un cabecilla visible, los ataques son llevados a cabo por sorpresa a través de agentes “invisibles” o incluso por medio de “agentes dormidos”²⁹⁹. Estas acciones incurren en la lógica del clima de desconfianza durante esta Guerra contra el Terror en la que los ataques pueden proceder de quien menos se espera en los momentos más inesperados.

²⁹⁸ FREZZA, Gino: *op. cit.*

²⁹⁹ Esta temática está extendida entre las tramas no sólo de los actuales cómics, también de series de televisión que tratan la guerra contra el terrorismo como “Homeland”.

4.3.2.3.2 Lectura e interpretación

Esta última aventura analizada comienza con una remembranza al nacimiento del Capitán América, a la que se le otorga un nuevo significado por parte de los autores. Éstos reescriben su origen con la intención de mostrar cómo ha cambiado la figura del héroe, pues ha pasado de ser el símbolo de la libertad al de la traición. Así lo explica el guionista estadounidense Mark Millar:

“En Estados Unidos de América son patriotas, adoran su país y antes de Civil War reflejan eso: que no hay que oponerse al progreso de su país, se llame Vietnam o Irak. El Capitán América era el emblema de “nosotros” somos los buenos; era el símbolo patriota de ese entonces para los jóvenes, para que se dieran cuenta que su país era lo mejor.”³⁰⁰

Sin embargo, ahora los autores muestran un concepto del personaje diferente, como se ha podido comprobar en su evolución psicológica a lo largo de las diferentes muestras de análisis:

“El Capitán América termina por defender la libertad y la igualdad de todos frente a los enemigos de dentro y de fuera de los Estados Unidos. Aunque en ocasiones exista una dependencia temática de los acontecimientos históricos que van sacudiendo el día a día de la poderosa nación.”³⁰¹

Uno de los acontecimientos históricos al que se refiere la cita y que promueve este cambio en el personaje es la ya mencionada ratificación de la *USA Patriot Act*. Así, hecho más significativo es que el Capitán América, “al darse cuenta de repente de que está combatiendo contra ex amigos pero ya sin el espíritu de una causa universal”³⁰², decide entregarse no como Capitán América, sino como su álgter ego Steve Rogers, salvaguardando así el símbolo que encarna el personaje nacional. En cierto modo, los autores dejan entrever que la opción de “seguridad antes que libertad” es la que acaba

³⁰⁰ Citado en MARTÍNEZ ELIZALDE, Miriam: “Un reflejo de la cultura del miedo en el cómic “Civil War””. Investigación independiente, pág. 42.

Vid. https://issuu.com/miriammartinez64/docs/un_reflejo_de_la_cultura_del_miedo_en_el_comic_ci

³⁰¹ BALLESTEROS, Antonio y DUÉE, Claude: *Cuatro lecciones sobre el cómic*, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca, 2000, pág. 73.

³⁰² FREZZA, Gino: “Guerras y posguerras. La visión política del futuro en la ciencia ficción de los cómics, películas y series contemporáneas”. *Formats, revista de Comunicació Audiovisual*, nº5 (2009).

triunfando, pues la lógica así lo indica, aunque ello no signifique que tiene que ser lo adecuado. Así lo explica el sociólogo Gino Frezza:

“La conclusión aparente de la minisaga *Civil War* apunta a una cierta timidez por parte de los narradores de la Marvel, que los ha movido a no llevar hasta el final las consecuencias del conflicto interno de los superhéroes; los hechos parecen decantarse a favor del bando progubernamental, como si toda tensión o herida fuesen subsanables sin ulteriores consecuencias. Ilusión [...] destinada a quedar desvelada como falsa, un engaño. En todo caso, queda el resultado de una derrota sufrida por los rebeldes [...] movidos por una pasión política libre e incontaminada: la libertad individual es el principio primario y la motivación fuerte de toda pertenencia social o de cualquier impulso a representar las emergencias más significativas de la época posterior al 11-S.”³⁰³

Este recordatorio es presentado a través de un gran despliegue mediático en el que se observan los preparativos para el juicio al que va a ser sometido el héroe. De nuevo es empleado como recurso de narración una retransmisión televisiva en directo, donde los recursos comunicativos ganan protagonismo. El acontecimiento no fue sólo mediático en el mundo de ficción, también lo fue en la realidad, pues es un acontecimiento que “ha marcado un antes y un después en esta nueva era de la información”³⁰⁴.

No obstante, nunca será juzgado, pues instantes antes de entrar al Juzgado el Capitán América será abatido por el disparo de un francotirador³⁰⁵. Esta nueva estrategia enemiga se corresponde con el nuevo carácter bélico que ha adquirido el terrorismo a partir del 11-S, como se ha podido observar en el análisis del cómic anterior *Civil War*, donde “los terroristas aprovechan deliberadamente los efectos que genera la amplificación mediática de sus acciones”³⁰⁶.

³⁰³ FREZZA, Gino: “Guerras y posguerras. La visión política del futuro en la ciencia ficción de los cómics, películas y series contemporáneas”. *Formats, revista de Comunicació Audiovisual*, nº5 (2009).

³⁰⁴ “A las pocas horas de que se revelase la noticia en EE.UU, la noticia ya había corrido como la pólvora por Internet, para saltar rápidamente a los medios informáticos clásicos (prensa, radio y televisión)”. LÓPEZ, Raul: “La muerte del Capitán América”, en GUIRAL, Antoni: *op. cit.*, pág. 181.

³⁰⁵ No deja de ser curioso el paralelismo de la escena con el asesinato de J.F.Kennedy.

³⁰⁶ PIZARROSO QUINTERO, Alejandro: *Nuevas guerras, vieja propaganda (de Vietnam a Irak)*, Ediciones Cátedra, Madrid, 2005, pág. 37.

Sólo al final del capítulo se descubre que la causa real de la muerte del protagonista no fue el disparo lejano, sino los impactos de bala que recibe a corta distancia de la que fue su aliada, la Agente 13, cuando ésta acude a su lado. Los autores desvelan que la compañera del Capitán América se encontraba bajo trance, manipulada mentalmente. La temática de “agentes durmientes” se acentúa en las historias actuales, pero no es algo nuevo. El germen de este concepto lo encontramos durante la Guerra Fría, cuando guionistas y dibujantes plasmaron mediante tramas llenas de tensión una serie de historias recurrentes en las que el héroe debe impedir la activación de unas máquinas robóticas que tienen el objetivo de destruir el mundo civilizado. Según el especialista en comics Marvel Raimon Fonseca, estos artefactos representaban el miedo de la sociedad estadounidense a un resurgir de las antiguas dictaduras³⁰⁷.

El escenario ahora es diferente, pues los ataques de estos nuevos agentes dormidos incluyen el suicidio, “lo que hoy muchos autores llaman “nuevo terrorismo” o “terrorismo de nueva generación”. Adopta una forma fundamentalmente urbana, pues la ciudad ofrece infinidad de objetivos y múltiples posibilidades de camuflarse. [Otros autores] hablan de “terrorismo posmoderno” subrayando que no es pragmático ni idealista, pero que aprovecha todas las ventajas de los medios de comunicación”³⁰⁸.

En otras palabras, la concepción que la sociedad estadounidense (y por antonomasia el resto de sociedades), tiene sobre la guerra ha evolucionado, al igual que la forma de presentarlo.

³⁰⁷ Los autores “nos muestran su propia versión de uno de los temores que flotaban en el ambiente de la época: el posible resurgimiento del nazismo, provocado por organizaciones que se habían encargado de facilitar el exilio a ex componentes del Tercer Reich. Este tema sería tratado en varias novelas y películas; una de las más conocidas fue *Los niños del Brasil* (1976)”. FONSECA, Raimon: “Superar un trauma”, en LEE, Stan y KIRBY, Jack: *Capitán América. El hombre bajo la máscara*, Panini España, Girona, 2011, pág. 3.

³⁰⁸ PIZARROSO QUINTERO, Alejandro: *Nuevas guerras, vieja propaganda (de Vietnam a Irak)*, Ediciones Cátedra, Madrid, 2005, pág. 287.

5. Conclusiones

La evolución del discurso ideológico estadounidense incorporado a las tramas de los comic-books ha sido notable con el paso de las décadas, pues a pesar de todo, el contenido de los cómics fue transformándose y la presentación de una realidad utópica³⁰⁹ fue transitando hacia una ficción en la que las repercusiones políticas, sociales y económicas de nuestro mundo son proyectadas a modo de reflexión. De esta manera, se replantean las hipótesis propuestas al principio de este trabajo:

H₁: los cómics del Capitán América siguieron una lógica propagandística para influir en el ideario social de la población estadounidense.

El icono presentado por guionistas y dibujantes ha supuesto desde su concepción un elemento de divulgación de la ideología norteamericana que, aunque haya experimentado una transformación en su forma, en el fondo se ha mantenido inalterable. Distribuido rápida y repetidamente entre la población cada cierto tiempo a través de papel, el mensaje que encarna es simple, directo y accesible al espectro de todas las edades.

H₂: la propaganda incluida en los cómics del Capitán América fue evolucionando y adaptándose en función del contexto histórico-social.

No sólo por el cambio en la mentalidad que implica la transformación de la sociedad con el paso de los años, también por la modificación de los gustos de ésta que ello supone. Ahora los guionistas, dibujantes y editores prefieren retratar los acontecimientos sociales en las páginas de los comics y conectarlos con la ideología como si de un mundo paralelo se tratara: no son el reflejo exacto de la realidad, pero contienen elementos suficientemente significativos que permiten conectarlos con nuestro mundo, promoviendo que la propaganda sea más efectiva y resultante.

La **primera** hipótesis se verifica por medio de la representación del héroe norteamericano, cuyos atributos apenas sufren modificación con el paso de las décadas. Su apariencia física, junto a su vestimenta conformada por los colores de la bandera

³⁰⁹ Al principio, “la industria del ocio nunca fue un fiel reflejo de la realidad (social, política o económica) [...]. No era lo que los artistas pretendían, y desde luego no era lo que el público buscaba. El papel de la industria del ocio fue ofrecer un mundo más fácil de entender, más fácil de asimilar.” En RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *op. cit.*, pág. 173.

estadounidense, suponen el recurso reiterativo con el que hacer llegar un mensaje efectivo.

La **segunda** hipótesis se verifica a través de la evolución ideológica del cómic que se puede observar en la colección titulada Capitán América y de la que se han analizado diversas muestras. Un mensaje ideológico implícito en todas las historias del Capitán América, aunque en un principio los guionistas y dibujantes ofrecieron argumentos en los que se desarrollaban mundos y sociedades, así como resoluciones de conflictos, que incitan al esparcimiento. Con el paso de las décadas este discurso ha ido evolucionando. De este modo, todo aquello que se muestra en las historias puede ser sometido a debate por el público, que decidirá aquello a lo que hay que darle más importancia; una forma de difusión del mensaje implícito en los cómics que ha ido ajustándose a la coyuntura política y social del momento histórico.

Este personaje ha sido una de las creaciones clave en el mundo de la aventura bélica –aunque incorporando elementos de ciencia-ficción– con el que poder entender el desarrollo de la sociedad norteamericana. Nació en aras de la Segunda Guerra Mundial como forma de expresión de lucha contra el fascismo antes incluso de que los Estados Unidos entraran en guerra, y ha continuado siendo el elemento referente de la “libertad y democracia” frente a regímenes opresores –sus representaciones– a lo largo de los episodios históricos estadounidenses.

Precisamente a la hora de abrir debate o presentar temas socio-políticos en el cómic se puede señalar una tendencia al empleo de la figura del Capitán América. El superhéroe norteamericano ha ido experimentando una transformación gradual desde una postura maniqueísta a un desarrollo de la personalidad complejo, no reducible a posturas extremas, ejerciendo una notable influencia entre la sociedad estadounidense. No obstante, su espíritu siempre ha sido el mismo, ajustándose a una lógica propagandística con el fin de transmitir un ideario universal. Es un signo que se exhibe constantemente para reiterar una “visión centralizada del mundo, en la que su país es lo primero y defenderlo de amenazas externas es el deber principal”³¹⁰.

³¹⁰ “[...] el Capitán América es, además de todo eso, un icono, un símbolo, un ideal. Es la personificación de la identidad de un país, puesto que no sólo lleva en su cuerpo la bandera, sino que por su boca se expresan las ideas sobre las que se fundamentó el nacimiento de los Estados Unidos hace más de dos siglos. Es el símbolo paradigmático de una visión centralizada del mundo, en la que su país es lo primero y defenderlo de amenazas externas es el deber principal de este soldado, especial y poderoso, pero

Por tanto, es presumible que dicho personaje pueda ser definido como un “patriotero y valedor en exceso de los estereotipos yanquis”³¹¹. Pero una lectura en detalle de sus aventuras indica lo contrario, pues “no existe un héroe más proteico y adaptable a las situaciones cotidianas de un país que está desembocando en la antítesis del “American Dream”, un defensor del sistema que trata de corregir las grietas y fisuras del que éste adolece”³¹². Sin embargo, y como el historiador Antonio Ballesteros indica:

“Aunque en ocasiones –como no puede ser de otra manera- se vea lastrado por una excesiva dependencia temática de los acontecimientos históricos que van sacudiendo el día a día de la poderosa nación, ídolo con pies de barro (como todos los imperios), el Capitán América es un exponente de la encrucijada ética de un defensor del sistema que trata de corregir las grietas y fisuras que acometen a éste. A pesar del optimismo esencial del personaje, no pueden soslayarse su postura crítica frente a una realidad que no le complacía.”³¹³

La verificación de las hipótesis permiten afirmar que la subjetividad siempre está presente en estas historias en la medida en que los autores deseen emplear a sus personajes como emblemas, bien para emitir mensajes de crítica, defensa de unos ideales o promover la reflexión.

De esta manera, se pueden replantear las preguntas metódicas que han ayudado en el desarrollo de la investigación y darles respuesta. Primero, se ha tratado de dilucidar cómo enfocan estos cómics la situación política, social y moral desde la Segunda Guerra Mundial. Los cómics se enfocan como elementos a través de los cuales se plasma la protesta –desde una perspectiva política, social o moral- contra cualquier tipo de régimen, pues a pesar de que el fascismo fue derrotado tras la Segunda Guerra Mundial, las ideas “extremas” no han desaparecido del panorama internacional³¹⁴. El

soldado al fin y al cabo, que responde tan sólo ante la voz de sus superiores o, en última instancia, directamente ante el inquilino de turno de la Casa Blanca.” En J. LÓPEZ, Celes: “Definiendo al Capitán América”, en BRUBAKER, Ed y EPTING, Steve: *Captain America vol.5 #1-7*, Panini España, Girona, 2005.

³¹¹ BALLESTEROS, Antonio y DUÉE, Claude (Coords.): *Cuatro lecciones sobre el cómic*, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca, 2000, pág. 73.

³¹² BALLESTEROS, Antonio y DUÉE, Claude (Coords.): *op. cit.*, pág. 73.

³¹³ BALLESTEROS, Antonio y DUÉE, Claude (Coords.): *op. cit.*, pág. 73.

³¹⁴ Otro tema a estudiar que resultaría interesante es la paradoja del Capitán América siendo exhibido como una figura contraria a los regímenes, sin olvidar que en el fondo puede presentarse como defensor del imperialismo americano.

desarrollo del personaje supuso la aparición por primera vez de los “superhéroes patrióticos”, personajes icónicos que ejercían de emblemas de la unidad nacional frente a un enemigo externo y que supuso el inicio a una introducción paulatina de una propaganda política.

Segundo, se ha prestado atención en indagar en qué tramas se ven envueltos los protagonistas. Una influencia que se manifiesta a través de unas líneas de acción en las que el protagonista debe hacer frente en la mayoría de los casos a un enemigo exterior, generalmente retratado de un modo burdo y que actúa por medio de ataques sorpresa en los que emplea técnicas innobles. Sin embargo, y a pesar de que se mostraban personajes reales o con características acordes a la realidad, la actuación del héroe no dejaba de ser en un mundo ficticio, donde no se podía alterar la línea de los acontecimientos de la realidad. Se manifestaban situaciones irreales, como ejemplo de ello es que Hitler no podía ser asesinado o detenido, como máximo era expuesto a un castigo físico por parte del héroe.

El paso de las décadas varía la visión que los cómics del Capitán América ofrecen del mundo. En los años 60 empiezan a reflejarse situaciones más realistas con la guerra de Vietnam, donde el personaje empieza a postularse como ejemplo a seguir, defensor de los ideales occidentales –entendidos como estadounidenses- frente a la amenaza del comunismo, presentada a través de villanos con aspecto tosco y exagerado que no dudan en ejercer un poder despótico (una alegoría del poder representado no sólo como figurado, también real, pues suelen ser personajes de cuerpos desmesurados que emplean una fuerza desproporcionada o bien tienen en su posesión enormes arsenales bélicos). La siguiente década supuso una revisión ideológica en la que el personaje pasó a mostrar una variante dentro de esa postura anti-comunista. Si hasta ahora la crítica era contra los personajes mostrados claramente como comunistas, la década de los 70 muestra que los cómics del Capitán América son ahora una plataforma para promover la crítica hacia el propio movimiento comunista en sí y no a los personajes que se hayan bajo su influencia. Y, más allá de eso, fomentar la reflexión sobre el propio conflicto que enfrentaba a los hombres entre sí.

Posteriormente, promovidos por el desarrollo de las distensiones en la fase final de la Guerra Fría y el proceso de auto-crítica que venía gestándose entre la sociedad estadounidense, los autores de los años 80 pasaron a mostrar aventuras del personaje en ambientes nacionales, envuelto en tramas políticas donde se exponían las críticas hacia un sistema gubernamental al que se acusaba de corrupto y que no generaba suficiente

confianza. De nuevo se recupera la esencia del personaje como símbolo de la unidad, supuestamente por encima de las ideologías; alguien que lucha únicamente por preservar el sueño americano –la civilización occidental-.

El cambio de siglo supuso un cambio radical en los cómics del superhéroe americano. El final de la Guerra Fría constituyó una transformación en las relaciones geo-políticas de las naciones, lo que conllevó nuevos conflictos y nuevas formas de desarrollarlos. La llamada “Guerra contra el Terror” se inicia a partir del ataque a las Torres Gemelas de Nueva York, donde todos los medios de comunicación se hicieron eco de ello. El resultado es la propagación de una ideología política masiva de la que el cómic participó y en la que el Capitán América se convirtió en el eje principal al plantear públicamente un debate político: los ciudadanos norteamericanos reales y del cómic debían elegir entre la libertad o la seguridad. De esta manera, los autores proyectaron en el personaje las contradicciones del sistema y la división de opiniones que recorrían la sociedad estadounidense respecto a la posición a adoptar frente a ataques –internos o externos-.

Por último se busca afirmar que los cómics no son sólo imágenes icónicas complementadas con un texto, sino que se pueden considerar un canal de comunicación a través del cual sus autores pueden llegar a ejercer una notable influencia, que se manifiesta a través de unas tramas como se ha visto anteriormente. El diseño del mensaje y su forma de transmisión por parte de los autores fue un éxito, pues desde 1941 este cómic ha sido recibido con gran aceptación entre el público³¹⁵.

En conclusión, podemos sostener que la figura del Capitán América ha ejercido como uno de los canales ideológicos a través del cual se han mostrado algunos males, miedos, preocupaciones, esperanzas, certidumbres e ideales que imperaban en la sociedad estadounidense y cómo poder interpretarlos en su correspondiente contexto histórico. Contrariamente a lo que se piensa, el personaje americano no ejerce como representante de todo ese ideario, sino que actúa como una metáfora para una mejor comprensión del mismo; alzándose como distintivo de la lucha interna de toda sociedad frente a cualquier adversidad.

³¹⁵ “A lo largo de la guerra, Captain America fue el título mejor vendido de la editorial, un líder en un segmento que estaba creciendo rápidamente. En menos de dos años, el número de cómics vendidos cada mes creció de 15 millones a 25 millones; para 1943 ya era una industria de 30 millones de dólares anuales.” En HOWE, Sean: *Marvel Comics. La historia jamás contada*, Panini España, Girona, 2013, pág. 25.

La importancia que ha ido adquiriendo la figura superheróica –no sólo el Capitán América- ha conseguido que la popularidad del cómic, desde 1980, se convirtiera en parte de la llamada “cultura popular”, y se ha visto reforzada por las adaptaciones cinematográficas. Ello ha facultado incluir poco a poco este soporte dentro de la clasificación de “documento histórico”. En definitiva, este medio de masas nos permite no sólo estudiar cómo era –y es- representado el pasado en décadas anteriores, sino también cómo se refleja –y reflejaba- el presente y qué perspectivas de futuro eran –y son- presentadas, pues muchos de los elementos caracterizados³¹⁶ en los cómics de antes son ahora una realidad. De ahí que “sea interesante e incluso en un punto necesario, analizar y examinar estas manifestaciones artísticas, que son capaces de representar, en parte, aspectos de una experiencia histórica concreta”³¹⁷.

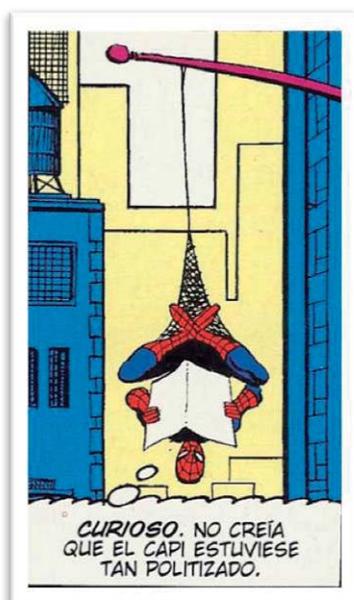


Imagen 27. La auto-parodia también forma parte del Universo Marvel (Fuente: Capitán América #250 1980 Marvel Comics)

³¹⁶ “Todo lo atractivo de una arquetipación nostálgica y futurista (característica de cualquier utopía)”. En MARTINI, Darío: *op. cit.*, pág. 107.

³¹⁷ MARTINI, Darío: *op. cit.*, pág. 107.

6. Bibliografía

- A. BROWN, Shannon: “Silent Interlude: Signifiers of American Defeat, Decline, and Repudiation in Marvel Comics’ *G.I. Joe: A real American Hero*”, en *The Journal of Popular Culture*, vol. 48, nº1, 2015.
- ACEVEDO, J.: *Para hacer historietas*, Ed. Popular, Madrid, 1981.
- ARANGO JOHNSON, Jorge Alberto, GÓMEZ SALAZAR, Luz Elena y GÓMEZ HERNÁNDEZ, Mónica María: “El comic es cosa seria. El cómic como mediación para la enseñanza en la educación superior”, en *Anagramas*, vol. 7, nº14, 2009.
- ARON, Raymond: *Estudios sociológicos*, Espasa-Calpe, Madrid, 1989.
- BALLESTEROS, Antonio y DUÉE, Claude (Coords.): *Cuatro lecciones sobre el cómic*, Ediciones Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca, 2000.
- BARRERO, Manuel: “Nueva mirada sobre la producción editorial de tebeos durante los años cuarenta”, en *Espacio, tiempo y forma*, nº26, 2014.
- BURKE, Peter: *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*, Ediciones Editorial Crítica, Barcelona, 2001.
- CHOMSKY, Noam: *La segunda guerra fría: crítica de la política exterior norteamericana, sus mitos y su propaganda*, Ediciones Crítica, Barcelona, 1983.
- DÍEZ ESPINOSA, José Ramón [et al.]: *Historia del mundo actual (desde 1945 hasta nuestros días)*, Ediciones Universidad de Valladolid, Valladolid, 2006.
- DÍEZ ESPINOSA, José Ramón: *El desempleo de masas en la gran depresión. Palabras, imágenes y sonidos*, Ediciones Universidad de Valladolid, Valladolid, 2006.
- DOBBS, Michael, *Saboteurs: the nazi raid of America*, Ediciones Waterbook Press, 2005.
- FERNÁNDEZ, Ignacio: “¡Miedo rojo! Las tensiones entre el cómic estadounidense y el comunismo”, *Tebeosfera*, nº10, Octubre 2012, Sevilla.
- FREZZA, Gino: “Guerras y Posguerras. La visión política del futuro en la ciencia ficción de los cómics, películas y series contemporáneas”, en *Formats. Revista de Comunicación Audiovisual*, nº5, 2009.
- GARCÍA RUIZ, Manuel: “La viñeta al servicio de la Primera Guerra Mundial”, en *Documento de opinión*, IEEE, 2015.
- GARCÍA, Santiago: *La novela gráfica*, Astiberri, Bilbao, 2010.
- GASCA, Luis: *Tebeo y cultura de masas*, Ediciones Editorial Prensa Española, Madrid, 1966.

GENTER, Robert: ““*With great power comes great responsibility*”: Cold War Culture and the birth of Marvel Comics”, en *The Journal of Popular Culture*, vol. 40, nº6, 2007.

GIMPEL, Erich: *Agent 146: The true History of a nazi spy in America* (autobiografía), Ediciones Berkley, 2003.

GRANONI, Pedro: “Los superhéroes en la guerra contra el terror”, *Tebeosfera*, 2ª Época, nº6, La Plata, 2010.

GUIRAL, Antoni (Coord.): *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics III. El cómic-book: superhéroes y otros géneros*, Ediciones Panini España, Girona, 2007.

GUIRAL, Antoni (Coord.): *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics IV. Marvel Comics: un universo en constante evolución*, Ediciones Panini España, Girona, 2007.

HOWE, Sean: *Marvel Comics. La historia jamás contada*, Ediciones Panini España, Girona, 2012.

https://issuu.com/miriammartinez64/docs/un_reflejo_de_la_cultura_del_miedo_en_el_comic_ci

KESICH, Gregory D.: “1944: When spies come to Maine”, *Portland Press Herald*, 2003 (Domingo, 13 Abril).

MARTÍNEZ ELIZALDE, Miriam: “Un reflejo de la cultura del miedo en el cómic “Civil War””. Investigación independiente.

MITCHELL, W. J. Thomas: *Teoría de la imagen: ensayos sobre representación verbal y visual*, Ediciones Akal, Madrid, 2009.

MORELL, Michael J.: *La gran guerra de nuestro tiempo: la “guerra contra el terror” contada desde dentro de la CIA. De Al Qaeda a ISIS*, Ediciones Editorial Crítica, Barcelona, 2016.

MORRISON, Grant: *Supergods: heroes, mitos e historias del cómic*, Ediciones Turner, Madrid, 2012.

NIGRA, Fabio (Coord.): *El discurso histórico en el cine de Hollywood*, Ediciones Imago Mundi, Buenos Aires, 2014.

PANOFSKY, Erwin: *Estudios sobre iconología*, Ediciones Alianza, Madrid, 1971.

PIZARROSO QUINTERO, Alejandro: *Nuevas guerras, vieja propaganda (de Vietnam a Irak)*, Ediciones Cátedra, Madrid, 2005.

PONCE-CORDERO, Rafael: “Héroes y bandidos: iconos populares y figuraciones de la nación en América Latina”, University of Pittsburgh, 2005.

ROBERTS, J. M.: *Historia Universal II*, Ediciones RBA, España, 2009.

RODRÍGUEZ MORENO, José Joaquín: “Historia de los EE.UU. a través del cómic: El Capitán América (1941-1975)”, en *Ubi Sunt?*, nº17, 2005.

RODRÍGUEZ MORENO, Jose Joaquín: *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial. Producción y mensaje en la editorial Timely (1939-1945)*, Ediciones Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz, Cádiz, 2010.

SALVADOR, Lucía: *La pantalla distópica. Pesadillas del sueño americano en el cine post 11-S*, Ediciones Universidad de Valladolid, Valladolid, 2015.

SAND, Shlomo: *El siglo XX en pantalla*, Ediciones Editorial Crítica, Barcelona, 2004.

SEGADO BOJ, Francisco: “Tambores de guerra en viñetas: Spiderman y el 11-S”, en *Revista Historia y Comunicación Social*, nº10, 2005.

SILVA, Ludovico: *Los cómics y su ideología, vistos del revés*, Editorial Nuestro Tiempo, Caracas, 1977.

TOLEDO, Purificación y SÁNCHEZ SEVILLA, Jose Manuel: “El personaje de héroe en el cómic. ¿Qué piensan nuestros alumnos?”, en *Comunicar*, nº15, 2000.

VIDAL GONZÁLEZ, Rodolfo: *La actividad propagandística de Walt Disney durante la Segunda Guerra Mundial*, Publicaciones Universidad Pontificia de Salamanca, Salamanca, 2006.

VILCHES FUENTES, Gerardo: *Breve historia del cómic*, Ediciones Nowtilus, España, 2014.

YUS RAMOS, Francisco: *La interpretación y la imagen de masas*, Ediciones Instituto de Cultura Juan Gil-Albert, Alicante, 1997.

- Cómics empleados durante el trabajo

LEE, Stan y KIRBY, Jack: *Captain America* nº01 (Marzo 1941).

LEE, Stan y KIRBY, Jack: *Tales of Suspense* nº61 (Enero 1965).

LEE, Stan y COLAN, Gene: *Captain America* nº125 (Mayo 1970).

STERN, Roger y Byrne, John: *Captain America* nº250 (Octubre de 1980).

BRUBAKER, Ed y EPTING, Steve: *Captain America* vol.5 nº1 (Enero 2005).

MILLAR, Mark y MCNIVEN, Steve: *Civil War* nº01 (Julio 2006).

BRUBAKER, Ed y EPTING, Steve: *Captain America* vol.5 nº 25 (Octubre 2007).

7. Anexos

En este apartado se incluyen los ejemplos de fichas de análisis completas con la información pertinente para el desarrollo del análisis.

Título: Captain America #01

Contexto histórico:

La Alemania nazi domina la mayor parte de Europa. Sin embargo, la Segunda Guerra Mundial inicia una nueva etapa tras la entrada de Estados Unidos en el conflicto a partir de Diciembre de 1941.

Datos formales Guionistas: Joe Simon & Jack Kirby

Número de páginas: 46 Fecha de publicación: Marzo de 1941

Sinopsis: El soldado Steve Rogers se presenta voluntario a un proyecto secreto del gobierno estadounidense que le otorgará cualidades superhumanas. Nace así el Capitán América, quien se dedicará a luchar contra los agentes nazis en suelo norteamericano.

Análisis Representación de los personajes principales

Héroe

- Representación física
 - Raza: blanca
 - Vestimenta: traje con los colores rojo, blanco y azul
- Representación psicológica
 - Valores: fuerza y voluntad de salvaguardar el país
 - Motivación: defensa de la libertad
- Método de actuación
 - ¿Cómo vence al enemigo? Ataques de frente empleando sus puños
 - ¿Por qué gana? Justicia poética

Retrato



Villano

- Representación física
 - Raza: blanca
 - Vestimenta: verde militar
- Representación psicológica
 - Valores: engaño y alevosía
 - Motivación: fidelidad al Führer
- Método de actuación
 - ¿Cómo hace frente al héroe? Ataques a traición por medio de armas de fuego
 - ¿Por qué pierde? Justicia poética

Retrato



Título: Captain America #61

Contexto histórico:

Los países del orbe se dividen en dos bloques a raíz de la Guerra Fría. Las dos superpotencias, Estados Unidos y la URSS, se enfrentan por la hegemonía mundial. Se inicia la Guerra de Vietnam.

Datos formales Guionistas: Stan Lee & Jack Kirby

Número de páginas: 5 Fecha de publicación: Enero de 1965

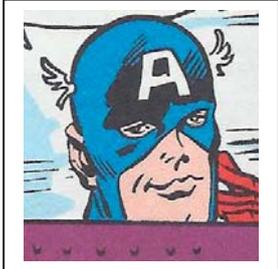
Sinopsis: El Capitán América viaja a las junglas de Vietnam para rescatar a un prisionero norteamericano capturado por el ejército rojo.

Análisis Representación de los personajes principales

Héroe

- Representación física
 - Raza: blanca
 - Vestimenta: traje rojo, blanco y azul
- Representación psicológica
 - Valores: lealtad
 - Motivación: servicio al país
- Método de actuación
 - ¿Cómo vence al enemigo? Despliegue físico junto a astucia
 - ¿Por qué gana? Aprovecha a su favor los puntos fuertes del enemigo convirtiéndolos en débiles

Retrato



Villano

- Representación física
 - Raza: asiática
 - Vestimenta: verde militar
- Representación psicológica
 - Valores: fuerza y engaño, ataques por sorpresa
 - Motivación: derrota del enemigo
- Método de actuación
 - ¿Cómo hace frente al héroe? Armas, superioridad numérica, lucha física
 - ¿Por qué pierde? No emplea inteligencia

Retrato



Título: Captain America #86

Contexto histórico:

La Guerra Fría ha entrado en una nueva etapa tras superar numerosos episodios críticos como la crisis de los misiles de Cuba. La Guerra de Vietnam sigue desarrollándose con aún más intensidad.

Datos formales Guionistas: Stan Lee & Jack Kirby

Número de páginas: 5 Fecha de publicación: Febrero de 1967

Sinopsis: El Capitán América se embarca en una misión de infiltración en una base secreta comunista en el Oriente donde debe destruir el arma definitiva del ejército rojo. Para ello contará con la ayuda de un agente infiltrado.

Análisis Representación de los personajes principales

Héroe

Retrato

- Representación física
 - Raza: blanca
 - Vestimenta: traje rojo, blanco y azul
- Representación psicológica
 - Valores: defensa del mundo libre
 - Motivación: protección de las democracias
- Método de actuación
 - ¿Cómo vence al enemigo? Astucia, agilidad, fuerza física y ayuda aliada
 - ¿Por qué gana? Aprovecha el arsenal del enemigo



Villano

Retrato

- Representación física
 - Raza: asiática
 - Vestimenta: verde militar
- Representación psicológica
 - Valores: violencia y tiranía
 - Motivación: derrocar las democracias
- Método de actuación
 - ¿Cómo hace frente al héroe? Armas y superioridad numérica
 - ¿Por qué pierde? Autodestrucción por sus mismas armas



Título: Captain America #125

Contexto histórico:

La Guerra de Vietnam se ha desarrollado con nefastas consecuencias para Estados Unidos. Aumenta la intervención militar a pesar de que comienzan a cobrar fuerza las protestas contra la guerra.

Datos formales Guionistas: Stan Lee & Gene Colan

Número de páginas: 10 Fecha de publicación: Mayo de 1970

Sinopsis: El Capitán América regresa a las junglas de Vietnam, esta vez para investigar la desaparición de un civil que ayuda a ambos bandos.

Análisis Representación de los personajes principales

Héroe

- Representación física
 - Raza: blanca
 - Vestimenta: traje rojo, blanco y azul
- Representación psicológica
 - Valores: defensa del débil
 - Motivación: ayuda humanitaria; deseo de terminar con la guerra
- Método de actuación
 - ¿Cómo vence al enemigo? Astucia y agilidad
 - ¿Por qué gana? Aprovecha la fuerza del enemigo

Retrato



Villano

- Representación física
 - Raza: asiática
 - Vestimenta: militar y china
- Representación psicológica
 - Valores: violencia y engaño
 - Motivación: conquista del mundo
- Método de actuación
 - ¿Cómo hace frente al héroe? Magia a distancia
 - ¿Por qué pierde? Excesiva efusividad en sus ataques

Retrato



Título:

Captain America #250

Contexto histórico:

En la última etapa de la Guerra Fría se lleva a cabo un lento proceso de distensión entre las dos potencias, aunque el cambio de presidencia en Estados Unidos supone un repunte en la política anti-comunista.

Datos formales

Guionistas:

Roger Stern & John Byrne

Número de páginas:

10

Fecha de publicación:

Octubre de 1980

Sinopsis:

A raíz de un exitoso rescate en una convención política, el Capitán América es presentado como candidato potencial a la presidencia de Estados Unidos.

Análisis

Representación de los personajes principales

Héroe

Retrato

- Representación física
 - Raza: blanca
 - Vestimenta: traje rojo, blanco y azul
- Representación psicológica
 - Valores: protección, voluntad política
 - Motivación: construcción del sueño americano
- Método de actuación
 - ¿Cómo vence al enemigo? Enfrentamiento físico; discurso político
 - ¿Por qué gana? Convicción; apoyo popular



Villano

Retrato

- Representación física
 - Raza: blanca
 - Vestimenta: civil
- Representación psicológica
 - Valores: terrorismo, secuestro, violencia
 - Motivación: caos
- Método de actuación
 - ¿Cómo hace frente al héroe? Escudos humanos
 - ¿Por qué pierde? Escasa organización



Título:

Captain America vol.5 #01

Contexto histórico:

Tras los atentados en Estados Unidos del 11 de Septiembre, Occidente se encuentra inmerso en la llamada Guerra contra el Terror. Resultado de ello es la invasión de Irak.

Datos formales

Guionistas:

Ed Brubaker & Steve Epting

Número de páginas:

15

Fecha de publicación:

Enero de 2005

Sinopsis:

El Capitán América hace frente a un ataque terrorista en suelo norteamericano.

Análisis

Representación de los personajes principales

Héroe

Retrato

- Representación física
 - Raza: blanca
 - Vestimenta: traje rojo, blanco y azul
- Representación psicológica
 - Valores: libertad
 - Motivación: defensa
- Método de actuación
 - ¿Cómo vence al enemigo? Fuerza física
 - ¿Por qué gana? Excesiva actuación física frente a débiles enemigos



Villano

Retrato

- Representación física
 - Raza: blanca
 - Vestimenta: paramilitar
- Representación psicológica
 - Valores: desconocidos
 - Motivación: desconocida
- Método de actuación
 - ¿Cómo hace frente al héroe? Armas a distancia
 - ¿Por qué pierde? Debilidad física



Título:

Civil War #01

Contexto histórico:

El auge del terrorismo promueve que George Bush diseñe la “Patriot Act” con la que hacer frente a amenazas externas.

Datos formales

Guionistas:

Mark Millar & Steve McNiven

Número de páginas:

17

Fecha de publicación:

Julio de 2006

Sinopsis:

Un ataque terrorista en suelo estadounidense provoca una reacción en la política y en la sociedad norteamericana. Se promueve así el “Acta de Registro Superhumano” que provoca la división entre los superhéroes que siguen la ley y los que se oponen a ella.

Análisis

Representación de los personajes principales

Héroe

Retrato

- Representación física
 - Raza: blanca
 - Vestimenta: traje rojo, blanco y azul
- Representación psicológica
 - Valores: lealtad; deber moral
 - Motivación: defensa del sueño americano
- Método de actuación
 - ¿Cómo vence al enemigo? Fuerza física y aliados
 - ¿Por qué gana? Tácticas de espionaje



Villano

Retrato

- Representación física
 - Raza: blanca
 - Vestimenta: traje mecánico rojo
- Representación psicológica
 - Valores: lealtad; deber moral
 - Motivación: cumplimiento de la ley
- Método de actuación
 - ¿Cómo hace frente al héroe? Fuerza física, armas y aliados
 - ¿Por qué pierde? Incapacidad de hacer frente al héroe



Título: Captain America vol.5 #25

Contexto histórico:

La "Patriot Act" sigue a debate entre la sociedad estadounidense. Comienza la recesión económica.

Datos formales

Guionistas:

Ed Brubaker & Steve Epting

Número de páginas:

17

Fecha de publicación:

Octubre de 2007

Sinopsis:

La Guerra Civil entre superhéroes ha terminado con la rendición del bando del Capitán América. Éste va a ser procesado judicialmente.

Análisis

Representación de los personajes principales

Héroe

Retrato

- Representación física
 - Raza: blanca
 - Vestimenta: traje rojo, blanco y azul
- Representación psicológica
 - Valores: lealtad; nobleza
 - Motivación: cumplimiento del deber; defensa del débil
- Método de actuación
 - ¿Cómo vence al enemigo?
 - ¿Por qué gana?



Villano

Retrato

- Representación física
 - Raza: blanca
 - Vestimenta: traje civil; disfraces
- Representación psicológica
 - Valores: engaño, violencia
 - Motivación: muerte del héroe; caos
- Método de actuación
 - ¿Cómo hace frente al héroe? Tácticas de engaño, hipnotismo; armas a distancia
 - ¿Por qué pierde?

