

02/2019

14 de febrero de 2019

Manuel García Ruiz

El cómic, medio de reafirmación de
la identidad nacional

El cómic, medio de reafirmación de la identidad nacional

Resumen:

Define la RAE el patriotismo como el «amor a la patria». Este patriotismo o sentimiento nacional genera una conciencia de apego al país, ya sea este un territorio definido por fronteras o creado en el imaginario de un pueblo por afinidades lingüísticas, históricas o económicas. En uno u otro caso, esta conciencia de unidad es un factor de cohesión para la población; en ocasiones para reforzar las emociones, otras veces para articular territorios unidos de una forma más o menos artificial. El cómic es un medio sobradamente utilizado por gobiernos o grupos de influencia para difundir una ideología o adoctrinar a la población. Utilizado ya en tiempos de guerra, su formato, asimilable para todas las edades, pero fundamentalmente para los más jóvenes, se ofrece como un vehículo de transmisión de los ideales patrióticos o nacionales y sirve también para ridiculizar a los que apoyan valores opuestos a los deseados.

Palabras clave:

Propaganda, nacionalismo, patriotismo, cómic, historieta, influencia, información, ideología, comunicación, superhéroe.

Comic, a means of reaffirming national identity

Abstract:

Spanish Royal Academy (RAE) of Language defines patriotism like "love to homeland". National feeling creates a consciousness of attachment to the country; either a territory limited by physical borders or built in the collective mind of national people linked by linguistic, historical or economical common roots. In any case, this awareness of unity acts as a glue of social cohesion; sometimes, reinforcing emotions, other times, bringing together artificially joint territories. Comic is a media widely used by governments or lobbies to spread an ideology or indoctrinate population. Previously employed during war times, its format can be easily understood by all ages, but especially by the youngest people, and rises as a tool to instil patriotic or nationalist values as well as to mock those who defend opposite ideas.

Keywords:

Propaganda, nationalism, patriotism, comic, strip, influence, information, ideology, media, superhero.

Introducción

Los medios de comunicación social ejercen una influencia capital en la conformación del pensamiento de la sociedad. Sus actitudes responden en muchas ocasiones al reflejo de los medios de comunicación, cuyos intereses van desde el puro beneficio económico a la creación y mantenimiento de corrientes ideológicas que desempeñen un ascendiente sobre su público. Más allá de respaldar a las tropas en el frente o imbuir de un espíritu patriótico a la población durante las épocas de guerra, el cómic ha de ser visto de forma general como un medio icónico de la cultura de masas, tal vez sin el alcance global de la televisión, la prensa o Internet, pero con una audiencia potencial. Si bien no se reconoce formalmente una historia de la propaganda, sí la hay de los medios de comunicación social indisolublemente vinculada en mayor o menor medida a la difusión propagandística de una ideología política, religiosa, cultural o económica, por citar algunas. Las historietas gráficas con el único objetivo del entretenimiento siempre han existido y no desaparecerán; estas podrían encuadrarse, en última instancia, como conducentes a la búsqueda de un beneficio económico o a la difusión de una estética, pero otras muchas sí mantienen una asociación con la transmisión de otros aspectos ideológicos más vinculados al poder, desde totalitarismos a regímenes democráticos sin obviar grupos de presión.

Imbuir un sentimiento nacional en la población, inculcar una determinada ideología política, concienciar a la población ante determinadas actitudes más o menos reprobables o incluso educar en el comportamiento no son más que algunos de los fines perseguidos de forma más o menos discreta y más o menos ambiciosa, en determinadas ocasiones, por los creadores de los cómics. Importa en ellos no solo a quién va dirigido —fundamental, por otra parte, para abonar la semilla ideológica—, sino de dónde parte el mensaje: un gobierno, un partido político, un grupo religioso, incluso un particular. En cada caso el mensaje enviado y la forma de abordarlo variarán de forma notable. El cómic, como medio para difundir mensajes o ideologías, fue profusamente utilizado por algunos países, especialmente durante las dos guerras mundiales, como se analizó en anteriores artículos¹. Pero, más allá de los conflictos bélicos, muchos gobiernos o grupos

¹ GARCÍA RUIZ, Manuel. «La viñeta, la nueva arma durante la I Guerra Mundial». *Revista del Instituto Español de Estudios Estratégicos*, núm. 9. 2017, pp. 73-103. Disponible en <http://revista.ieee.es/index.php/ieeee/article/view/195>.

GARCÍA RUIZ, Manuel. *La II Guerra Mundial. Eclósion del Cómic de propaganda*. Instituto Español de Estudios Estratégicos. Boletín Electrónico 07/2018, 2 abril 2018. Disponible en:

de presión vieron en él una oportunidad para tratar de educar o controlar a su propia población según sus propias necesidades como nación. Adoctrinamiento o patriotismo son dos conceptos que pueden aplicarse a determinados cómics, en función del prisma desde el que se les examine.

Sentimiento nacional

El sentimiento nacional surge como respuesta afectiva de una comunidad, en este caso la nación, que comparte una serie de valores, territorio, lengua y afinidades culturales. Los accidentes geográficos han ayudado a definir naciones, mientras que otras aparecen como consecuencia de la unión o asimilación de pueblos por medio de conquistas, asociaciones buscando intereses compartidos o división de antiguos territorios. Esto conduce a la existencia de diferentes pueblos o nacionalidades dentro de un mismo país. Imperios como el romano combinaron la asimilación de las culturas de los pueblos conquistados con la preponderancia de la cultura conquistadora, la romana. Algunas naciones se unieron sobre la base del mantenimiento de hechos diferenciales entre sus pueblos, mientras que otras simplemente impusieron los valores del pueblo predominante, como el caso del ruso en la Unión Soviética. En todas ellas, un factor común las caracteriza: la necesidad de implantar la noción de que todas sus gentes comparten un mismo territorio y una nacionalidad o supranacionalidad. De ahí al patriotismo, el paso apenas supone un leve esfuerzo. Tardi se queja amargamente en su *Putain de guerre!* de los gobiernos que «inventaron la convicción patriótica, el sacrificio libremente aceptado... ¡Es un monstruoso engaño!»² al reflexionar sobre el papel jugado por los mandatarios en la Gran Guerra.

http://www.ieeee.es/Galerias/fichero/docs_marco/2018/DIEEEM07-2018_IIGM_Ecllosion_ComicPropaganda_MGarciaRuiz.pdf

² TARDI, Jacques. *Putain de guerre!*. Bruselas: Casterman 2010.

Y en la sociedad del siglo XXI, fundamentalmente audiovisual, en la que triunfan las imágenes sobre las palabras, donde se imponen las tecnologías, el cómic surge como medio con un enorme potencial para implantar ese sentimiento nacional mediante la transmisión de la historia del país a su público más joven. Con mayor o menor objetividad, numerosas iniciativas

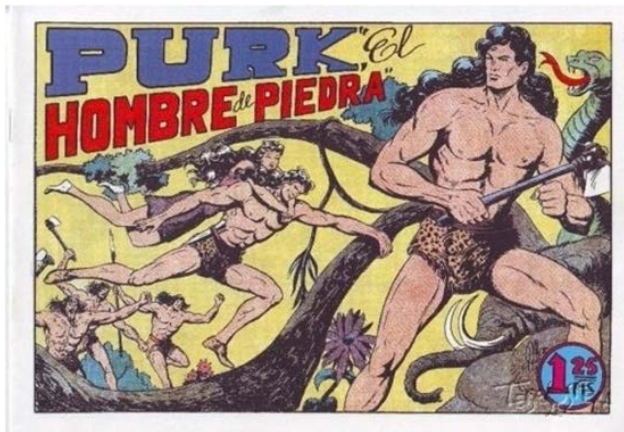


Fig. 1. Purk, el Hombre de Piedra núm. 1. Ed. Valenciana, 1950.
Fuente: www.tebeosfera.com

ponen a su disposición la historia a través de la viñeta, bien mediante la simple descripción de hechos pasados —relatos históricos de países o regiones contados en forma de historieta, biografías de personajes notables³— o con la creación de personajes en determinados periodos históricos, como *Purk, el hombre de Piedra* o *el Príncipe Valiente*. Otras describen momentos históricos, en ocasiones para criticarlos o prevenir sobre determinados peligros o acciones pasadas de la humanidad; otras veces, para ensalzar acciones puntuales, consideradas claves en el devenir histórico de un país y motivo de orgullo. Estas últimas contribuyen a crear un acervo nacional que permita al natural del país sentirse orgulloso de pertenecer a él. Así, por ejemplo, la obra *300*, de Frank Miller (1998), aunque muchos siglos después de la existencia y desaparición de Esparta, apela al valor sin límites de sus habitantes, lo que puede ser reclamado por los actuales griegos.

³ Destaca, por novedosa, la iniciativa, con colaboración del Ministerio de Defensa de publicar una biografía de un héroe español injustamente olvidado durante siglos, el marino vasco invicto Blas de Lezo, que repelió el ataque inglés a Cartagena de Indias de la mayor flota jamás reunida (mayor que la malograda Gran Armada española y sólo superada en el desembarco de Normandía durante la Segunda Guerra Mundial). A esta iniciativa hay que sumar otras relacionadas con otros héroes o marinos destacados y batallas navales. Disponible en: http://www.ieeee.es/Galerias/fichero/espacio_docente/Comic_Blas_de_Lezo_2014.pdf.

Por continuar con el mismo personaje histórico, otras iniciativas están surgiendo procedentes del sector privado, incluso en formato *crowdfunding*.



Fig. 2 La ofensiva del Ebro vista por la revista "Flechas y Pelayos"
Fuente: www.todocomic.net

Algunas obras poseen un valor fundamentalmente didáctico. *La Historia de España*, de Jorge Alonso y Félix Carrión (Ed. Roasa, 1986) destaca por acompañar a su cuidada estética la rigurosidad de las fechas, datos y acontecimientos históricos, incluso desglosados por autonomías. Sin abandonar la piel de toro, el inolvidable Forges aborda con un tono irónico y mucho más crítico la *Historia de aquí* (Bruguera, 1980), continuada por la *Historia Forgesporánea* (Zinco, 1984). Con sus chirigotas y el modo desenfadado de tratar los acontecimientos históricos contribuye más a unir las diferentes regiones españolas que sesudas y documentadas obras enciclopédicas sin perder un ápice su nivel de crítica⁴. La historia de España es glorificada, a modo de fascículos, en el semanario juvenil *Flechas y Pelayos* (Falange Española Tradicionalista y de las JONS, 1938), evocando épocas gloriosas pasadas en un momento crítico para la nación, devastada tras la contienda civil, y en un intento de elevar la moral de la población. Muchas otras obras se han valido de la historieta para presentar la historia de un país o región de una manera más o menos objetiva, con el fin de difundir sus orígenes; entre ellas se pueden citar las publicadas por Nono Art en 1984, *Breve Historia de Galicia* y *Breve Historia de Aragón*.

Saliendo de nuestro país, encontramos muchos trabajos didácticos. Por citar alguno, *Histoire de France en bandes dessinées* nos presenta una magna obra de 28 volúmenes, editada por Larousse entre los años 1976 y 1978, con momentos clave de la historia del país galo, desde su primer héroe reconocido, *Vercingétorix*, a los hechos más recientes (contemporáneos con la fecha de publicación),

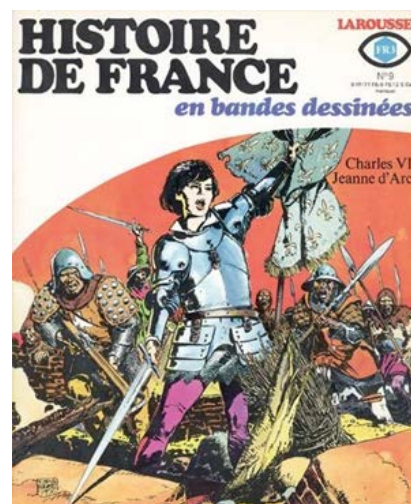


Fig. 3 Histoire de France en bandes dessinées vol. 9
Fuente: www.bedetheque.com

⁴ Dada la facilidad de asimilación a través de la imagen, la Universidad de Virginia utilizó fragmentos de *Historia de aquí* para introducir la asignatura Historia de España entre sus estudiantes estadounidenses.

posteriores a la Segunda Guerra Mundial y que acaban, aproximadamente, con la muerte del general De Gaulle, sin olvidar personajes relevantes como Carlomagno, Juana de Arco, Napoleón o hechos como la Revolución de 1789, las Cruzadas o las guerras mundiales. Cambiando de idioma, *História do Brasil em quadrinhos* (Editorial Europa) acerca en un par de entregas las vicisitudes del enorme país suramericano en dos momentos clave: la independencia y la proclamación de la República, todo ello en un dibujo muy cercano a los más pequeños.

Volviendo a España, un marcado carácter reivindicativo persigue *Auca de l'Història de Catalunya*⁵, de Joan Vilamala y dibujada por Jaume Gubianas, donde el concepto de nación se reduce al espacio geográfico catalán en contraposición a las anteriores obras. Menos reivindicativa y más didáctica es *Cataluña. La Historia* (Somatemp, 2015), donde un grupo de artistas catalanes (Javier Barrycoa, Manuel Acosta y J. Alonso) intenta mostrar los episodios clave de su historia desde un punto de vista objetivo. Y con un humor irónico, Josep Busquet y José Ángel Ares abordan temas como el nacionalismo y el independentismo catalanes en *Independencia?* (Diábolo, 2014).

Alejados de los anteriores trabajos que, independientemente de su mayor o menor veracidad, podríamos calificar como generalistas, no precisan recurrir a la descripción de los acontecimientos históricos patrios Goscinnny y Uderzo en su serie de álbumes iniciada con *Astérix, el Galo*⁶ para conseguir efectos similares de forma más subliminal. El famoso y pequeño guerrero, junto a su inseparable Obélix, ayuda a crear en el imaginario francés un profundo sentimiento de soberanía dentro de un mundo dominado por las potencias de la Guerra Fría, gracias a la irreductibilidad de una recóndita aldea gala que resiste frente al poderoso imperio romano, en paralelismo con la acción independiente del Gobierno de Charles de Gaulle

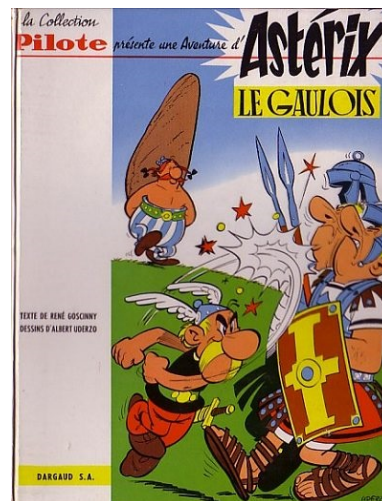


Fig. 4 Astérix le gaulois. Revista Pilote núm. 1 (1959)
Fuente: www.bedetheque.com

⁵ La *Auca* no es propiamente una historieta, sino una composición poética catalana que acompaña a un conjunto de viñetas (tradicionalmente, 48) que relata episodios históricos, biográficos, etc. Fuente: Gran Enciclopèdia Catalana.

⁶ GOSGINNY y UDERZO. *Astérix le Gaulois* (1959), revista Pilote. Se han editado más de 30 historias de la famosa pareja; las 24 primeras por ambos autores. Las 8 siguientes, tras la muerte de Goscinnny en 1977, solo por Uderzo. En 2013, se publicó el primer álbum en que no participaron ninguno de sus creadores.

durante los años sesenta, en que reafirma su autonomía, alejándose de la esfera estadounidense y de la OTAN: se recurre al sentimiento nacional francés de no doblegarse ante nadie, tras superar, con mayor o menor fortuna, varias guerras contra Alemania y en un intento de querer recuperar la «grandée française». Alain Duhamel, analista político, define *Astérix, el Galo* como: «una obra de ciencia política de primera importancia. Goscinny y Uderzo supieron, mejor que cualquiera tras Tocqueville, resumir en sus héroes todos los rasgos que conforman el temperamento político francés. Batallador, ciclótico, valiente [...] generoso pero chauvinista [...] ferozmente pegado a su pueblo, persuadido de que nada en el mundo sabrá igualarlo [...]: esa es toda la política francesa»⁷.

Los niños poseen las mentes más fácilmente moldeables. Si Astérix es capaz de implantar sigilosamente una semilla patriótica en el corazón del niño francés, los medios de comunicación japoneses no disimulan a la hora de educar a sus pequeños en la gloria, el sacrificio o el patriotismo inherente al pueblo nipón hasta el punto de fomentar una sociedad en la que se ensalzan los valores militares, cuya principal consecuencia se manifestó en las guerras de finales del siglo XIX y la primera mitad del XX, y que culminó con la derrota en la Segunda Guerra Mundial. El país se prepara para guerras venideras y qué mejor forma que educar a los más jóvenes en *Nichibei Miraisen, Guerra Futura entre Japón y EE. UU.* de Shônen Kubarû, en la que Miyazaki Ichiu exhorta a preparar al país tecnológica y moralmente. Advierten Washburn y Reinhart que Miyazaki, desde su demostrado nacionalismo, criticaba a su gobierno porque en los inicios del siglo pasado desestimaba la importancia de la ciencia y la tecnología⁸. «Japón es noble y honorable», al contrario que sus antagonistas, nos recuerda Griffith, pero no se puede dejar crecer a la juventud en otros valores distintos a los que el país demanda; así, se producen manga de guerra para niños «que simultáneamente creaban el peligro (la destrucción nacional) y la solución (militarismo)»⁹, pero con un precio demasiado alto, la «aniquilación de la personalidad» en beneficio de la nación. La solución militarista es recogida también por el fascismo italiano, que proclama que «la guerra debe ser

⁷ DUHAMEL, Alain. *Le complexe d'Asterix*. Gallimard 1985.

⁸ WASHBURN, Dennis y REINHART, A. Kevin. *Converting Cultures: Religion, Ideology and Transformations of Modernity*. Leiden (Holanda): IDC Publishers 2007, p. 183.

⁹ GRIFFITHS, Owen. *Militarizing Japan: Patriotism, Profit, and Children's Print Media, 1894-1925*. Japan Focus 2007. Disponible en <http://www.japanfocus.org>.

idealizada como un instrumento de desarrollo y enriquecimiento de las razas inteligentes y heroicas a pesar de todas las rancias teorías pacifistas»¹⁰.

La opinión pública es manipulada en un mundo que identifica en la guerra un instrumento más de política exterior que satisfaga sus ansias expansivas o imperialista y así poder mandar a los jóvenes al frente: *Tardi* se indigna ante la facilidad con que se enviaba a la muerte en las trincheras a unos chavales imbuidos de una visión romántica de la guerra: «buenos muchachos que partieron con una flor en el fusil, en pantalón rojo, disfrazados de blancos... ¡Rápidamente comprendieron que les habían mentido!».

Menos directo y militarista que los anteriores, pero con un alto contenido clasificable de xenófobo *Manga Kenkanryu, Odio a la Ola Coreana*, firmado en 2005 bajo el seudónimo de Yamano Sharin (para mantener el anonimato) trata de recuperar el espíritu nacional japonés cada vez más diluido en un ambiente de creciente interés y boom de la cultura pop del otrora enemigo Corea del Sur («ola coreana») en Japón, al que acusa de supuestas irregularidades, plagios, problemas provocados por la población coreana residente en el archipiélago o, llegados al extremo, niega las atrocidades japonesas en territorio coreano. El manga pone de manifiesto el odio hacia Corea como una de las



Fig. 5. La Ola (Die Welle). 2007
Fuente: www.goodreads.com

características del nacionalismo japonés; y no duda en explotarlo aun a costa de manipular a sus lectores. Lo preocupante es que una obra así alcanzó altas cotas de popularidad y ventas, por lo que le siguió otra similar en la que el demonio pasó a ser China.

Y es que la manipulación de la sociedad y, como siempre, en particular de la juventud, puede conseguirse combinando ciertas dosis de miedo, odio, rebeldía popular, culto a la personalidad y nacionalismo extremo. Esto es lo que nos enseña *La Ola (Die Welle)* de Stefani Kampmann, adaptación de la novela homónima de Morton Rhue (1981): la facilidad con la que un grupo de estudiantes, conducidos por una mente hábil, su profesor, caen en

¹⁰ DI LUOFFO, Antonella. *Il fascismo e i fumetti*. *Mente Sociale*. 7 de octubre de 2009. Disponible en www.mentesociale.it

el fanatismo y totalitarismo que afirman despreciar y no comprender. El experimento tuvo lugar realmente en un instituto californiano a finales de los años sesenta. Aterra pensar cómo personas tan firmemente convencidas de la imposibilidad de que comportamientos totalitarios o fascistas hayan sucedido en épocas relativamente recientes se dejen seducir por la solución autoritaria cuando son convenientemente guiados. Afortunadamente, la novela, que también ha tenido su versión teatral musical y cinematográfica, alerta justo del peligro de esos comportamientos.

Sin embargo, en la década de 1930 nadie pretendía prevenirnos de actitudes como el nazismo o el fascismo. Todo lo contrario. La fascista Italia se vuelca en crear lo que Claudio Bertieri definió como «decenas de muchachitos fervientes portadores del credo mussolino». El régimen italiano reconoció rápidamente el potencial propagandístico del entonces joven «fumetto» y, al tiempo que prohibía la publicación de los contagiosos cómics estadounidenses, abogaba por el producto puramente nacional, excepción hecha del conocido *Topolino* (Mickey Mouse), dando lugar a que junto a la progresiva italianización de los personajes americanos de *L'Avventuroso*, *Il Monello* o *L'Aduace*, naciesen revistas compuestas exclusivamente por *fumetti* de indudable sabor italiano, como el semanal de orientación católica *Il Vittorioso* (1937), con títulos tan significativos como el aviador *Romano il Legionario*, de Kurt Caesar (1938), en que la tecnología y la mecánica se convierten en protagonistas para mayor gloria de la propaganda fascista.

Las publicaciones infantiles o juveniles adoptan un tono marcadamente político. *Il Giornale dei Balilla* (1923) crece bajo la supervisión del aparato ideológico; si en 1925 se convierte en suplemento del periódico oficialista *Il Popolo d'Italia*, en vísperas de la guerra se vincula al Opera Nazionale Balilla ONB (ONB, organización de las juventudes fascistas), que marca sus directrices, acentúa la retórica totalitaria y crea historias protagonizadas por niños vistiendo camisas negras. Si en sus inicios, la revista marcaba su tono claramente nacionalista y moralizante, exhortando al «bambino» a «aceptar de buen grado el estudio paciente y laborioso, la familia, el pequeño país al que le debes la vida, el idioma, la religión», la tendencia fascistizante lleva a portadas de jóvenes luciendo el uniforme fascista en las que se comprometen a «luchar contra la pereza, haciendo uso de sus cualidades naturales de orgullo, energía y alegría»¹¹. El Ministerio de Cultura italiano revela un activo interés por la historieta en la que trata de reflejar el

¹¹ DI LUOFFO, Antonella. *Il fascismo e i fumetti*. Mente Sociale. 7 de octubre de 2009.

clima de exaltación patriótica que vive el país en la década de 1930 hasta el punto de obligar a los autores a que los contenidos de sus *fumetti* reflejen la «verdad histórica italiana», el glorioso pasado de los últimos años y la satisfacción de vivir en la Italia fascista del momento.

En España, la historieta surgida tras la Guerra Civil tenderá a ensalzar los valores patrios: «Dios», «Patria» y «Caudillo» pueden resumir los objetivos moralizantes del cómic español de posguerra. El testigo de la mencionada *Flechas y Pelayos* es recogido por los folletines de aventuras que, de una manera algo más subliminal, siguen exaltando los valores que ha de poseer todo buen español: *El Guerrero del Antifaz*, *Roberto Alcázar* y *Pedrin*, *El Jabato* o *El Capitán Trueno* no son más que los ejemplos más conocidos. Pero el cómic español merece un estudio separado mucho más extenso.

En ocasiones, el patriotismo no solo recurre al glorioso pasado, sino que se reafirma sobre la negación o ridiculización de otros pueblos. Debido al desdén de Hitler hacia el cómic, las manifestaciones propagandísticas gráficas del nazismo se volcaron en carteles y dibujos animados.



Fig. 6. Viñetas antisemitas en la revista alemana *Der Stürmer*. Década 1930.
Fuente: www.demstuermer.wordpress.com

Las caricaturas publicadas en *Der Stürmer* en la década de 1930 por uno de los más tempranos seguidores de Hitler, Julius Streicher, incitan a la violencia antisemita, especialmente tras el acceso al poder del partido nacionalsocialista: la maldición judía consistía en que cada niño judío crecería hasta convertirse en un judío adulto (octubre 1934), motivo más que justificado para despeñar a un judío, ya que él le desea el mismo

destino al ario (junio 1933); y es que allí donde gobiernan los judíos, la libertad no es más que un sueño vacío (julio 1939).

Claro que si hablamos de negar o ridiculizar a otro como medio de reafirmarse uno mismo, ejemplos no faltan, especialmente en tiempos de guerra. El nivel de inteligencia del káiser alemán fue constante objeto de burlas por parte de los países aliados durante la Gran Guerra, de la misma forma que los soldados enemigos eran caricaturizados y menospreciados.

Ya en la Guerra Fría, entre las escasas muestras de la historieta en la era soviética¹², destaca la revista satírica *Kokodril* (1922), desaparecida con el desmoronamiento del régimen. Si bien sus mordaces viñetas se reían —y criticaban— numerosos aspectos del propio sistema de vida soviético, como su falta de imaginación, o alertaba de los graves problemas causados por la tradicional afición rusa al vodka, también ridiculizaba el capitalismo de los países occidentales o atacaba a los opositores al régimen soviético, entre ellos determinados grupos políticos o religiosos. El sentimiento de supremacía soviética sobre los países occidentales recibe un tratamiento mucho más subliminal en viñetas como la publicada por la revista en vísperas de la finalización de la Segunda Guerra Mundial. El historiador John D. Clare disecciona el dibujo animado del 30 de julio de 1945 en el que los tres chóferes de los políticos que se reúnen en Postdam comparten un cigarrillo mientras los líderes mundiales (Truman, Stalin y Atlee) se reúnen para tratar la situación de posguerra: la aparente camaradería y amistad que refleja la imagen esconde diversos detalles que pretenden manifestar la superioridad y control soviético sobre la conferencia¹³.

Menos sutileza demuestra el surcoreano *Ji-yong*, *manhwa* dirigido a los jóvenes, los cuales apenas conocen la historia reciente del país, en particular, los hechos concernientes a la guerra con el vecino del norte y la invasión sufrida a mitad del siglo pasado. Las propias autoridades consideran que ha existido cierta condescendencia en los últimos años hacia el belicoso país y con estos cómics persiguen «difundir el mensaje

¹² Se consideraba la historieta como una forma de arte inadecuada, proestadounidense y concebida para divertimento de las masas burguesas.

¹³ El estudio de la viñeta está disponible en <http://www.johndclare.net>.

entre la desinformada juventud de que la Corea del Norte nuclear sigue siendo una amenaza»¹⁴.

Por su parte, el inescrutable régimen norcoreano sorprendió con los *gruim-chaek* en blanco y negro y de baja calidad, para mayor gloria del líder del país y de la Guerra Victoriosa de Liberación de la Patria (guerra de Corea, para el resto del mundo). Evidentemente, los estadounidenses (o los japoneses) suelen ser el enemigo o, al menos, el ejemplo a evitar: un avión que sobrevuela África, con pasajeros estadounidenses y norcoreanos, se estrella en la jungla; los estadounidenses se



Fig. 7. Gruim-chaek norcoreano. 2001.
Fuente: www.globalpost.com

dispersan, mientras que los abnegados coreanos se mantienen unidos, tal y como marcan las consignas del régimen. El final es predecible: los asiáticos sobreviven para ver cómo los imperialistas son devorados por los cocodrilos. Claro mensaje del querido líder: «nunca abrace el estilo de vida indulgente de los adoradores americanos»¹⁵. El contrapunto lo pone Guy Deslile en *Pyongyang* que, a través de anécdotas y hechos reales, relata su experiencia del régimen comunista y el choque cultural con la sociedad norcoreana, donde no existen discapacitados o impera la propaganda Juche. El sistema es comparado con la orwelliana *1984* (que casualmente porta el protagonista de la

historia) devenida realidad en el país asiático desde el perplejo punto de vista occidental de un canadiense.

Pero no todo se reduce a combatir o desprestigiar al rival. La hermética China «educó» a sus ciudadanos en la ortodoxia maoísta mediante una serie de *manhua* publicados entre 1964 y 1971, que desembocan en la Revolución Cultural. Su valor artístico o lúdico, según los estudios de Umberto Eco, Jean Chesneaux y G. Nebiolo, cuya recopilación

¹⁴ OLIVER, Christian. «South Korean comics warn of North's threat». *The Financial Times*. 18 de diciembre de 2009.

¹⁵ CAIN, Geoffrey. *The comic books that brainwash North Koreans*. Globalpost, 26 de febrero de 2010. Disponible en www.globalpost.com.

fructificó en *Los cómics de Mao* no despierta apenas interés; todo lo contrario sucede con su influencia sobre la población, ya sea al referirse a un episodio heroico de la guerra revolucionaria o a la vida en la comuna, el objetivo es siempre el mismo: mediante una historieta muy simple, de pocas palabras (para llegar a un sector de la población más amplio) y amplísimas tiradas, que superaron los millones de ejemplares, se lleva a cabo, en palabras de Fernando Huici, «una labor de pedagogía lingüístico-ideológica» sobre la vasta población china¹⁶.

Otra forma de reafirmar el sentimiento nacional consiste en universalizar los valores que caracterizan a una sociedad. Así, Estados Unidos consigue extender su forma de vida y sus preceptos culturales a medio planeta. En este aspecto, Antonio Martín opina que los cómics han ejercido un papel de caballo de Troya respecto a las culturas de otros países debido «a la difusión que hacen de modelos y pautas culturales generados según las necesidades y aspiraciones del grupo social medio norteamericano»¹⁷. La globalización ha favorecido que incluso aunque los artistas sean europeos, asiáticos o suramericanos, la industria estadounidense imponga sus dictados, que no serán otros, en general, que los de la sociedad a la que representan, favoreciendo el hecho de que el niño español, brasileño, japonés o noruego se imbuyan de los mismos mensajes y filosofía de vida que el estadounidense para el que inicialmente iba dirigido el cómic.

La Guerra Fría. Miedo al comunismo

El espíritu patriótico se consigue, en muchas ocasiones, buscando unir al pueblo contra un enemigo común, práctica muy habitual a lo largo de la historia, que ha llevado a muchos gobiernos incluso a buscar guerras o enfrentamientos en momentos de crisis. La guerra de las Malvinas representa un claro ejemplo; la causa argentina fue apoyada por medios como la revista *Billiken*, publicación infantil de la editorial Atlántida con números especiales y suplementos (*Las Malvinas son argentinas*) dirigidos a explicar a los más pequeños la argentinidad de las islas.

¹⁶ HUICI, Fernando. «Historias ejemplares de la China de Mao». *El País*. 30 de mayo de 1976.

¹⁷ MARTÍN, Antonio. *Sobre los cómics de superhéroes y otras cuestiones*. 2002. Disponible en www.tebeosfera.com.

Acabada la Segunda Guerra Mundial, el interés en Estados Unidos por los personajes de cómic, especialmente los superhéroes, decrece. Simultáneamente, el miedo al comunismo crece en el país durante la década de los cincuenta y perdura prácticamente

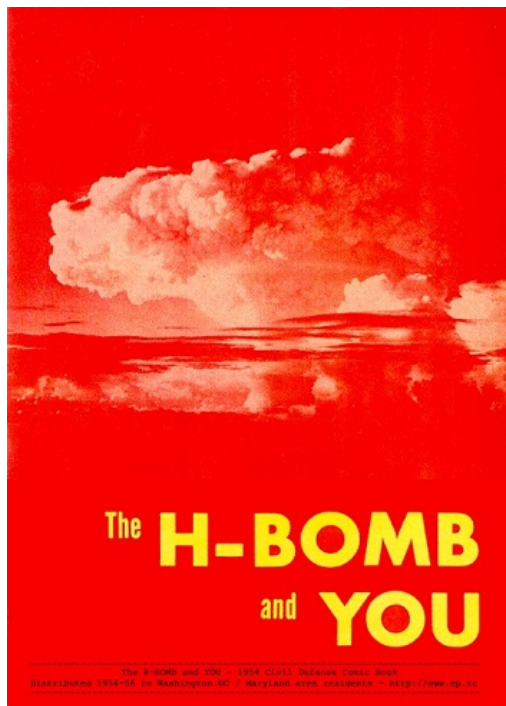


Fig. 8. The H-bomb and you. 1954.
Fuente: www.ep.tc

todo el periodo de la Guerra Fría. Incluso cómics teóricamente educativos, que alertan sobre cómo actuar ante una bomba A o H, introducen subliminalmente un mensaje de pánico. Un cómic aparentemente divulgativo muestra a las claras que existe un enemigo capaz de utilizar sus armas contra la población civil. «Aunque esperamos y rezamos para que nunca nos veamos sometidos a un ataque enemigo, debemos constantemente prepararnos para lo peor»¹⁸. Estados Unidos, que ya supo durante la guerra utilizar profusamente las oportunidades que el cómic ofrece, supo aunar de nuevo esfuerzos y unir a su población frente al nuevo enemigo. Con un llamamiento de «necesitamos ayuda,

necesitamos tu ayuda» cerraba su explicación el cómic. Más explícito era el comienzo de *If an A-bomb falls*¹⁹: «las ambiciones de los dictadores comunistas hacen del peligro de un ataque nuclear en nuestras ciudades una grave amenaza».

El género, que había experimentado un claro retroceso tras el fin de la guerra, sin un enemigo tan tangible, ve cómo la temática superheroica ha de competir con otras alternativas como el terror, el género policíaco o la ciencia ficción, donde las nuevas amenazas provienen del otro lado del telón en forma de malvados comunistas soviéticos, chinos o norcoreanos. Para competir contra esta tendencia, los superhéroes se unen a la lucha ideológica contra los comunistas. Se impone otra forma de hacer patriotismo, en el que las virtudes propias del país surgen como reacción a los valores provenientes del

¹⁸ *The H-bomb and you*. Washington: Civil Defense Comic book 1954. Extracto de la introducción del gobernador de Annapolis, Maryland, Theodore R. Mckeldin, a sus ciudadanos (fecha 5 de noviembre de 1954). Disponible en <http://www.ep.tc/comics/h-bomb/>.

¹⁹ Disponible en <http://www.ep.tc/comics/a-bomb/>.

exterior. Un estudio del cómic estadounidense, en particular de la editora Marvel, nos permite estudiar claramente estas tendencias.

Capitán América, sin un Hitler al que noquear, languidece durante la posguerra hasta el punto de aparecer y desaparecer varias veces. Será el recientemente fallecido Stan Lee quien en 1963, casualmente en plena Guerra Fría, lo resucite para el público²⁰. En esta época de tensión entre ambos bloques el personaje es utilizado —y desvirtuado— en numerosas ocasiones como defensor del ideal estadounidense frente al comunista. Afortunadamente, otros autores le dieron un cariz más adulto y alejado de este partidismo y más cercano a la denuncia social (racismo, corrupción, etc.) hasta el extremo de combatir a su propio gobierno en la serie *Civil War* como denuncia abierta de la pérdida de libertades personales en pro de la seguridad, con referencias muy claras a Guantánamo. La serie se convertiría en un ejemplo de la utilización de cómics comerciales para crear un debate sobre un conflicto social recurrente en Estados Unidos: el límite hasta el cual puede inmiscuirse el gobierno en los derechos individuales en pro de un beneficio superior (la seguridad colectiva). Su frase promocional, más comercial que ideológica, lo resumía todo: «¿De qué lado estás?»²¹



Fig. 9. ¿De qué lado estás?. Cartel promocional de la maxi-serie *Civil War*. Fuente: www.marvel.com

Antes de llegar a esta situación, el abanderado de las barras y estrellas, tras su regreso en los tensos años sesenta y sin más nazis que los inventados por las mentes pensadoras de los cómics, dedica parte de su tiempo a combatir el desafío comunista, bien solo, bien en compañía de otros superhéroes, especialmente *Los Vengadores*

²⁰ *Avengers* núm. 4. Nueva York: Marvel Comics, diciembre 1963.

²¹ Con el hilo conductor de los 7 números de la serie principal, *Civil War*, se construye una historia con ramificaciones en otras series de la editorial que abarcó más de una treintena de cómics en apenas 7 meses, y en el que los diferentes personajes tuvieron que escoger un bando (y, en ocasiones, cambiar al contrario) y llevó al enfrentamiento personal entre viejos amigos en defensa de unos ideales. Los cómics fueron editados por Marvel entre julio 2006 y enero 2007 siguiendo el concepto de *cross-over* (series relacionadas), ya utilizado con anterioridad en varias ocasiones y del que después se ha hecho un uso abusivo (por motivos comerciales).

(*Avengers*), el grupo más poderoso del universo Marvel, en cuyo número 18, Lee les hace enfrentarse a una amenaza comunista, procedente de un imaginario país del sudeste asiático, Sin-Cong, cuyo líder, tras derrotar a los héroes occidentales, exclama: «¿No he demostrado la superioridad del comunismo? ¡Yo solo he vencido a todos los vengadores!»²². Por supuesto que dos páginas después, la situación revertía y los superhéroes dejaban claro en qué lado del telón descansaba la supremacía.

Para Nano Sousa²³, el *Capitán América* se convirtió en la excusa estadounidense para intervenir en otros países extranjeros cuya actitud se alejase de los intereses del «tío Sam». Los gobiernos de estos países representaban «el mal», que era necesario combatir para liberar a sus ciudadanos. El arma del Capitán —el escudo— representa la idea de que Estados Unidos no ataca de forma agresiva, sino que se defiende de las nocivas ideas de gobiernos que caminan por la senda errónea. «América para los americanos» podría haber sido también el lema que justificaba el avance del imperialismo norteamericano bajo el disfraz de *Centinela de la Libertad*. Pero el personaje se sigue rebelando a estas interpretaciones políticas más o menos interesadas de su figura. En 1983, le recrimina a un confundido ciudadano que «el *Capitán América* representa a todo el pueblo americano... sus mayores sueños, sus más altos ideales. Y ningún grupo, tenga o no razón, puede reclamarlo para sí». Los superhéroes se rebelan a alinearse políticamente.

Pero a pesar de estos intentos de despolitizarse, proliferan los cómics bélicos, en que los nuevos enemigos (Corea, Vietnam, ayudados por China o la URSS) representan «el mal», el comunismo. Los nazis y japoneses son sustituidos por soviéticos, norcoreanos o chinos. «Death to reds» es el grito de guerra de *Combat Kelly*. Sin embargo, el renacimiento de los superhéroes en los años sesenta (la época denominada *Silver Age*) coincidió con los más altos niveles de paroxismo de la sociedad estadounidense ante el peligro de que el comunismo derrocaria los niveles de bienestar alcanzados. Títulos como *Is this tomorrow: America under communism, How Stalin hopes we will destroy America* alertaban durante los años precedentes de las gravísimas consecuencias en caso de

²² LEE, Stan y HECK, Don. *Avengers* núm. 18. Nueva York: Marvel Comics, julio 1965, p. 19.

²³ *Capitão América: Herói ou Vilão?* 2003. Mencionado por Santos, Aline Martins, *A Segunda Guerra Mundial na Linguagem dos Quadrinhos. Capitão América: "A Sentinela da Liberdade" ou "O Defensor da América para os Americanos"?* Monografía presentada en la Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. <http://ufrgs.br>.

que Estados Unidos cayese bajo las garras del comunismo. *Fighting America* abre los ojos a los rusos satisfechos con su propio régimen pero que, una vez experimentado cómo se vive en Estados Unidos, admiten la superioridad del *modus vivendi* rival.

Pero estos ejemplos no pasaban de un ejercicio didáctico hipotético y, hasta cierto punto, excesivamente burdo e ingenuo. La llegada de nuevos personajes fácilmente identificables, enfundados en sus coloridas mallas y antifaces, representantes del liberalismo e individualismo típicos estadounidenses, les convierte en figuras ideales para combatir la amenaza roja. Los comunistas son tratados, en general, de forma grotesca, como un ejército teledirigido,

incapaz de pensar, más cercano a los simios que a las personas, y, por supuesto, como una sociedad carente de moral, inferior también en los aspectos intelectual y tecnológico. No importaba que los rusos pusiesen a Gagarin en el espacio antes que sus competidores allende el Pacífico; para los cómics, aquellos se veían en la necesidad de robar los avances capitalistas, se inventaban nuevas armas, como la bomba gamma del desafortunado Bruce Banner (alter ego de *Hulk*, conocido en sus inicios en España como *La Masa*) o los inventos más allá de la comprensión humana de Tony Stark (*Iron Man*) o Reed Richards (*Mister Fantástico*).

Iron Man (*El Hombre de Hierro* en sus orígenes en España) tiene como principales enemigos a villanos procedentes de la comunista China, como *El Mandarín* o *Garra Amarilla*, al tiempo que sus refriegas contra rivales soviéticos, acorazados como él, devienen en una competición tecnológica entre ambos países en la que el triunfo siempre cae del mismo lado. Mientras tanto, en su personalidad civil aparece como un multimillonario y afamado playboy que contribuye de forma casi altruista a diseñar el más sofisticado armamento para su gobierno. Su propio origen le sitúa en el turbulento sudeste asiático durante la guerra vietnamita donde es hecho prisionero y obligado a



Fig. 10 How Stalin hopes we will destroy America 1951
Fuente: www.comics.org

desarrollar armas para sus captores; su inteligencia le sirvió para engañarlos y crear un ingenio que mantuviese vivo su maltrecho corazón y le convirtiese a él mismo en un arma andante. Lee utilizó la excusa de la tecnología para combatir el comunismo en el entorno de la Guerra Fría. Paradójicamente, a pesar de representar un personaje más cercano al individualismo que el *Capitán América*, durante la mencionada *Civil War* el héroe blindado se puso del lado del gobierno y combatió al *Capitán*, defensor de los derechos individuales.

Las amenazas de conquista del mundo provienen siempre del este: el *Dr Doom* (*Doctor Muerte* en España) es un soberano absolutista de un país de la órbita comunista, que ha de ser parado una y otra vez por *Fantastic Four* (*Los 4 Fantásticos*), grupo de superhéroes que representa el arquetipo de la familia media estadounidense. De nuevo se enfrentan dos ideas: de una parte el despotismo con que gobierna *Doom* a sus súbditos, que no ciudadanos, se opone frontalmente a la idea de democracia que EE. UU. defiende y exporta. Y de fondo de nuevo la superioridad tecnológica y moral. Porque la familia fantástica no vence por la fuerza bruta, sino casi siempre gracias a genialidades e inventos inverosímiles. Cualquier método es válido para los soviéticos, desde la ya mencionada tecnología al terrorismo, pasando incluso por el control mental (*Tales of Suspense*). Numerosos son los ejemplos de este tipo de cómic estadounidense que busca la unión y complicidad de sus ciudadanos invocando al peligro comunista. Un extenso estudio de este fenómeno se puede encontrar en los trabajos publicados por Ignacio Fernández en la revista digital *Tebeosfera*²⁴.

Magneto es otro personaje que quiere imponer el dominio de su raza mutante (*homo superior*) sobre la humana, a la que considera inferior, como reacción a la persecución que viene sufriendo por ser diferente, en claro paralelismo a la persecución judía por los nazis. Paradójicamente, el mismo «amo del magnetismo» sufrió la barbarie de los campos de exterminio, sin que ello justifique sus actos, de lo cual intentarán convencer —y detener— una y otra vez los *X-Men* (*La Patrulla-X*), mutantes como él, pero que no se dejan convencer por el lado oscuro. Por cierto que los paralelismos entre *Magneto* y el que podría ser el villano más conocido de la historia, *Darth Vader*, son dignos de consideración, culebrones familiares incluidos.

²⁴ ¡Miedo rojo! Las tensiones entre el cómic estadounidense y el comunismo; y El impacto de la revolución rusa en el comic-book. Disponibles en www.tebeosfera.es.

Tampoco quieren quedarse al margen de la Guerra Fría personajes clásicos. Falk coloca a *Phantom* (*El Hombre Enmascarado*) en el centro de una crisis calcada a la de los misiles soviéticos cuando unos personajes de origen desconocido, pero con una delatadora estrella de cinco puntas, construyen una base para lanzamiento de misiles junto a la costa de Bengali. En *La isla de los perros*²⁵, coetánea de la auténtica crisis y convertida en 1975 por el propio Falk en una novela, las negociaciones difieren de las que mantuvieron Kennedy y Jrushchov; el *Fantasma que Camina* se limita a destruir la base y expulsar a los militares de la amenazadora potencia. Mejor dejar claro quién manda, especialmente si no existe ninguna posibilidad de represalia.



Fig. 11. El Hombre Enmascarado. 1964 (España)
Fuente: www.tebeosfera.com

Las editoriales estadounidenses no se olvidan de crear grupos de superhéroes genuinamente soviéticos. Nombres tan significativos como *Los Soviets Supremos* o *La Fuerza del Pueblo* son una y otra vez derrotados por los occidentales. Pero en el fondo de estos héroes, si bien dirigidos por el gobernante equivocado, subyace un espíritu noble que precisa la guía correcta para aflorar. No son «el mal», sino el instrumento de que este se vale, meras marionetas; los pueblos sometidos a las arbitrariedades de sus incapaces e infames gobernantes todavía pueden atisbar la posibilidad de regenerarse si encuentran quién los tutele adecuadamente. Del frío surgen héroes que solo precisan un empujón que les ayude a quitarse la venda que les impide pensar por sí mismos. «¿Persona equivocada en lugar equivocado?», tal vez pensaba así *Coloso* (*X-Men*), enorme y poderoso bonachón que procede de una granja colectiva, pero que se debate por hacer el bien, una vez que encuentra el mentor adecuado en el *Professor-X* y se traslada a EE. UU.

²⁵ Colección Héroes Modernos. Editorial Dólar 1963.



Fig. 12 Watchmen núm 1. 1986
Fuente: www.dccomics.com

Más significativos son los casos de espías soviéticos. Lo que podría calificarse de traición — pasarse al otro lado del telón— se justifica por parte del receptor como el acto de descubrimiento de la verdad. Espías de todo tipo, entre los que se cuenta *The Black Widow* (*La Viuda Negra*), verán la luz occidental. La distensión entre las dos principales potencias tendría su reflejo en el progresivo acercamiento y humanización de los héroes soviéticos, especialmente a finales de la década de 1970. Con algunos altibajos, el acercamiento en la década de los ochenta y la creciente sensibilización social ante los propios problemas internos en EE. UU. se tradujeron en colaboraciones y alianzas temporales entre los héroes de ambos países. Es el

momento de *Watchmen*: Alan Moore nos muestra unos héroes humanizados, alejados del estereotipo, con características fascistoides, que se traducen en un anticomunismo repulsivo (*Rorschach* o *El Comediante* no son precisamente ejemplos a seguir). La caída del muro de Berlín propicia una imagen más amable de los comunistas en el cómic estadounidense. Los propios rusos ya no pelearían por el comunismo, sino por su país y contra los inmovilistas que pretenden restaurarlo. Es tiempo de abandonar la lucha contra el comunismo. El «red peril» (temor a que la ideología comunista se propague por el país estadounidense) pierde fuerza y deja paso a otras inquietudes. Los problemas sociales y la amenaza terrorista ocuparán su lugar.

Para José Joaquín Rodríguez, la verdadera importancia de estos cómics estadounidenses no estaba tanto en el mensaje o trasfondo político, ya que sus lectores no utilizaban el medio para informarse sobre la situación mundial, sino por su capacidad de penetración en la sociedad: se calcula que en 1968 solo la *Marvel* vendía 55 millones de ejemplares al año, además de aparecer en diversas series de televisión emitidas en numerosos países²⁶. Opina Rodríguez que, probablemente no era intención de Stan Lee

²⁶ RODRÍGUEZ, José Joaquín. «Impacto y mensaje de los villanos comunistas en los cómics de Stan Lee». *Revista Tebeosfera*. Sevilla: Tercera época, 5, 2017. Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/impacto_y_mensaje_de_los_villanos_comunistas_en_los_comics_de_stan_lee.html.

impregnar de un espíritu anticomunista a sus jóvenes lectores, ya que él solo pretendía utilizar el mundo real en sus historias, pero lo cierto es que el mensaje terminaba calando entre ellos.

Este compromiso de algunos editores por editar cómics que mostrasen el mundo real tendrá su reflejo en las denuncias sociales que salpican las historietas, tímidamente en los años setenta y con mayor profusión a partir de esa época hasta la actualidad. Todo ello requiere un análisis diferente al de este artículo.

Censura: Comics Code Authority

Hasta ahora, solo he comentado la influencia que el cómic ha intentado mantener sobre la sociedad, especialmente sobre su público juvenil; en un intento de dejar claro quién era el bueno y quién el malo, como medio de propagar un espíritu patriótico, en una visión simplista del mundo. Esta acción podía ejercerla cualquier grupo de presión, particular o simplemente una editorial por motivos ideológicos o de pura supervivencia (para conseguir ayudas, para evitar una censura, para atraerse el favor de los gobernantes, incluso, en épocas de carestía, para garantizarse el suministro de materia prima, como papel).

Pero han sido muchos los gobiernos que han visto en el cómic un medio que era necesario controlar, hasta el punto de censurarlo no solo en países autoritarios, sino también en otros democráticos, y sin la excusa del esfuerzo bélico. Los regímenes totalitarios ejercieron un férreo control de cualquier tipo de publicación durante el periodo de entreguerras y en pleno conflicto: *Deutschen Propaganda-Atelier*, *Ministero della Cultura popolare* o *Shin Nippon Mangaka Kyokai*, sin olvidar al propio Departamento de Guerra estadounidense fueron claros ejemplos.

Una vez recuperada la paz, muchos países continúan controlando publicaciones de todo tipo. En España, la censura abarca todos los ámbitos sociales, de los que el cómic no escapa, ya sea el autóctono o el extranjero. Mientras que el producto nacional es directamente supervisado de forma que los héroes representen los valores españoles, se respete una recatada moral, se repitan historias edulcoradas y no se traspasen una serie de líneas morales —lo que llevó a una propia autocensura de los autores—, los

cómics extranjeros que consiguieron ser publicados en nuestro territorio sufrieron una censura posterior: los famosos retoques, que afectaban tanto a los diálogos en caso de considerarse inadecuados, como a los propios dibujos —el exceso de piel a la vista, especialmente femenina, era solucionado dibujando por encima vestidos que ahuyentasen los malos pensamientos de los jóvenes lectores—.

Continuando con el ejemplo estadounidense, en este país la sociedad de posguerra vuelca su conservadurismo en la industria de la historieta. Ligas morales y de decencia agrupan a numerosos ciudadanos que persiguen cualquier tipo de manifestación artística que se aparte de lo que consideran la nueva moral. Esta involución tiene su reflejo en la *National Organization for Decent Literature* (NODL), creada inicialmente para examinar las revistas, pero que tras la guerra publica un código de nueve puntos que decidía los temas censurables y los moralmente tolerados, de los que se derivaban una *White List* de temas aceptables y otra de condenables. En esta cruzada moralizadora, la NODL no peleó en solitario; el *Committee on the Evaluation of Comic Books* o el *Citizen's Committee for Better Juvenile Literature* trataron de controlar el contenido de los cómics, sin ahorrar esfuerzos, hasta el punto de llegar a actuar como jueces y verdugos, lo cual derivó en acciones inquisitoriales como la quema de los cómics incluidos en su particular *Index librorum prohibitorum*²⁷.

Los cómics de terror y policíacos, con la editorial EC a la cabeza, sufrieron la mayor persecución, y alcanzaron su punto más álgido con la publicación en 1954 por el psiquiatra Fredric Wertham del ensayo *Seduction of the Innocent*, un estudio falseado y exagerado sobre la influencia de los cómics en los jóvenes. En su libro, que recogía una selección de viñetas y portadas calificadas como inaceptables para la juventud por sus escenas sexuales o violentas, Wertham manipuló los datos del estudio y exageró sus conclusiones. Extrapoló los resultados obtenidos entre un grupo de jóvenes que ya presentaban trastornos del comportamiento al resto de la

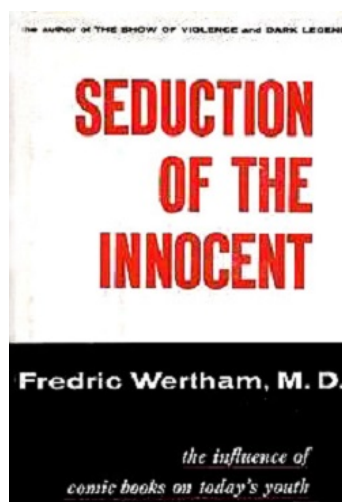


Fig. 13. Seduction of the Innocent. 1954. Fuente: www.goodreads.com

²⁷ MARTÍN, Antonio. *Sobre los cómics de superhéroes y otras cuestiones*. 2002. Disponible en www.tebeosfera.com.

sociedad, aseverando que la consecuencia de la lectura de los cómics violentos derivaba en un proceder también delictivo, afectando a la salud mental de los niños.

La investigación dirigida de Wertham obtuvo una amplia repercusión entre la sociedad



Fig. 14. Emblema aprobación por Comics Code Auth.
Fuente: en.wikipedia.org

estadounidense de la época hasta el punto de que se convirtió en objeto de debate en el propio Senado, ante cuyo subcomité sobre delincuencia juvenil declaró Wertham en calidad de experto. El informe del subcomité no condenó explícitamente a los cómics, pero sí recomendó una mayor moderación a los editores. Este fue el origen indirecto del *Comics Code Authority*, una especie de autocensura de las propias editoriales, por el que se comprometían a no tratar los temas tabúes como la violencia, terror, gore, drogas, racismo o sexo; la editorial que se adhería al *Comics Code*, que era controlado por una asociación de revistas,

la CMAA o *Comics Magazine Association of America*, recibía el derecho a lucir en su portada el emblema *Approved by Comics Code Authority*, que ha estado vigente hasta la primera década del siglo XXI, aunque con escaso significado práctico desde finales de los años ochenta. Este logo garantizaba a los padres que el contenido del cómic que iban a leer no atentaba contra las buenas costumbres de la conservadora sociedad norteamericana de los cincuenta. Los criterios para recibir el sello de aprobación abarcaban desde la forma de tratar los crímenes, que nunca quedarían sin castigo, prohibición de escenas de excesiva violencia, tortura o sangre, hasta evitar la desnudez, la homosexualidad²⁸, los zombies, licántropos o incluso el lenguaje soez. El texto íntegro, con todos los criterios redactados por la asociación en 1954, puede ser encontrado en Internet²⁹. A pesar de toda esta autoregulación que llevó a la desaparición de numerosos títulos, especialmente de *EC*, el buen Wertham continuó considerando que los cómics seguían representando un peligro para la juventud. A modo de anécdota, *EC*, obligada a

²⁸ El paroxismo de Wertham le llevó a proclamar que los comics resultaban perjudiciales para los jóvenes porque, entre otros aspectos, desafiaban las leyes físicas (Superman podía volar) o incitaban a la homosexualidad (la íntima relación entre Batman y Robin no le parecía suficientemente puritana al psiquiatra).

²⁹ Disponible en: <http://cblbf.org/the-comics-code-of-1954/>.

cerrar la mayoría de sus cabeceras por el simple hecho de incluir la palabra «horror», «terror» o «crimen»³⁰ en su portada, reaccionó modificando los títulos (y suavizando su contenido) o publicando nuevos cómics, como *Psychoanalysis*, bendecido por la asociación de cómics por la positiva propaganda del psicoanálisis clásico freudiano y del uso de los antipsicóticos como cura para cualquier tipo de trastorno mental. Ni que decir tiene que no duró más de cuatro números, a pesar del patrocinio de alguna compañía farmacéutica elaboradora de estos remedios. Puede deducirse que el Senado se sentía más a gusto si los niños leían los nada retorcidos pensamientos de Freud a las historias de vampiros u hombres lobo.



Portada Crime SuspensStories 22. EC. 1954

Fuente: www.comics.org

Figura 15. Portada Crime SuspensStories 22. EC. 1954. Fuente: www.comics.org

El «terror» a la influencia que los cómics de terror podían ejercer sobre la juventud cruzó el océano y se trasladó a Gran Bretaña. El pánico alcanzó a la puritana sociedad británica de los años cincuenta a través de copias de las poco correctas publicaciones estadounidenses; el Parlamento —sí, también en las islas el gobierno de un país democrático se inmiscuyó en lo que podían leer o no los niños— emitió en 1955 una ley de publicaciones perjudiciales para niños y jóvenes³¹ por la que se prohibía cualquier tipo de «libro, revista u obra que pudiese caer en las manos de niños o jóvenes consistente total o parcialmente en historias gráficas (con o sin texto), que tratasen sobre

- a) la comisión de crímenes;
- b) actos de violencia o crueldad;

³⁰ Entre los títulos de las publicaciones de EC se pueden citar *Crime SuspensStories*, *The Vault of Horror*, *Crypt of Terror* o *The Haunt of Fear*. El título ya las hacía inaceptables para el rígido código impuesto por la CMAA. Pero otros títulos como *Tales from the Crypt* o *Shock SuspensStories* no se quedaban atrás, debido a sus impactantes portadas o al propio contenido. Sólo la revista MAD, de contenido humorístico, escapó a la censura.

³¹ Children and Young Persons (Harmful Publications) Act 1955. Disponible en www.legislation.gov.uk/ukpga/Eliz2/3-4/28/enacted.

c) incidentes de una naturaleza horrible o repulsiva,

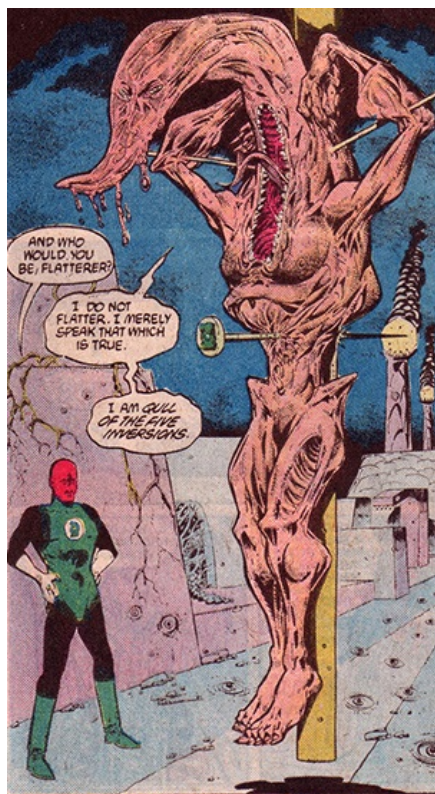


Fig. 16 Green Lantern Corps annual 2. 1986

de tal forma que la obra como un todo tendiese a corromper a un niño o joven en cuyas manos pudiese caer».

Aun así, artistas británicos desafiaron al sistema. *Alan Moore* y *Kevin O'Neill* publicaron un capítulo de *Green Lantern* en la que aparecía un alienígena crucificado, lo que le valió la condena del *Comics Code* a no poder publicar en Estados Unidos. *O'Neill* manifestó haberse sentido siempre muy orgulloso de esa «maldición».

Corrían otros tiempos. En el siglo XXI cuesta más entender tantas prohibiciones y una tal vez excesiva intromisión en la esfera privada de la educación. ¿O no? A pesar de que la ley incluía una cláusula que limitaba su vigencia en el tiempo, en 1969 la ley se hizo permanente... y en 2019 continúa en vigor.

Conclusión y prospectiva

La utilización del cómic como medio para difundir o ensalzar un ideal patriótico puede parecer obsoleta en una época en la que impera la inmediatez de Internet, permanente accesible y la brevedad en el mensaje. En ese sentido, aunque la historieta también se ha adaptado y existen numerosas plataformas que ofrecen productos en la red —a veces solo en formato digital—, lo cierto es que continúa siendo un medio muy vinculado al papel. Ello, no obstante, no ha supuesto un impedimento para, como hemos visto anteriormente, ser profusamente utilizado a la hora de hacer llegar un mensaje cuando existe una necesidad o un deseo.

Se trata de un medio relativamente barato, accesible y cuyo impacto, especialmente en población joven, puede ser bastante elevado. La combinación de viñetas con sencillos textos en bocadillos es ideal para penetrar fácilmente en las mentes de los más pequeños y el esfuerzo de leer un cómic es muy inferior al de otros medios, al tiempo que el propio formato supone una atracción difícilmente resistible. De hecho, es utilizado incluso en muchas escuelas con objetivos didácticos³²; de la misma forma, puede utilizarse para moldear, de forma objetiva o no, la mente de los futuros adultos.

Con censura o sin ella, con objetividad o sin ella, el cómic seguirá siendo un medio más a tener en cuenta por aquellos que quieran influir en el pensamiento de la población, tanto para conformar una ideología como para exaltar un sentimiento nacional o patriótico.

*Manuel García Ruiz**

Capitán de Fragata

³² Tal vez buscando un ejemplo fácilmente entendible, tal vez guiado por su propia voluntad de introducir un determinado pensamiento en sus alumnos, no hace mucho se publicó un libro dirigido a alumnos de Primaria en Uruguay en el que se ponía a los famosos Pitufos (Les Schtroumpfs), creados por el belga Peyo en 1958, como ejemplo de lo que significa el comunismo.

Bibliografía

- DUNCAN, Randy y SMITH, Matthew J. *The Power of Comics: History, Form and Culture*. Londres: Bloomsbury Academic 2009.
- «Los Pitufos Comunistas». *Periódico El País* (Uruguay). Editorial, 15 de febrero 2017. Disponible en <https://www.elpais.com.uy/opinion/editorial/pitufos-comunistas.html>.
- MOORE, Alan y LLOYD, David. *V for Vendetta*. Nueva York: Warrior, DC Comics 1982.
- SANTOS, Aline Martins. *A Segunda Guerra Mundial na Linguagem dos Quadrinhos. Capitão América: "A Sentinela da Liberdade" ou "O Defensor da América para os Americanos"?* Monografía presentada en la Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. <http://ufrgs.br>.
- Colección personal del autor.

Internet

- BEDETHEQUE, Francia, <http://www.bedetheque.com/>.
- COMIC VINE, <https://comicvine.gamespot.com/>.
- ETHAN PERSOFF, <http://www.ep.tc>.
- DC COMICS, dc.wikia.com.
- DIE WAHRHEIT IST WIE EIN GEWITTER, <https://diewahrheitistwieeingewitter.wordpress.com>.
- GCSE Modern World History, <http://www.johndclare.net>.
- LA PARET DE LES AUQUES, <http://www.auques.cat>.
- PUBLIC RADIO INTERNATIONAL, <http://www.pri.org>.
- TEBEOSFERA, España, <https://www.tebeosfera.com>.
- THE OFFICIAL HOME OF UK LEGISLATION, www.legislation.gov.uk.
- THE ASIA-PACIFIC JOURNAL, <http://www.japanfocus.org>.