

Historia y comunicación social

ISSN: 1137-0734

<http://dx.doi.org/10.5209/hics.69221>

El cómic como propaganda anticomunista durante la Guerra Fría (1947-1960)

Andrea Hormaechea Ocaña¹

Recibido el: 30 de mayo de 2017. / Aceptado: 11 de abril de 2018

Resumen. La Guerra Fría se constituyó como una nueva forma de conflicto entre los bloques liderados por Estados Unidos y la Unión Soviética, en él las armas son sustituidas por una guerra psicológica con la que se busca “conquistar los corazones y las mentes” de la población. Para lograr la victoria se recurrirá a todo tipo de soportes culturales como componentes propagandísticos, entre ellos el cómic, donde se intercalan las historias ensalzando el *American Way of Life* como contraposición al comunismo.

Palabras clave: cómic; Guerra Fría; guerra psicológica; comunismo; *modus vivendi* estadounidense

[en] The comic book as anti-Communist propaganda during the Cold War (1947-1960)

Abstract. The Cold War was a new way of conflict between two blocs led by United States and the Soviet Union. Weapons are replaced by a psychological warfare to “win the hearts and minds” of the population. To achieve the victory will be all kinds of cultural media such as propaganda components, such as the comic, where stories were interwoven to extol the American *way of life* as opposed to communism.

Keywords: comic; Cold War; psychological warfare; communism; *American way of life*

Sumario: 1. Introducción. 2. Estado de la cuestión. 3. El cómic estadounidense. 3.1. Contexto histórico. 3.2. Propaganda cultural tras el conflicto. 3.3. Construcción de la identidad. 3.3.1. El *American Way of Life*. 3.3.2. Construcción del otro. 3.4. Miedo al comunista en los cómics. 4. Conclusiones. 5. Bibliografía.

Cómo citar: Hormaechea Ocaña, A. (2020) El cómic como propaganda anticomunista durante la Guerra Fría (1947-1960), *Historia y comunicación social* 25(1), 5-14.

1. Introducción

Con el final de la Segunda Guerra Mundial se inicia una etapa en la que el mundo quedará dirigido por dos grandes bloques, cuyos gobiernos van a sustituir las armas por la política cultural en una nueva tipología de enfrentamiento conocida como “guerra psicológica”. Estados Unidos usará distintas herramientas para exacerbar los valores de democracia, libertad o capitalismo con las que atraer a aquella parte de la ciudadanía que había resultado decepcionada por las políticas desarrolladas a raíz de la Segunda Guerra Mundial, y demostrar a las élites europeas que poseía una “alta cultura” y la necesidad de extender su modelo de *way of life* por el Viejo Continente.

Para llevar a cabo esta nueva campaña no sólo recurrió a mecanismos como el Plan Marshall o el *Fair Deal*, sino que hizo de la cultura un elemento más dentro de la industria exportadora con la que vender el ideal estadounidense al otro lado del océano. Dentro de esa industria destaca la presencia propagandística en el cómic, especialmente en el de superhéroes al personificar, en muchos casos, su propia identidad. Se trata de un sector cuyo mensaje calaba en un amplio espectro de la población, por tratarse de un producto realmente económico consumido por un importante porcentaje de la ciudadanía estadounidense.

A través de este medio de entretenimiento se pueden extraer distintas percepciones en torno a la realidad estadounidense: la reformulación de su identidad y la del Otro, junto a la construcción del *American Way of Life* o su convergencia dentro del sistema de relaciones internacionales.

En este caso, se va a exponer cómo desde los distintos gobiernos estadounidenses de la “primera guerra fría” (1947-1960) –momento de mayor tensión entre EEUU y la URSS– se va a potenciar el miedo al comunismo

¹ Universidad Autónoma de Madrid.
andrea.hormaechea@hotmail.com

como una forma de aunar a la población en torno al rechazo a un enemigo común, que estaba ganando en Europa la batalla por “conquistar los corazones y las mentes” de la población. Para ello se recurre a los elementos culturales más potentes, como es el cómic utilizando a sus personajes como vehículo de transmisión ideológica. Todo ello en un contexto de reconversión de su identidad, con el replanteamiento de conceptos como la Frontera o el Destino Manifiesto.

2. Estado de la cuestión

En la década de los ochenta, años de proliferación de los estudios sobre el cómic estadounidense y su uso propagandístico durante la Guerra Fría, Ludovico Silva plantea la idea del cómic como un arma ideológica, que sirvió constantemente como un ensalzamiento del modo de vida estadounidense, explotándolo tanto que finalmente esos valores se negativizan. Silva enfatiza que la clave del éxito del cómic se basa en la representación de los intereses e inquietudes del ciudadano medio norteamericano, lo que hace que se sienta identificado y le resulte atractiva su lectura.

En los años noventa destaca el recorrido que hará Les Daniels por la trayectoria de Marvel en su cincuenta cumpleaños en *Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics – Marvel*. Daniels es uno de los grandes expertos en el mundo del cómic, ya en los 70 publicó *Comix: A History of the comic book in America* o *Living in Fear: A History of Horror in the Mass Media*. En 2003 lanzó *DC Comics, a celebration of the World's favorite comic books heroes*. También destaca Amy Kiste Nyberg, profesora del departamento de comunicación en la Universidad Seaton Hall (Nueva Jersey), quien publicará diversas obras focalizadas en las críticas y legislación en torno a los comics, como las proferidas por Fredric Wertham. Destacan *Seal of Approval: The Origins and History of the Comics Code*; *Comic Books and Women Readers: Trespassing in Masculine Territory* y *Comic Books: Practices of Reading and Strategies of Legitimation, Ignoring the Evidence: The Senate Investigation of Comic Books in the 1950s*. El profesor de historia de la Universidad de Oklahoma, William Savage Jr. analiza en *Comic book and America, 1945-1954* el primer boom experimentado por los cómics en Estados Unidos tras el fin de la Segunda Guerra Mundial.

Ya en el nuevo milenio proliferan los estudios sobre tebeos y sus características. Así sucede con Scolari y su *Historietas para sobrevivientes*, un análisis sobre el cómic en los años ochenta desde diversas perspectivas al trabajar acerca de la representación de las mujeres, la evolución de los superhéroes o cómo se desarrollan otro tipo de cómics en diferentes países, como el manga en Japón. A éste se suma el capítulo de Emilio García Fernández y Guzmán Urrero Peña destinado al cómic en el libro *Historia general de la imagen*, en el que se realiza una visión general de cuáles son las características de los tebeos en diferentes países, dedicando un apartado al *comic book*. Trata el desarrollo del cómic en distintos países da una perspectiva de la influencia y alcance que el tebeo estadounidense ejerce sobre los demás, mostrando esa prevalencia de la presencia estadounidense en un proceso de interculturalidad.

Prácticamente en paralelo Matthew P. McAllister, Edward H. Sewell jr. e Ian Gordon publican una obra conjunta con el título de *Comic & Ideology*, en la que trabajan la evolución del cómic con capítulos muy variados en los que se habla de la representación de la mujer en los cómics, la violencia sexual en el manga japonés o la visión de Superman como un héroe romántico. Siguiendo esta línea se encuentra la obra de Grant Morrison, *Supergods. Héroes, mitos e historias del cómic*, donde divide la historia del cómic en cuatro épocas: Edad Dorada, Edad de Plata, Edad Oscura y Renacimiento. Dentro de estas etapas analiza alguno de los componentes y el surgimiento de los nuevos héroes de *Marvel* como los Cuatro Fantásticos junto a Superman. Además, destaca por aspectos como el tratamiento que realiza del cine hollywoodiense y la representación del modo de vida estadounidense, donde se entremezcla una cierta biografía con un ensayo crítico.

En el año 2001 Bradford Wright, Matthew McAllister y Miguel Ángel Vázquez Medel publican tres monografías sobre el cómic como transmisor ideológico. A ellas les sigue *Las dimensiones sociales y políticas del cómic* de Ana Jorge Alonso, Rocío de la Maya y Alfonso Cortés donde estudian el tratamiento del cómic y cuál va a ser su repercusión en la sociedad estadounidense, incluyendo el debate generado por Wertham y su grupo de apoyo durante los años cincuenta. De especial interés será la aportación de Román Gubern, gran conocedor de la cultura popular al haber trabajado sectores como el cine. De características similares, aunque con información ampliada, especialmente acerca del cómic de espionaje, es la obra de Keith Booker y su *Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas*. Apenas dos años después, tras abandonar los lápices, Jules Feiffer decidió pasar de la acción a las palabras con *The great comic books heroes*, en la que analiza los superhéroes de los años 40 y 50 desde su experiencia como humorista gráfico durante esos años. En *Tales to Astonish: Jack Kirby, Stan Lee and the American Comic Revolution* Ronin Ro recorre la historia de ambos autores y el impacto que sus cómics tuvieron en la cultura nacional.

El profesor de historia cultural de América del norte, Jean Paul Gabillet, publicó en 2005 *Des Comics et des hommes: histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis*. Tras él publicó diversos artículos como *Astérix en Amérique: la réception d'Astérix sur le marché nord-américain*, *Comic art and bande dessinée: from the funnies to graphic novels* o *BD, mangas et comics: différences et influences*.

Entre 2006 y 2007 Paul Lopes y Dale Jacobs publican sendos artículos en los que se aporta una visión novedosa sobre el cómic como un elemento que, a pesar de su carácter ciertamente literario en alguna medida, se aleja mucho de la literatura tradicional llegando a conformar un sector aparte. Jacobs entiende el cómic como un elemento más dentro de una cultura popular que se podría unir al jazz o al rock y que encaja perfectamente en una etapa en la que la cultura ya no se construye exclusivamente desde las élites gracias a los medios de comunicación de masas.

Con *The Ten Cent Plague: the great comic book scare and how it changed America*, el periodista David Hadju quiso revisar la concepción en torno al arte élites y el arte popular y la propia noción de la cultura popular.

En 2012 salta a las librerías *Marvel Comics: The Untold Story*, escrito por el periodista Sam Howe. Una obra en la que recorre la historia de Marvel descubriéndonos la parte más personal de esta compañía.

En 2013 llega *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*, una conjunción de ensayos acerca de la memoria, la autobiografía, la propia evolución y transformación de los cómics... Habla, pues, de un cómic muy personal con el que no sólo se entretiene, sino que es un transmisor de ideas y sentimientos de sus creadores. Entre el 2013 y 2014 Keith Dallas escribió las crónicas del cómic estadounidense durante los años 50, 60, 70 y 80.

En *Comics and Conflict: Patriotism and Propaganda from WWII through Operation Iraqi freedom*, Cord Scott argumenta que los comics, especialmente los de temática bélica o patriótica, no dejan de ser un reflejo de la sociedad estadounidense.

Por último, no se puede obviar la visión que se tiene del cómic en diferentes blogs, artículos online y páginas web. Guzmán Urrero Peña retoma en 2007 la investigación sobre el cómic, ya iniciada en el año 2000 con la obra en la que coparticipa con Emilio García Fernández, con el que también llevará a cabo la publicación de otro artículo sobre esta misma temática apenas un año después. En ambos artículos online se realiza un análisis del cómic siguiendo una división cronológica con la que se tiene una mejor visión de cómo ha sido la evolución de esta industria en paralelo a la evolución histórica. *Blog de superhéroes* es otra web indispensable, más concretamente el artículo publicado por Guzmán Díaz Alonso “Los superhéroes se alistan”.

Sin embargo, el mejor artículo publicado en una página online sobre esta temática, es “¡Miedo rojo! Las tensiones entre el cómic estadounidense y el comunismo” publicado en 2012 por Ignacio Fernández en la revista digital especializada en cómics *Tebeosfera*. Es un análisis exhaustivo con una constante de ejemplos y soporte bibliográfico que lo convierte en un artículo de referencia.

3. El cómic estadounidense

3.1. Contexto histórico

Con el final de la Segunda Guerra Mundial se exagera el pánico frente al comunismo, un miedo que ya existía desde los años veinte cuando se denunciaron las leyes reguladoras del trabajo infantil o la propuesta de un sufragio universal en el que incluir el voto femenino. Con la política de *New Deal* durante la presidencia de Franklin Delano Roosevelt se produjo un nuevo rebrote de este temor al comunismo, derivando en la constitución del Comité del Congreso sobre Actividades Antiamericanas con el que encontrar a figuras subversivas en los sindicatos y organizaciones del *New Deal*. Una vez concluye la Segunda Guerra Mundial el miedo al nazismo, que había privado en ese contexto, se evapora para volver a colocar el epicentro en el anticomunismo². Asimismo, la agitación social fue una constante tras la contienda ante la mejora de las condiciones económicas de los empresarios frente a la de los obreros, quienes experimentaron una congelación salarial. Esta inestabilidad y la incapacidad del presidente Truman para hacerle frente, derivó en la victoria de los republicanos en las elecciones de 1946 en las que lograron la mayoría en ambas cámaras³. Durante este periodo destacó la firma de la ley Taft-Harley, por la cual se limitó el espacio de acción de los sindicatos en las huelgas.

En 1947 Harry Truman pronuncia un discurso con el que implanta una nueva medida (“Doctrina de la Contención”)⁴, que plantea la necesidad de contener el avance del comunismo y la obligación de Estados Unidos de proteger al resto de países frente a la amenaza del totalitarismo. Este discurso marcó el nuevo rumbo mundial basado en la política de los dos mundos, siendo los principios morales sobre los que se cimienta esta nación (democracia y defensa de las naciones “libres”) la base de su política exterior⁵.

En este mismo año se desarrolla el Plan Marshall, iniciativa que trató de venderse como una acción benéfica con la que ayudar a una Europa desolada tras el conflicto. Sin embargo, revestía una forma de autoprotección

² Fontana, J. (2011). Por el bien del Imperio. Una historia del mundo desde 1945. Barcelona: Pasado&Presente, pp. 96-104.

³ Estas elecciones, denominadas *midterm elections*, se celebran a los dos años de las elecciones presidenciales. En ellas se elige a los miembros de las cámaras.

⁴ La Doctrina de la Contención responde al famoso “telegrama largo” de George Kennan del 22/02/1946 donde exponía la amenaza soviética.

⁵ Neila, J. S. y Merino, J. C. (2016). Los Estados Unidos. La República con vocación de Imperio. Madrid: Mandala Ediciones, pp. 201-220.

frente al prestigio que había adquirido el comunismo tras la victoria de la URSS, que podría derivar en su avance por la Europa Occidental⁶. Igualmente, no dejaba de ser una manera de garantizar que el Viejo Continente mantuviera sus niveles de importación de productos estadounidenses. De hecho, la propia URSS llegó a denunciar este plan porque suponía una intromisión en las políticas europeas, aunque éste siguió adelante sin mayores inconvenientes hasta 1951.

Desde la perspectiva cultural, Estados Unidos realizó un importante esfuerzo por tratar de mostrar a la intelectualidad europea las bondades de sus valores y cultura como sostenedores de la democracia y el liberalismo, creando así sistemas de becas como la famosa Beca Fulbright (1948).

Toda esta tensión social y política provocó el pánico ante un Partido Comunista estadounidense a pesar de que se calculó que una sexta parte de sus militantes durante los años sesenta eran informadores del FBI, organismo que durante estos años dejó a un lado cualquier otro tipo de investigación al margen de su lucha contra el comunismo⁷. Dentro de estas actividades vinculadas al miedo al comunismo destaca la ejecución del matrimonio Rosenberg en junio de 1953, acusados de espiar para Rusia, algo que se logró probar, pero no así que tuviera la intención de traicionar a su país o de que la información que aportara sirviera para el proyecto de bomba atómica desarrollado desde la Unión Soviética.

Sin duda alguna, la caza de brujas dirigida por el senador republicano de Wisconsin, Joseph McCarthy en los años cincuenta es una de las principales muestras de ese miedo al comunismo. Esta eventualidad se gesta con el inicio de la Guerra de Corea (1950-1953), que se suma a esta situación de tensión con la que se acrecienta la lucha contra el movimiento obrero. Tal persecución abarcó todo los sectores, desde el político hasta el empresarial o artístico. Sin embargo, sus ataques contra el ejército provocaron la censura desde el Senado por 67 votos contra 22 y el final de su vida política muriendo tres años después⁸.

3.2. Propaganda cultural tras el conflicto

la propaganda política fue prevalente durante la Guerra Fría, pero alcanzó su cénit en las décadas de los 50 y 60, cuando se promovieron los valores estadounidenses en películas, música, literatura, arte y televisión. Ya en 1948 el corto de animación *Make Mine Freedom* ensalzaba los beneficios de vivir en una sociedad capitalista. *Meet King Joe* al año siguiente alababa el trabajo en Estados Unidos y animaba a los trabajadores a que se sintieran felices porque sus condiciones no podían ser mejores en otro país. A través de estos medios se promovían ideales de la familia nuclear, la obediencia hacia los padres o la lealtad a la nación. Como contraposición se condenaba la ideología y economía comunista, tal y como se refleja en *Red Nightmare* (1962), primero destinado a las Fuerzas Armadas y luego retransmitido por televisión para el público en general. En él se crea plantea una situación imaginaria en la que Estados Unidos había sido reconstruido en el territorio soviético donde se entrena a espías soviéticos con el fin de derribar al gobierno estadounidense y su sociedad⁹.

Tal y como explicó Dwight Eisenhower

Nuestro objetivo en la Guerra Fría no es conquistar o someter por la fuerza un territorio. Nuestro objetivo es más sutil, más penetrante, más completo. Estamos intentando, por medios pacíficos, que el mundo crea la verdad. La verdad es que los americanos queremos un mundo en paz en el que todas las personas tengan oportunidad del máximo desarrollo individual. A los medios que vamos a emplear para extender esta verdad se les suele llamar “guerra psicológica” [...] la lucha por ganar las mentes y las voluntades de los hombres (Saunders, 2013: 177).

Fue este el recurso empleado para atraer a la población hacia el bloque capitalista. El conflicto armado había sido sustituido por una conquista cultural con la que lograr convencer a las voces disidentes del propio Estados Unidos, ya que aún existía un cierto rechazo a la participación de esta potencia en la Segunda Guerra Mundial viendo así que tenían que salir de nuevo al rescate de un continente que se dejó someter por sistemas dictatoriales. Tras esta participación habían de enfrentarse a una recuperación económica que se podía haber evitado. A su vez, tenían que conseguir liderar un bloque compuesto por América Latina y la Europa Occidental para confrontar de este modo a la Unión Soviética. Era, por tanto, necesario exportar toda una industria cultural con la que pudieran identificarse aquellos países integrantes. Estados Unidos era partidario de seguir el liberalismo también en el ámbito cultural, en el que convergiera la expansión de la industria del entretenimiento sin restricciones con la intervención estatal exclusivamente para la promoción de ésta en el exterior, especialmente en Europa. Un continente en el que la cultura estadounidense era considerada como vulgar y comercial, una opinión que ya venía gestándose desde los años treinta cuando se transmitió la imagen

⁶ De la Guardia, C. (2009). *Historia de Estados Unidos*. Madrid: Sílex, pp. 326-331.

⁷ Fontana, J. Op. Cit. pp. 98-99.

⁸ Fontana, J. Op. Cit. pp. 107-109.

⁹ Llewellyn, J. (2018). “Cold War propaganda”. Alpha History. <<http://alphahistory.com/coldwar/cold-war-propaganda/>> [Consulta: 10/06/2018].

de unos Estados Unidos sin definición cultural con una sociedad de masas preocupada por el consumo. Fue este hecho, junto al miedo a la ofensiva comunista en el ámbito cultural, el que motivó una campaña con la que combatir esta imagen estereotipada de Estados Unidos. Los servicios de propaganda seleccionaron aquellos componentes de su literatura, música o pintura que probara la existencia de una alta cultura frente a aquellas otras obras que pudieran desacreditar esta imagen¹⁰.

Desde la formación de los primeros medios de comunicación éstos se presentan como una herramienta transmisora de ideología, colaborando en la destrucción de tradiciones y creando otras nuevas. Los cómics se conforman como expresión de un conjunto de ideas y valores a través de personajes estereotipados, portadores de símbolos de poder. Un poder asociado a una personalidad generalizada entre los superhéroes, con cualidades excepcionales. La súper fuerza o poderes sobrenaturales junto al empleo de emblemas, uniformes y máscaras muestran a personajes que quieren proteger su identidad real, pero queriendo diferenciarse del resto de superhéroes haciéndose fácilmente reconocibles.

Como mecanismo de proximidad al lector se empleó la lucha de los superhéroes con enemigos reales, como sucedió con Capitán América en su primera aparición, donde se enfrentó a Adolf Hitler. Lo mismo ocurre con Tío Sam, una figura dentro del ideario estadounidense adoptado por Quality Comics en julio de 1940. En los años 50 DC adquiere, entre otros, a este personaje como una imagen en la que se enaltecían los valores patrióticos para atraer así a los jóvenes lectores. Incluso Superman llegará a participar como paracaidista en el conflicto junto al resto de soldados¹¹.

Con estas historias se busca transmitir una serie de valores con un carácter intergeneracional de una forma simple que llegue a un público amplio y que no pierdan validez con el paso del tiempo.

3.3. Construcción de la identidad

3.3.1. El *American Way of Life*

Tras la Segunda Guerra Mundial de forma paulatina se logró disminuir las tasas de desempleo y romper en positivo la congelación salarial, fomentando de esta manera el consumo entre las familias estadounidenses y garantizando las exportaciones a casi la totalidad de Europa. De tal forma que en 1955 Estados Unidos producía cerca de la mitad de los bienes de consumo del planeta. Este crecimiento económico favoreció a las clases medias de forma directa, conformando una nueva forma de vida basada en la ostentación y en la integración del consumo dentro de su escala de valores. Como consecuencia se potencia la producción en masa con un empeoramiento de la calidad de los productos, y el auge de un nuevo sector: los medios de comunicación de masas. Serán los años de la radio, la llegada de los primeros televisores a los hogares y el aumento de la publicidad que ello conllevará¹². Este estilo de vida, junto a la nueva conformación de la ideología estadounidense, se sumó a los valores tradicionales de esta población: el liberalismo, la democracia o el individualismo. Ya a partir de la revolución que desembocó en su independencia, Estados Unidos presentó una serie de particularidades como su organización institucional, el peso del liberalismo o la expansión territorial gracias a la cual se presenta como una de las grandes superpotencias del siglo XX. Todo ello ha conformado la concepción del excepcionalismo estadounidense como sustento de su identidad. Un excepcionalismo que se nutre de su historia revolucionaria, el componente religioso como elemento articulador de la moral estadounidense y el liberalismo individualista¹³. Este excepcionalismo conecta con su carácter mesiánico por el cual ha de extender sus bondades al resto del mundo y proteger a las naciones “libres” de cualquier ataque que ponga en peligro esta libertad.

El Capitán América y Superman se presentan como las dos grandes personificaciones de los valores propiamente estadounidense y de su *way of life*. Capitán América nace en 1941 como un joven escuálido rechazado por el ejército por su falta de fuerza, negándosele su participación en la Segunda Guerra Mundial. Es tal su interés por contribuir con su país que se somete a un experimento en el que se le inyecta un *serum* que le otorga súper fuerza. El científico responsable es asesinado por un espía nazi, siendo Steve Rogers el único superhombre con estas características. Ya su traje y escudo son una muestra del trasfondo que reviste, ya que en ambos aparece la bandera estadounidense. Además, el hecho de que su único arma sea un escudo no es baladí, ya que representa que él, al igual que Estados Unidos sólo actúa de forma defensiva frente a los ataques recibidos contra la libertad. Siempre rescatará a sus enemigos en aquellas situaciones en las que estén al borde la muerte. Capitán América bebe de la cultura de los superhéroes según la cual los villanos tienen que responder ante la justicia y los superhéroes no han de sustituirla, sólo facilitar su labor.

¹⁰ Niño, A., Montero, J. A. (2012). *Guerra Fría y propaganda. Estados Unidos y su cruzada cultural en Europa y América Latina*. Madrid: Biblioteca Nueva, pp. 35-38.

¹¹ Del Rosario, L. (2016). “El cómic y el poder: Una perspectiva antropológica”. *Boletín Millares Carlo*, 32, pp. 52-65.

¹² Neila, J. S. y Merino, J. C. (2016). *Op. Cit.* pp. 188-189.

¹³ Busso, A. (2008). “Identidad y fuerzas profundas en EE.UU. Excepcionalismo, tradición liberal – tradición conservadora, aislacionismo – internacionalismo, política y religión: su impacto en la política exterior”. *Fuerzas profundas e identidad. Reflexiones en torno a su impacto en la política exterior. Un recorrido de casos*. Argentina: UNR editora, pp. 21-78.

A lo largo de los cómics se va a dar una constante representación de las preocupaciones sociales y políticas que se van gestando en paralelo. No sólo se muestran protestas estudiantiles y sociales, especialmente en la lucha por los derechos civiles de la población negra a partir de la entrada en escena de personajes como Falcon, sino que en paralelo al escándalo *Watergate* Capitán América se enfrenta al Imperio Secreto, tras el cual se descubre que hay una figura del gobierno. Nunca se desvela la identidad de este personaje, pero debido al contexto en el que se genera se piensa que era una referencia al presidente Richard Nixon. Steve Rogers se siente tan defraudado por el sistema que decide abandonar el disfraz de Capitán América para convertirse en Nomad, un superhéroe que sigue luchando por el bien social pero fuera del sistema. Todo ello durará apenas unos números hasta que su amigo Ojo de Halcón le muestre la necesidad de que vuelva a ser Capitán América, porque los valores que representaba se mantienen en la sociedad aunque la clase política no haya sabido defenderlos¹⁴.

Superman pertenece al imaginario del héroe con poderes superiores, tal y como sucedía con Hércules o Sigfrido, que unidos a las virtudes humanas hacen de él un ser muy próximo a la perfección. Tal y como defiende Umberto Eco en *Apocalípticos e integrados* la doble realidad de Superman y Clark Kent -en la que convergen un personaje tímido, no excesivamente inteligente, miope y sin apenas carácter con un ser con velocidad supersónica, con vista de rayos X, superfuerza y superoído- es la que permite un mayor dinamismo en sus aventuras y que exista una cierta aproximación con el lector al poder llegar a sentirse identificado con el protagonista. De esta forma, gracias a estas historias aquel ciudadano acomplejado que se siente fuera de la sociedad alimenta la esperanza de convertirse algún día en un superhéroe¹⁵. Igual que sucede con otros superhéroes Superman va a sufrir una evolución, desde sus orígenes en la serie *Action Comics* donde protagonizaba historias de fábulas morales, en las que combinaba la injusticia social con la avaricia entre los hombres de negocios que actuaban como gánsteres o defendía la necesidad de que el Estado asistiera a los pobres. De ahí pasó a tener enemigos muy concretos y se fue alejando de la ingenuidad y la acción social¹⁶.

También se ha querido interpretar a Superman como el ideal del migrante que llega a Estados Unidos para cumplir el sueño americano, para lo que trabaja duro y protege y defiende a su nuevo país frente a los males que le asolan¹⁷.

Otro ejemplo de la representación del espíritu estadounidense en los cómics se encuentra en Iron Man, un reflejo del Estados Unidos superior frente al resto de potencias, un rival imparables capaz de emplear toda su inteligencia para alcanzar sus metas. No sólo representa la rivalidad tecnológica, sino que su condición de “playboy” hace de él la mejor personificación del modelo de capitalismo, como símbolo de una lucha que trasciende el campo de la tecnología para llegar también a lo económico y a lo ideológico. Es más, sus primeros enemigos serán Crisom Dynamo y Titanium Man, que representan este mismo arquetipo, pero tras el Telón de Acero como los defensores de los valores del socialismo¹⁸.

En conjunto, el superhéroe debe conformarse como la personificación o el adalid de los valores propios de su patria, no ha de actuar de forma inesperada sino es por una causa justificada o para volver a la “normalidad” pocos números después. Puede llegar a ser crítico con el sistema, pero siempre entendiendo que ha de velar por la sociedad en conjunto a pesar de la corrupción o las malas políticas, ya que es ella la que engloba todos los ideales que defiende el superhéroe.

3.3.2. Construcción del Otro

Tradicionalmente dentro de la construcción identitaria se confronta la figura del Uno (idílica) con la del Otro (personificación de todos los males). Tal y como expresó Umberto Eco en *Construir al enemigo y otros escritos*: “Tener un enemigo es importante no solo para definir nuestra identidad, sino también para procurarnos un obstáculo con respecto al cual medir nuestro sistema de valores y mostrar, al encararlo, nuestro valor. Por lo tanto, cuando el enemigo no existe, es preciso construirlo” (ECO, 2011: 6-7). Los enemigos, por norma, son distintos a nosotros, con costumbres y formas de vida totalmente opuestas; sin embargo, también se tiende a ver en la simple diversidad una señal de amenaza.

El enemigo ha de ser diferente por tanto en su físico como en su personalidad. Éste debe ser feo por ser malo, ya que lo bello se asocia con lo bueno, siendo deshumanos aquellos que carecen de algún miembro del cuerpo o con características alejadas de los estereotipos de belleza.

Por este motivo, para que no existiera ningún tipo de duda acerca del origen de estos “monstruos” en los cómics se añadían detalles sobre su procedencia, como The Executioner¹⁹, dictador comunista del ficticio San Diablo y archienemigo del superhéroe Thor. Es un claro contraste entre la perfección del héroe americano y la suma de defectos de la figura comunista. Se generaliza la identificación de comunismo con tiranía, ya

¹⁴ Capitán América, nº 169-183, 1974.

¹⁵ Eco, U. (1990). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen, pp. 226-227.

¹⁶ García, S. (2013). *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid: Errata naturae, p. 235.

¹⁷ *Comic books superheroes unmasked*. Canal Historia (2003).

¹⁸ Fernández, I. (22/10/2012). Op. Cit.

¹⁹ *Journey into Mystery*, nº 84, septiembre 1962.

que estos comunistas eran representados como dictadores o aspirantes a ello. Es una forma de contrarrestar la idea de vida política estadounidense basada en el pacto social como originario del Estado y la *civitas*, y la socialista que se muestra como una dominación de la clase oligárquica que ejerce tratos vejatorios sobre sus subordinados y sobre la ciudadanía. Así sucede con Fidel Castro durante la Crisis de los Misiles, cuando pasa de ser un libertador a ser el estereotipo del dictador latino (*Tales of Suspense*, nº 91)²⁰, una metáfora de cómo el comunismo se ejerce mediante dictaduras sostenidas en el uso de la fuerza para convertir a la población en súbditos, hasta que el superhéroe norteamericano acude al rescate y convence a la población de que tiene que luchar contra su opresor.

Uno de los máximos exponentes del retrato infrahumano de los comunistas llega con su presentación como seres simioscos. Red Ghost²¹ trata de imitar el experimento con el que se originan los Cuatro Fantásticos acompañándose de tres simios que representan la versión comunista de Antorcha Humana, la Mujer Invisible y la Cosa. Otro caso es el de Ant Man y su viaje a Berlín, donde se encuentra con un poderoso ejército comunista formado por orangutanes dotados de inteligencia, que desfilan con uniformes estampados con la hoz y el martillo simulando al ejército soviético. Como contraposición, Ant Man emplea este mismo experimento contra los soldados de la Alemania del Este para combatirlos con facilidad al convertirlos en simios.

Si los comunistas varones eran representados de este modo, las mujeres presentaban figuras esbeltas y esculturales, inteligentes y astutas que siempre podían alcanzar sus objetivos, utilizando el engaño y la mentira sobre el ingenuo superhéroe. El estereotipo más claro de esta “mujer fatal” del cómic es la Viuda Negra, quien en un principio adopta la forma de una mujer frágil y vulnerable, para luego, al ser descubierta su identidad secreta, mostrar su experiencia en artes marciales e indestructibilidad debido a sus potentes destrezas físicas, lo que le aleja de esa visión machista que se había dado en un principio al presentarla como objeto sexual. Aunque el machismo no termina de desaparecer al seguir engatusando a héroes como Ojo de Halcón, quien queda prendado de ella aun cuando descubre sus verdaderas intenciones.

Otra de las representaciones más claras del Otro como figura totalitaria se da en el episodio tercero de *Fighting American*, “Stranger from Paradise”. Se presenta a un niño soviético que envía una carta a Fighting American narrándole las virtudes de la URSS. Esta narrativa va a ser intercalada con imágenes de lo que para Joe Simon y Jack Kirby es la realidad de la URSS: los ancianos trabajan en un estado de semiesclavitud, los niños no juegan sino que van a visitar lugares sagrados para los soviéticos como la tumba de Lenin o viven en un estado de represión constante. Una historia que concluye con la incursión de Fighting American y Speedy en la URSS para trasladar al niño y a su familia a Estados Unidos, donde viven felices²².

Toda esa imagen calaba profundamente entre la población, potenciando de este modo la política del miedo que se venía gestando desde la administración estadounidense.

3.4. Miedo al comunista en los cómics

A pesar de que la población estadounidense salió realmente exhausta de la Segunda Guerra Mundial, desde la administración Truman consideraron necesario mantener un estado de alerta, un ambiente de miedo y guerra fría con la Unión Soviética. Trataron de exacerbar una rivalidad real con otra potencia que, sin embargo, había salido realmente desfallecida del conflicto tras el esfuerzo realizado (con más de 20 millones de muertos y una economía en ruinas); pero estos datos no sirvieron para frenar la percepción de Truman de la URSS como una amenaza de la que había que tener una especial precaución. Se potenció la economía militar y el presupuesto de estas características para establecerse un clima de miedo a la expansión comunista, no sólo a nivel nacional sino también en el exterior. De este modo fue posible la ejecución de acciones agresivas en otros países y un aumento de la represión en el interior. El gobierno Truman va a tratar de asegurar su mandato alertando a la población de los peligros de los movimientos revolucionarios en Europa y Asia, consecuencia del expansionismo soviético, conformando un constante paralelismo con la política de Hitler y la construcción del Tercer Reich²³.

Estados Unidos busca construir un consenso entre la rama conservadora y la liberal en el posicionamiento que debía tomar la nación dentro de la Guerra Fría y la lucha contra el comunismo. A partir de las políticas en pro del bienestar social del presidente Truman, como el *Fair Deal*, se logró atraer al conjunto de la población. Pero no será hasta 1950 y la guerra no declarada de Truman en Corea cuando se produzca el verdadero consenso entre el liberalismo y el conservadurismo.

Dentro del cómic los superhéroes serán las grandes fuerzas federales en la lucha por la libertad, especialmente a partir de los años 60²⁴. En la inmediata posguerra van a predominar los cómics como *Steve Canyon* en los que

²⁰ Battle, nº 66, octubre 1959. *Tales of Suspense*, nº 91, julio 1967.

²¹ Los Cuatro Fantásticos, nº 13, abril 1963.

²² *Fighting American*, nº 3, agosto 1954.

²³ Zinn, H. (1997). *La otra historia de los Estados Unidos*. Gipuzkoa: Hiru, p. 320.

²⁴ Díaz Alonso, G. (10/09/2012). “Los superhéroes se alistan: El cómic como propaganda política en la II Guerra Mundial y la Guerra Fría”. En: Blog de superhéroes <<http://blogdesuperheroes.es/reflexion-los-superheroes-se-alistan-el-comic-como-propaganda-politica-en-la-ii-guerra-mundial-y-en-la-guerra-fria>> [Consulta: 20/04/2016].

se percibe una cierta herencia del tebeo bélico al emplear los estereotipos como pilar argumentativo, algo que se comenzará a cuestionar a partir de autores como Archie Goodwin o Taylor Caniff, quienes aprovecharán sus dibujos para transmitir sus propias ideas políticas. Es la época de tebeos como *Pogo* o *Carlitos y Snoopy*, en los que se da un sutil reflejo de las inquietudes del estadounidense a través de animales con características antropomorfas. Aportan una mayor profundidad intelectual en sus contenidos a pesar de su apariencia infantil y se alejan de estereotipos propios de la era Walt Disney²⁵.

La persecución anticomunista dada en el ambiente cinematográfico se extiende a la sociedad estadounidense incluyendo el mundo del cómic donde la crítica al comunismo será una constante²⁶, llegando a alcanzar tres modalidades desde sus inicios. En un primero momento se genera un cierto grado de crítica, pero de intensidad baja, a través de revistas cuya finalidad esencial era aleccionar al público sobre los “peligros del comunismo” utilizando para ello cómics educativos como modelo; en un segundo nivel los cómics bélicos publicados durante la Guerra de Corea y la de Vietnam se llevan al máximo exponente de la propaganda, al retratar el comunismo dentro de la lógica propagandística en el marco de estos conflictos bélicos; por último, serán varios los subgéneros dentro del cómic (western, romance, superhéroes...) que abordan también de una forma más o menos enfática ese miedo rojo²⁷.

Es por ello que la caza de brujas que se producirá en los años cincuenta de la mano del senador McCarthy se extenderá a los cómics publicados por William Gaines, acusado de favorecer la delincuencia entre los jóvenes²⁸, va a promover la vuelta de ciertos superhéroes reconvertidos en una nueva realidad narrativa de la mano de la *Liga de la Justicia*. Ante el gran éxito de estos superhéroes reciclados por *DC Comics*, la compañía *Marvel* se ve obligada a renovar a sus personajes en un intento por no perder protagonismo en la industria del cómic; serán los años de creación de Spiderman, los Cuatro Fantásticos o Hulk, de la mano de Stan Lee y Jack Kirby.

Este miedo al comunismo se presenta de forma temprana coincidiendo con la revitalización de los *comic books* gracias a Julius Schwartz, quien reinventa personajes o crea otros nuevos. Se pueden encontrar ejemplos como el del Capitán América, que permanece en estado de hibernación tras la Segunda Guerra Mundial, pero que despierta en los años sesenta para luchar contra su gran enemigo, el Guardián Rojo²⁹. *Iron Man* es otro de los cómics de mayor fuerza política en este momento³⁰. Tony Stark llega a Vietnam en el contexto del conflicto al que son enviados varios diplomáticos estadounidenses. Allí es apresado por los soviéticos y obligado a trabajar a su servicio. Sin embargo, haciendo uso de su extrema inteligencia y sus conocimientos en tecnología, construirá una poderosa armadura con la que logra combatir a los comunistas, huir de su prisión y regresar a Estados Unidos convertido en Iron Man como nuevo adalid en la defensa de las libertades y el mundo libre y en la lucha contra sus opositores, uno de ellos sería su archienemigo El Mandarín (agente de la China comunista)³¹.

Se va a mostrar como una constante la depravación política, moral y económica del comunismo; a lo que se contraponen la superioridad política moral y económica de Estados Unidos y su sistema de bienestar; y la superioridad tecnológica, que se ve amenazada por el peligro rojo. De este modo los comunistas quedan retratados como auténticos tiranos en el quinto número de *El increíble Hulk* (1962) o en el número 18 de *Avengers* (1965)³²; o como figuras grotescas en el número 21 de *Men's adventures* (1953) o el 42 de *Tales of suspense* (1963)³³. En estos cómics los personajes que personifican los males del comunismo experimentaban una transferencia de la depravación del sistema en sus propias figuras, al sufrir una transmutación a nivel física y moral.

4. Conclusiones

La campaña contra el comunismo dirigida por Estados Unidos se conformó como uno de los componentes esenciales dentro de la campaña cultural generada durante la Guerra Fría. Será el momento de reconversión de su identidad y valores extensibles a Europa y América Latina.

El miedo al comunismo se va a presentar como una constante en la política estadounidense en esta etapa. La caza de brujas del senador McCarthy o la ejecución del matrimonio Rosenberg son dos de los episodios más reconocidos en este ámbito dentro de un sistema mucho más complejo en el que los productos culturales van a albergar mensajes de estas características.

²⁵ García Fernández, E.; Urrero Peña, G. (2000). “El cómic”. En GARCÍA FERNÁNDEZ, E. (coord.). Historia general de la imagen. Perspectivas de la comunicación audiovisual. Madrid: Universidad Europea, p.

²⁶ García Fernández, E.; Urrero Peña, G. (2000). Op. Cit. p. 246.

²⁷ Fernández, I. (22/10/2012). “¡Miedo rojo! Las tensiones entre el cómic estadounidense y el comunismo”. En: Tebeosfera. <http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/miedo_rojo_las_tensiones_entre_el_comic_estadounidense_y_el_comunismo.html> [Consulta: 03/04/ 2016].

²⁸ nyberg kiste, A. Op. Cit. p. 59.

²⁹ Avengers, nº 43, agosto 1967.

³⁰ Tales of Suspense, nº 39, marzo 1963.

³¹ Díaz Alonso, G. (10/09/2012). Op. Cit. *Tales of Suspense*, nº 50, febrero 1964.

³² Avengers, nº 18, julio 1965.

³³ Tales of Suspense, nº 42, junio 1963.

En el caso de los cómics estos mensajes van a ser presentados a través de sus protagonistas, unos superhéroes que van a personificar los valores y virtudes estadounidenses frente a sus enemigos. Durante la Guerra Fría se va a prolongar el modelo de historias ya construido durante la Segunda Guerra Mundial, en el que los villanos ya no son gánsters o ladrones, sino que presentan una importante carga política y tanto su aspecto físico como su carácter son una muestra de los defectos de aquellas sociedades que no cumplen con esas virtudes que el capitalismo y la democracia representan. Incluso serán cada vez más los ejemplos de enfrentamientos directos entre los superhéroes y villanos reales de la historia, como una forma de expresión de las preocupaciones reales de la sociedad y cómo los héroes no viven al margen de las mismas. Suponen un ejemplo para sus lectores, y en algunos casos son personajes en los que verse reflejados por su doble vida en la que, al quitarse el antifaz, son personas sencillas con problemas y situaciones similares a las que cualquiera pueda vivir.

Tras esta herramienta propagandística se puede extraer un análisis de la complejidad de Estados Unidos en una etapa en la que se van a dar distintas doctrinas con las que enfrentarse a una nueva dinámica de relaciones internacionales radicalmente distinta a lo acostumbrado, con nuevos mecanismos dentro de una confrontación en la que la diplomacia y la propaganda van a protagonizar el nuevo modelo de política exterior.

5. Bibliografía

- Avengers*, nº 43, agosto 1967.
Avengers, nº 18, julio 1965.
Battle, nº 66, octubre 1959.
 Bilbao, J. (09/03/2013). “La propaganda anticomunista durante la Guerra Fría”. <<http://www.jotdown.es/2013/03/la-propaganda-anticomunista-durante-la-guerra-fria/>>
 Booker, K. (2014). *Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas*. California: ABC-CLIO. 2014.
 Busso, A. (2008). ““Identidad y fuerzas profundas en EE.UU. Excepcionalismo, tradición liberal – tradición conservadora, aislacionismo – internacionalismo, política y religión: su impacto en la política exterior”. *Fuerzas profundas e identidad. Reflexiones en torno a su impacto en la política exterior. Un recorrido de casos*. Argentina: UNR editora.
Capitán América, nº 117, septiembre 1970.
Capitán América, nº 180, diciembre 1974.
Comic books superheroes unmasked. Canal Historia (2003)
 De la Guardia, C. (2009). *Historia de Estados Unidos*. Madrid: Sílex.
 Delgado, L. (2014). “La diplomacia pública de Estados Unidos. Una perspectiva histórica”. En: *Revista complutense de historia de América*, nº 40, Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. p. 277-301. <<http://revistas.ucm.es/index.php/RCHA/article/view/46352/43559>>
 Del Rosario, L. (2016). “El cómic y el poder: Una perspectiva antropológica”. *Boletín Millares Carlo*, 32.
 Díaz Alonso, G. (10/09/2012). “Los superhéroes se alistan: El cómic como propaganda política en la II Guerra Mundial y la Guerra Fría”. En: *Blog de superhéroes* <<http://blogdesuperheroes.es/reflexion-los-superheroes-se-alistan-el-comic-como-propaganda-politica-en-la-ii-guerra-mundial-y-en-la-guerra-fria>>
 Eco, U. (1990). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.
El increíble Hulk, nº1, mayo 1962.
El Increíble Hulk, nº 131 vol. 2, septiembre 1970.
Fighting American, nº 3, agosto 1954.
 Fontana, J. (2011). *Por el bien del Imperio*. Barcelona: Pasado y presente.
 Gabillet, J. P. (2010). *Of Comics and Men. A cultural History of American Comic Books*. Mississippi: University Press.
 García Fernández, E. y Urrero Peña, G. (2000). “El cómic”. En GARCÍA FERNÁNDEZ, E. (coord.). *Historia general de la imagen. Perspectivas de la comunicación audiovisual*. Madrid: Universidad Europea.
 Fernández, I. (22/10/2012). “¡Miedo rojo! Las tensiones entre el cómic estadounidense y el comunismo”. En: *Tebeosfera*. <http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/miedo_rojo_las_tensiones_entre_el_comic_estadounidense_y_el_comunismo.html>
 García, S. (2013). *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid: Errata naturae.
 Gasca, L. y GUBERN, R. (1994). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.
 Hadju, D. (2009). *The Ten-cent Plague. The Great Comic-Book Scare and How It Changed America*. Nueva York: Picador.
 Jorge Alonso, A.; De La Maya Retamar, R. y Cortés González, A. (2002). *Las dimensiones sociales y políticas del cómic*. Málaga: Centro de Ediciones de la Diputación de Málaga.
Journey into Mystery, nº 84, septiembre 1962.
 Kyste Nyberg, A. (1998). *Seal of Approval, the history of the Comics Code*. Mississippi: University Press of Mississippi.
 Llewellyn, J. (2018). “Cold War propaganda”. *Alpha History*. <<http://alphahistory.com/coldwar/cold-war-propaganda/>>
 Lopes, P. (09/2006). “Culture and Stigma: Popular Culture and the Case of Comic Books”. En: *Sociological Forum*, vol. 21, nº. 3. p. 387-414. <<http://www.jstor.org/stable/4540949>>
Los Cuatro Fantásticos, nº 1, noviembre 1961.
Los Cuatro Fantásticos, nº 13, abril 1963.

- Marvel 75 años* (2015). Italia: Panini Comics.
- Mattelart, A. (2002). *Geopolítica de la cultura*. Bogotá: ed. Desde Abajo.
- Matton, A. (2001). "From Realism to Superheroes in Marvel's The 'Nam". En Mcallister, M. P.; Sewell JR., E. H. y Gordon, I. (2001). *Comic & Ideology*. Nueva York: Peter Lang Publishing.
- Montero, J. A. (2009). "Diplomacia pública, debate político e historiografía en la política exterior de los Estados Unidos (1938-2008)". En: *Ayer*; nº 75, Madrid: Asociación de historia contemporánea. p. 63-95
- Morrison, G. (2012). *Supergods. Héroe, mitos e historias del cómic*. Madrid: Turner Publicaciones.
- Neila, J. L. y Merino, J. C. (2016). *Los Estados Unidos la República con vocación de Imperio*. Madrid: Mandala Ediciones.
- Niño, A. y Montero, J. A. (2012). *Guerra Fría y propaganda. Estados Unidos y su cruzada cultural en Europa y América Latina*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Pizarroso, A. (1999). "La historia de la propaganda: una aproximación metodológica". En: *Historia y comunicación social*, nº 4, Madrid: Universidad Complutense de Madrid. p. 145-171. <<http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/viewFile/HICS9999110145A/1964>>
- Rodríguez Moreno, J. J. (2010). *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial. Producción y mensaje en la Editorial Timely (1939-1945)*. Cádiz: Universidad de Cádiz.
- Scolari, C. A. (1999). *Historietas para sobrevivientes*. Buenos Aires: ed. Colihue.
- Silva, L. (1985). "Los "cómic" y su ideología visto del revés". En *Teoría y práctica de la ideología*. México: ed. Nuestro Tiempo.
- Stonor Saunders, F. (2001). *La CIA y la Guerra Fría cultural*. Madrid: Debate.
- Tales of Suspense*, nº 42, junio 1963.
- Tales of Suspense*, nº 91, julio 1967.
- The Amazing Spiderman*, nº 108, mayo 1972.
- Urrero, G. (03/11/2007). "Historia de los cómics". En: *The cult*. <<http://www.thecult.es/Comic/historia-de-los-comics.html>>
- Urrero Peña, G.; García Fernández, E. (07/11/2008). "Historia del cómic estadounidense (1931-1945)". *The cult*. <<http://www.thecult.es/Comic/historia-del-comic-estadounidense-1931-1945.html>>
- Urrero, G. (07/11/2008). "Historia de los cómics en Estados Unidos (1945-2008)". *The cult*. <<http://www.thecult.es/Comic/historia-de-los-comics-en-estados-unidos-1945-2008.html>>
- Vázquez Liñán, M. (2012). "La propaganda como producto cultural". En Abellán Muñoz, J. C. *Las praxis de la paz y los derechos humanos: Joaquín Herrera Flores in memoriam*. Granada: Universidad de Granada.
- Vázquez Medel, M. Á. (2001). "Las raíces del cómic". En Fernández Gómez, J. D.; Lasso De La Vega González, C. y Pineda Cachero, A. *Cómic, comunicación y cultura. El cómic en el nuevo milenio*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Wright, B. W. (2001). *Comic Book Nation. The Transformation of Youth Culture in America*. Maryland: John Hopkins University Press.
- Zinn, H. (1997). *La otra historia de los Estados Unidos*. Gipuzkoa: Hiru.