

Capítulo I Marco Referencial

Lo que la palabra *comic* nos hace pensar es en dibujos acompañados por globos llenos de letras, tal vez algunos efectos de sonido representados por tipografía que salta a la vista, y en personajes vistosos con historias fantásticas.¹ Es decir, en términos más especializados, que nos evoca una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética.²

Hoy en día miles de personas compran y leen *comics*. Críticos, psicólogos y educadores, sospechan de la responsabilidad de éstos en el comportamiento agresivo de los adolescentes; y muchos maestros temen que mitiguen los hábitos de lectura en los infantes al ser sobreexpuestos a historias ilustradas, perdiendo interés en las verdaderas obras literarias, como lo señala Thomas Inge.³ A su vez, existen los críticos que desprecian por completo al *comic*, calificándolo de falta de belleza y sutileza, sustituyendo una buena descripción por un mal dibujo, reduciendo el lenguaje a crudos monosilabismos, acompañados por una mala gramática, y una carencia de estilo y moral.⁴

Sin embargo, en lo concerniente al *comic* como expositor de la cultura, diferentes expertos están de acuerdo que las cristaleras; el tapiz de Bayeux; e incluso las primitivas pinturas rupestres; los jeroglíficos egipcios; los dibujos de

¹ Los Comics y la Cultura de Masas: Reflexiones sobre el impacto de los Comics en la Sociedad, Disponible en: <http://www.geocities.com/Athens/Agora/1028>, (Consultado en: 20 de Mayo, 2005)

² David Alfie, "Semiología del Cómic", *El Cómic es algo Serio*, (México: Editorial Eufe, S. A. 1982) 48

³ M. Thomas Inge, *American Comic Books: A Brief History and State of the Art*, Disponible en: <http://www.worldandi.com/specialreport/1992/july/Sa20288.htm> (Consultado en: 22 de Mayo, 2005)

⁴ Ibid.

las civilizaciones precolombinas—como el lienzo mexicano de Tlaxcala; y también la Columna Trajana, en Roma, se cuentan entre los antecesores del *comic*. Sin embargo, su historia se relaciona más correctamente con la de la imprenta y la caricatura.

Primitivos ejemplos incluyen los grabados alemanes de fines del siglo XV en madera, con temas religiosos, políticos y morales. Las ilustraciones se hicieron especialmente complicadas con las técnicas de grabado e impresión de letras en toda Europa. En Inglaterra, hacia 1662, Francis Barlow utilizó bocardillos parecidos a banderas o rúbricas en sus hojas de propaganda de “El espantoso asunto infernal de los papistas.” Más tarde, en 1732, los vicios y los disparates sociales de la época fueron satirizados en “La historia de una prostituta,” de William Hogarth, la primera de sus ilustraciones morales sobre asuntos modernos, presentados en colecciones de grabados para ser leídos en secuencia, como un relato; su éxito fue una prueba del apetito del público inglés por las narraciones satíricas.⁵ Pero Bill Blackbeard y Martin Williams hacen notar en el *Smithsonian Collection of Newspaper Comics*, que la tira cómica o *comic strip*, como tal, comienza en Estados Unidos alrededor de 1896, apareciendo semanalmente en los diarios, transcurriendo más de tres décadas antes de convertirse en *comic book*.⁶

El *comic* procura, en forma irreal, aquello que no puede ser consumado prácticamente. Deviene la aventura de las vidas sin aventura, volviendo ficticia una parte de ésta, haciendo del lector un fantasma que proyecta su espíritu en la pluralidad de los universos imaginarios.⁷ Es innegable que el *comic*, al igual

⁵ *Comic Americano*, <http://desmadrator.dreamers.com/main3.html> (Consultado en: 3 de Junio, 2005)

⁶ Frederik L. Schodt, Henry Yoshitaka Kiyama and *THE FOUR IMMIGRANTS MANGA*, **TITULO DEL ARTICULO** <http://www.jai2.com/HK2.htm> (Consultado en: 25 de Mayo, 2005)

⁷ Luigi Grecchi, “**TITULO DEL ARTICULO O CAPITULO**” *El cómic es algo serio*, (México: Editorial Eufe, S.A. 1982) 45

que la televisión, el radio y la publicidad, forman parte de nuestra vida cotidiana, y por ser otro medio de comunicación nos afecta a todos. Del buen uso que hagamos de los medios con los que disponemos para comunicarnos, ya sea como emisores o receptores, dependerá su utilidad.⁸

I.1 El *Comic* estadounidense

I.1.1 Sus Inicios y Entorno

En Estados Unidos las caricaturas ilustradas surgieron hacia 1747, cuando Benjamín Franklin hizo un dibujo sobre un pedazo de madera para ilustrar el panfleto *Plain Talk*. Siete años después, en el *Pennsylvania Gazette*, Franklin inventó la caricatura con globo en un panel llamado “*Join or Die*,” que posteriormente se convirtió en el estandarte de los patriotas durante la Guerra de Independencia.⁹

Sin embargo, por lo general se afirma que la primera tira cómica fue *Hogan's Alley*, de Richard Outcault, que apareció en el *New York World* de Joseph Pulitzer, en 1895, siendo rebautizado más tarde como *Yellow Kid*. Se volvió un gran éxito accidental, al haberse iniciado junto con una prueba para la utilización de un nuevo tipo de tinta para imprimir amarilla.¹⁰ *Yellow Kid* era un personaje satírico y sarcástico, casi mongoloide en apariencia, que mostraba con humor la vida turbulenta, los actos absurdos, el sadismo, la violencia y la inventiva de los habitantes de un callejón de bajos fondos. Pronto se convirtió en la principal atracción del diario y contribuyó a dar nombre al periodismo amarillo, y a los procedimientos inescrupulosos de la prensa sensacionalista,

⁸ Paco Ignacio Taibo II, “**TITULO DEL ARTICULO O CAPITULO**” *El cómic es algo serio*, México: (Editorial Eufe, S.A. 1982) 7

⁹ Mark James Estern, “Antecedentes del Cómic Underground” en *El Cómic es algo serio*, (Editorial Eufe, S.A. 1982) 96

¹⁰ *Ibid*

así como se volvió el iniciador de la “historieta de chicos” o el *Kid Strip*, que contaba con muchachos como protagonistas.¹¹

El origen de la historieta en Estados Unidos se relaciona muy de cerca con la lucha que a fines de siglo libraron dos grandes magnates de la prensa: Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst.¹² Hearst llega a Nueva York en 1895, y toma consciencia de la importancia de las hojas dominicales, los suplementos ilustrados donde aparecían ya los primeros dibujos humorísticos, como factor de venta. Hearst, con una personalidad ávida, rápida y sin escrúpulos (sirviendo de modelo más tarde para el personaje sensacionalista de la controversial película de Orson Wells, *Citizen Cain*), no sólo se hace pronto de su propio equipo de ilustradores, sino que atrae para el *Journal* a Outcault. Así aparece en el 96 otro *Yellow Kid*, sobre el modelo exacto del anterior, que George Luks dibujaba entonces para el *World*.

Para 1897 Outcault, en la nómina de Hearst, produce para el *New York Herald* un nuevo personaje: *Buster Brown*. El nuevo chico pertenece a una familia de clase alta, y aunque conserva algunas de las acciones y la violencia de *Yellow Kid*, mucho se pierde en el cambio. De cualquier manera, con Outcault se inicia la historieta americana, aunque junto a su nombre podemos citar el de Opper, dibujante de *Happy Hooligans*, *Maud the Mule*, y *Alphonse and Gaston*; y el de Swinnerton, creador de *Little Bears and Tigers*, ejerciendo mucha influencia en los posteriores *Animal Strips* o “historietas de animales.”¹³ Otro de los grandes, no sólo de la historieta norteamericana sino mundial, es George Herriman, creador en 1911 de *Krazy Kat*, una mezcla genial de

¹¹ Oscar Masotta, La Historieta en el Mundo Moderno, (Madrid: Editorial Píados Ibérica, S.A.1982) 23

¹² Enciclopedia Hispánica, (Enciclopedia Británica Publishers, Inc. 1995) Vol. 1, Microprdia, 452

¹³ Masotta, La Historieta , 21-24

sociología y metafísica. Herriman trabajó para Hearst hasta su fallecimiento en 1944.

A partir de los años veinte, la historieta norteamericana se vuelve más ideológica, convirtiéndose en el más extenso y poderoso intento de promoción publicitaria de los Estados Unidos, ya fuera interno o externo. Aparecen entonces historietas como *Little Orphan Annie*, de Harold Gray en 1924, la cual introduce la ideología de derecha, la glorificación del mundo de los patrones, defensa de la propiedad privada, los campesinos como buenos y las ciudades e industrias como los villanos. Marca entonces la aparición del *Girl Strip* o “historieta de chicas,” donde las heroínas son jovencitas. *Little Annie* refleja bastante bien los verdaderos marcos de referencia y la significación de los *comics* de los años veinte. La publicidad y las tensiones internas de una sociedad que, al incrementar su industrialización, liberaliza sus costumbres.¹⁴

Los personajes que nacen en la década de los años veinte ya no son tramposos ni trepadores sociales; trabajan duramente para asegurarse su ascenso social, y el status individual. Los *Girl Strips* constituyen el pilar de esta nueva tendencia, con ideas sobre la movilidad social, la consciencia de la entrada mensual y la riqueza, el valor asignado de las características fisonómicas y étnicas, el rol del sexo, etc. Algunos ejemplos por nombrar serían *Tillie the toiler*, de Westover (1921); *Ella Cinders*, de Conselman y Pluma (1925); y *Dixie Dugan*, de McEvoy y Strieble (1929). Aparece también a finales de los años veinte la historieta de aventuras, con tres títulos que durante los años treinta constituirían definitivamente la imagen moderna de la historieta: *Tarzan*, *Popeye* y *Buck Rogers*.

¹⁴Ibid, 27-28, 36-39

Durante los años de depresión, existían ya esas tres líneas maestras a las que no habría mucho que agregar, únicamente *Caniff* y *Mad*, para tener el panorama completo. La década de los treinta fue la edad de oro de los *comics* norteamericanos, pues en ninguna otra los descubrimientos tuvieron mayor profundidad y fueron más definatorios. Es entonces cuando las historietas son dibujadas y pensadas para alcanzar a los grandes cotidianos masivos, definiéndose las experiencias que culminarán en la aparición del “*comic-book*.”¹⁵ La mayoría de los estudiosos afirman que el primer *comic-book* que se publicó fue *Famous Funnies* en 1934, el cual realmente no tuvo mucho éxito financiero.¹⁶

Siguiendo el ejemplo de *Buck Rogers*, aparece *Flash Gordon* como su competencia, creado en 1934 por Alexander Gillespie Raymond, presentando su mitológico Mongo con sus vistosos personajes. Por supuesto que la ciencia ficción ya era un género que tenía una entidad literaria y cinematográfica, mucho antes de su uso en los *comics*. Siguiendo el estereotipo de héroe con algunas pequeñas variaciones, tenemos a: *Jungle Jim*, con aventuras exóticas en Malasia; *Secret Agent X-9*; *Rip Kirby*, *Mandrake*; *Dick Tracy*; *the Phantom*; y *Prince Valiant*, entre otros.¹⁷

Para 1937 aparece la idea de producir una publicación dedicada a la venta en kioscos, y con un tema único. Se crea entonces en enero de ese año *Detective Comics*, mejor conocido en la actualidad como *DC comics*. Tenía como aspecto diferente la lucha contra el crimen en amplios paneles de casi una página entera, apareciendo historias que comienzan a subir de calidad. Los escritores y dibujantes adquieren un estilo característico del *comic* al que

¹⁵ Ibid, 44

¹⁶ Estern, “Antecedentes”, 97

¹⁷ Masotta, La Historieta , 50

ahora se le llama americano, y surgen historias de detectives, científicos y personajes más atractivos y con habilidades superiores a las humanas, siempre salvando al planeta o a su comunidad de una catástrofe.¹⁸

Aparecen entonces *Superman* y *Batman* en 1938 y 1939 respectivamente. El impacto de *Superman* fue tan grande que inmediatamente surgieron decenas de otros superhéroes y antihéroes. Pero con la llegada de Hoover y McCarthy y la fobia al comunismo, un buen día aparece un libro llamado "La Seducción del Inocente," donde culpaban a los *comics* de todos los males de la sociedad. Este libro fue tan importante que se inició una campaña para acabar con las historietas. Antes de que la Cámara de Representantes de Estados Unidos hiciera algo severo contra la industria, ésta se auto-censuró, y creó un código de *comics* donde se prohibía que ganaran los malos, que hubiera violencia, que se mostraran mujeres provocativas, corrupción, etc.

El golpe fue tan duro que casi todos los superhéroes murieron y la industria lo superó hasta los años ochenta. En esta época, que podría ser denominada la "era oscura" de los *comics*, surgieron *comics* "gore" y "pulp fiction," que mostraban oscuras historias policíacas o detectivescas y de terror, con monstruos espantosos y grotescas escenas que rayaban en el morbo; eso sí, se apegaban al "código" lo más posible (otro ejemplo de cómo se pueden torcer las leyes sin llegar a romperlas).

Después de la Primera y la Segunda Guerras Mundiales, la época de la Guerra Fría se agrava y surge la paranoia. Los jóvenes empiezan a ser "rebeldes sin causa" y el gobierno intenta, inútilmente, ponerlos en orden ya sea sutilmente o por la fuerza. Surge Martin Luther King, asesinan a Kennedy,

¹⁸ Comic Americano, <http://desmadrator.dreamers.com/main3.html> (Consultado en: 3 de Junio, 2005)

hay revueltas estudiantiles en todo el mundo, los sindicatos se fortalecen, en América Latina surgen las dictaduras militares. Los *comics*—de manera sutil los más conocidos y comerciales, y de forma más impactante los alternativos— expresan su inconformidad. No hay cupo entonces para los superhéroes. El cambio llegaría muchos años después.¹⁹

1.1.2 Los Superhéroes

Es en Cleveland, Ohio, donde en 1934 dos estudiantes de preparatoria judíos aspirantes a escritores de *comics*, de nombres Jerry Siegel y Joe Shuster, crean al personaje más popular de todos los tiempos: *Superman*, el cual empezó a ser publicado por *DC comics* en 1938.²⁰ Pero *Superman* no fue el único personaje exitoso de *DC comics* que dio pauta a los llamados superhéroes, apareciendo en escena *Batman*, de Bob Cain un año después. A la ingeniosa fórmula le siguieron otros muchos superhéroes como *Green Lantern*, *Wonder Woman*, *Flash*, *Captain Marvel*, etc.

Curiosamente, la mayoría de los superhéroes seguían un arquetipo básico: comenzando aparentemente como seres comunes y corrientes en la vida pública en que se desenvolvían, daban un giro a su existencia con un suceso tan imprevisible que le podría ocurrir a cualquiera. Cada superhéroe es bueno, moral, decente, y se subordina con agrado a las leyes de la naturaleza, sociales y civiles, por lo que es encomiable que emplee sus poderes con fines benéficos, a favor de lo establecido,

Se despliega toda una ideología con respecto del universo de los valores aceptados por el superhéroe, volviéndose veneradores de la honradez, las

¹⁹ Los Cómics y la Cultura de Masas, Reflexiones sobre el impacto de los Cómics en la Sociedad, <http://www.geocities.com/Athens/Agora/1028/> (Consultado en: 20 de Mayo, 2005)

²⁰ W. Wright, *Wrighting Comic Books Nation*, 1.

buenas relaciones con la ley, el culto a la belleza, la virilidad, la cordialidad para con los humildes, etc. Todos estos valores fomentaron que el personaje y su historia se vuelvan modelos a seguir; el mensaje de los *comics* se vuelve muy fácil de aceptar, reprobando el mal y aceptando el bien.²¹

1.1.3 Marvel Comics

DC Comics y *Marvel Comics* son dos de los sellos más antiguos e importantes en la historia del *comic book*. El primero fue llamado *National Periodical Publications* durante sus primeros cuarenta años de existencia, mientras que el segundo fue conocido como *Timely Comic* de 1939 a 1950, cambiando su nombre a *Atlas Comics* para la mayor parte de esta década,²² y asumiendo en 1960 su nombre actual. El editor, director de arte y jefe de escritores era Stan Lee, habiendo comenzado a trabajar con la compañía en los años cuarenta, a la edad de diecisiete. Lee contrata a los artistas Jack Kirby y Steve Ditko.²³

Los héroes *DC* poseían características que serían tomadas y acentuadas por los *Marvel*, como el hecho de tener supercuerpos relacionados con elementos cósmicos como el agua, el fuego, el tiempo, etc. A esto añadieron la idea de que los superhéroes pueden pelear entre sí, llegando hasta el punto de ser enemigos. Finalmente, tal vez uno de los rasgos más característicos era que, encontrándose en conflicto ya sea por sus personalidades duales, o por su situación siempre exterior al grupo social, los superhéroes podían ser desdichados, con personalidades atormentadas, o directamente enfermos. El más original de los superhéroes actuales en esta línea es *Spiderman*, haciendo su aparición en el número 15 de *Amazing*

²¹ Alfie, "Semiología del Cómic", 51

²²W. Wright, Wrighting Comic Books Nation, Introducción.

²³ Ibid, 201

Fantasy, en septiembre del 62, y apareciendo más tarde en un *book* con su nombre como título al año siguiente.²⁴ Así como éste surgieron muchos otros personajes con defectos, como *Daredevil*, un abogado ciego; *The Hulk*, un perturbado científico con un alter ego monstruoso y furioso; *Thor*, también con un alter ego lisiado; *Iron Man*, un exitoso empresario con un mal cardíaco, etc.

A diferencia de *DC Comics*, en donde *Batman* vive en *Gotham City*, y *Superman* en *Metropolis*, *Marvel Comics* inventó algo que ahora se conoce como "continuidad": Los héroes no estaban en ciudades imaginarias, estaban en Nueva York, y si un edificio se dañaba en una pelea de *Spiderman*, el mismo edificio aparecía dañado en otras revistas (como "Los 4 Fantásticos"); los personajes comenzaban a tener una historia y los sucesos repercutían en el futuro creando una mayor coherencia. Los problemas de esta técnica incipiente fue que muchas historias se volvieron imposibles de continuar y hubo que remodelar todo el universo *Marvel*, tarea que en gran medida le correspondió a John Byrne.

La compañía *DC Comics*, comprendiendo que ese era el camino si quería salvarse, también renovó su universo. Comenzó por pedirle a Frank Miller que creara una historia de *Batman* donde fuera completamente diferente sin que alteraran al personaje. El resultado fue una obra de arte: *Return of the Dark Knight*. Sin embargo, existen varios tabús que aún continúan en los *comics*. Algunos de ellos son el hacer alusiones claras a la religión, el sexo explícito, el fomento de vicios (alcohol, drogas, cigarro), un menor en peligro sin

²⁴ Masotta, La Historieta , 98,99

que el héroe lo proteja, el uso irracional de la violencia por parte del héroe, el cuestionamiento de la autoridad, etc.²⁵

1.1.4 Capitán América

Conquistadas las normas de la historieta de aventuras y aviación, la guerra fue el más excelente campo de batalla para los héroes y los superhéroes, que multiplicaban sus hazañas y peleaban en el frente. Muestra de algunos *comics* con este tema son *Scorchy Smith*, peleando de lado de los rusos al frente este; *Caniff, the wolf de Sansone*; *Up Front with Mauldin*; *G.I Joe* de Dave Bregar; *Sad Jack*, que surge en 1944; y *Male Call* que aparece en el 45.²⁶ Por supuesto que los superhéroes también participaron activamente, ya que en 1938 se reconoció la creciente amenaza fascista y nazi cada vez más fuerte en Europa. Les concernía a los jóvenes lectores americanos estar enterados, y tomar una postura, tal como lo hacían *Captain Marvel*, *Superman*, *the Sub-mariner*, *Human Torch*, etc.²⁷

Uno de esos enfoques fue el siguiente: con la guerra en Europa y los jóvenes americanos amantes de la paz y la libertad, no era raro que muchos quisieran enrolarse, para pelear contra la amenaza del Eje. Es así como el presidente de los Estados Unidos autoriza un plan ultra-secreto de defensa. Un joven patriota de nombre Steve Rogers, demasiado débil y enfermizo como para calificar en el reclutamiento regular, se ofrece como voluntario para un experimento conducido por uno de los científicos más destacados del país, el Profesor Rainstain, quien inyecta un suero a Rogers haciéndolo crecer en

²⁵ Los Cómics y la Cultura de Masas, Reflexiones sobre el impacto de los Cómics en la Sociedad, <http://www.geocities.com/Athens/Agora/1028/> (Consultado en: 20 de Mayo, 2005)

²⁶ Masotta, *La Historieta*, 66

²⁷ Nick Wright, *The classic era of the American Comics*, (London: Prion Comics Limited, 2000)

masa y altura, hasta alcanzar la perfección humana. Ya no siendo más un frágil patriota, y poseyendo un ideal noble, una misión y un orgulloso nuevo nombre, el nuevo super-soldado, Capitán América, nace.²⁸

Surge un guerrero glorioso que peleaba por la libertad y por su país, vestido en rojo, blanco y azul, con una cota de malla color azul con una gran estrella blanca en su pecho, y de ahí hasta la cintura 13 franjas verticales—representando los 13 estados en la bandera americana—y con las alas de Mercurio sobre su capucha, arriba de las orejas. El Capitán América, centinela de la libertad y campeón de la democracia, estaba armado con un escudo decorado con franjas azules, rojas y blancas, siendo al principio triangular, y cambiando más tarde para ser redondo.²⁹

I.1.4.1 Capitán América en la Segunda Guerra

La dramática aparición del Capitán América en la primavera de 1941 fue un llamado a las armas y a la conciencia contra la agresión extranjera.³⁰ Muchos de los jóvenes artistas creadores de *comic books* eran judíos o liberales, que en algún momento habían sido moralmente reprimidos por la ideología nazi, y que ahora empleaban su arte para expresarse; tal era el caso de Jacob Kurtzberg, hijo de inmigrantes austriacos de clase trabajadora. Más tarde el joven Kurtzberg cambiaría su nombre al de Jack Kirby—según él por querer ser un verdadero americano—y se dedicó a lo que el calificaría como la forma de arte más estrictamente americana: el *comic*.³¹ Kirby, junto con Joe Simon, siendo dibujantes y escritores de *Blue Bolt Comics*, para *Novelty Publications*,

²⁸ W. Wright, Wrighting Comic Books Nation , 32

²⁹ Nick Wright, The classic era, 76

³⁰ W. Wright, Wrighting Comic Books Nation, 30

³¹ *Ibid*, 35-36

un buen día llegaron a trabajar para *Timely Comics*, que después se convertiría en Marvel. Ahí crearon al personaje que simbolizaría al sueño americano, concientemente con fines políticos, y como una forma de expresar abiertamente su opinión y postura contra el Nazismo.³²

En la portada del *Captain America Comics* número uno, el héroe americano aparece golpeando a Adolf Hitler en el rostro, convirtiéndose en el título más vendido y el personaje más popular, vendiendo durante la guerra cerca de un millón de copias al mes. Esto sirvió como inspiración para muchos imitadores, y fortaleció los valores y el espíritu combativo de la nación, invitando a los jóvenes a enlistarse. Por supuesto que no todos estuvieron a favor del Capitán América, y los creadores y editores de la revista recibieron cartas de personas que reaccionaron con enojo ante la política del superhéroe, especialmente simpatizantes nazis.

La Segunda Guerra Mundial se volvió un gran negocio para los *comics*, marcando una rara convergencia e interés entre publicistas, creadores, lectores y política gubernamental. Una época llamada por los lectores y coleccionistas como “La Era Dorada del *Comic*.”³³

Los norteamericanos crean un némesis para el Capitán América. Dicho personaje es, por supuesto, un nazi, de nombre Johann Schmidt, que como todo villano tiene las características negativas rechazadas por la sociedad, luciendo una indumentaria particular, como lo es su uniforme nazi color oscuro, y ciertas características físicas que lo singularizan, como su deformado rostro. Se enfrenta al héroe en celebres contiendas con un objetivo claro: en este caso

³² Nick Wright, *The classic era*, 78

³³ W. Wright, *Wrighting Comic Books Nation*, 36,54

el dominio mundial, motivado por la venganza, el resentimiento y la ambición.³⁴ Este personaje, mejor conocido como *Red Skull*, hace su primera aparición en *Captain America Comics #1*, en marzo de 1941. No olvidemos que los villanos también juegan un papel muy importante, aunque bajo una mecánica diferente, reafirmando los valores anhelados por la sociedad.

I.1.4.2 Capitán América en la Guerra Fría

Con el fin de la Segunda Guerra Mundial, los creadores del Capitán América se ven obligados a realizar un cambio en la historia al desaparecer el enemigo original del superhéroe con la caída de la Alemania Nazi. Es entonces cuando los rusos en particular, y en general los comunistas/socialistas, se convierten en villanos y se enfrentan a los ideales estadounidenses.

El Capitán América comienza a luchar en contra de la amenaza comunista, tal y como los Estados Unidos lo hacían en la vida real. Durante la Guerra Fría tanto la carrera armamentista entre los Estados Unidos y la U.R.S.S, como la preocupación por una expansión del comunismo que contagiara a países circundantes o que pudiera incluso “infectar” a los Estados Unidos desde dentro, fundamentaron las historietas del Capitán América, quien ahora se enfrentaba a una ideología diferente del nazismo.

Con esto concluimos el marco referencial, la importancia del cual residió en abordar las bases históricas de las historietas, el surgimiento de las grandes compañías editoras y distribuidoras, así como de los creadores del Capitán América y las motivaciones de fondo que los llevaron a crear dicho personaje y

³⁴ Oscar de Jesús Aragón Pérez, Tesis Influencia del Diseño Gráfico en la Creación de Personajes de Cómic de Acción (Universidad Iberoamericana de Puebla, 2000) 50

su ideología, que aún en nuestros días continúa. En el siguiente capítulo abordaremos una teoría muy importante que debemos tener presente, pues es fundamental para comprender la transmisión del contenido de las historietas del Capitán América.