

**EL CAPITÁN AMÉRICA... ¿VIVE?**  
ESTUDIO DE LA VERSIÓN  
ANTICOMUNISTA DEL PERSONAJE.

**Trabajo de Fin de Grado**  
Grado en Comunicación Audiovisual

Autor: José Manuel Humanes López  
Tutor: Jesús Jiménez Varea  
Junio 2022



## **El Capitán América... ¿vive?: Estudio de la versión anticomunista del personaje**

Introducción.....	1
Estado de la cuestión.....	1
Marco teórico: síntesis de conceptos y modelos.....	2
- Narrativa de historias.....	2
- Tipología de personajes.....	6
Marco histórico-contextual.....	14
- La Guerra Fría: el anticomunismo y el papel de los superhéroes.....	14
- El declive del <i>comic book</i> en los años cincuenta.....	20
- Historia y contexto de Marvel Comics: Timely y Atlas.....	21
Objetivos concretos de la investigación.....	27
Preguntas de investigación y estructura.....	27
Modelo de análisis.....	28
Revisión de apariciones posteriores.....	44
Conclusiones: recurre a lo hallado en el apartado previo para contestar las preguntas de investigación .....	50
Referencias bibliográficas: libros, capítulos, artículos, documentales.....	52

## 1.- Introducción

Este trabajo de Fin de Grado se basa en un estudio sobre un fenómeno de la cultura popular que ha ido evolucionando con el paso del tiempo. El sujeto de este estudio es el Capitán América, uno de los personajes más icónicos y relevantes de la cultura estadounidense y de la industria del *comic book*. En este caso, se van a examinar los conceptos relacionados con su breve regreso a la continuidad Marvel como la figura del Commie Smasher durante la década de los cincuenta, tales como el marco sociocultural y teórico que le rodea y el contenido de sus historias a nivel narrativo y estructural.

No obstante, el aspecto a tratar que podría considerarse más determinante en esta investigación es la reintroducción del personaje en el universo Marvel y cómo ha sido tratada por distintos guionistas para representar actitudes y características tóxicas y xenófobas de la cultura estadounidense.

## 2.- Estado de la cuestión

Para profundizar sobre los distintos conceptos y temas que aparecen en este estudio, he usado algunos libros como referencia:

- En primer lugar, para los aspectos más teóricos, como los arquetipos de superhéroes y los componentes que forman las bases de un personaje, he usado esencialmente el libro *Superhero: The Secret Origin of a Genre*, de Peter Coogan; aunque para el sentido iconográfico de las historietas hay otros libros, como *The Superhero Costume: Identity and Disguise in Fact and Fiction*, de Barbara Brownie y Danny Graydon, y *Bajo la piel del superhéroe: fusión entre su identidad y su imagen*, de José María Alonso-Calero.
- Posteriormente, en lo que respecta al concepto de serialidad, el libro *Media of Serial Narrative*, de Frank Kelleter explica detalladamente la influencia del mismo en la industria del *comic book* y cómo las colecciones se van adaptando. Además, si se necesita algún tipo de información sobre el concepto de transtextualidad, *Palimpsestos* de Gerard Genette es la opción más usada en esta investigación, aunque en el caso del paratexto tenemos el libro *Superhero Comics and the Authorizing Functions of the Comic Book Paratext*, de Daniel Stein.
- Para examinar a fondo la figura del Capitán América, se han tenido en cuenta muchos libros como: *CAPTAIN AMERICA, MASCULINITY, AND VIOLENCE*, de J. Richard Stevens, donde se habla sobre la continuidad y evolución del Centinela de la Libertad por etapas; *The Virtues of Captain America*, de Mark D. White, y el ensayo *Captain America and the Struggle of the Superhero*, de Robert G. Weiner, que analizan al completo cada características del personaje.

- Finalmente, para lo que concierne al contexto histórico que rodea a la propia editorial Marvel Comics, he usado el libro *Marvel Comics: la historia jamás contada*, de Sean Howe.

Hay que mencionar que se han llegado a usar páginas web como Tebeosfera, National Geographic o History, las cuales tienen revistas académicas y artículos web por separado que hablan sobre los temas mencionados previamente; además de tesis académicas y trabajos de Fin de Grado o Máster. Además, para no confundir al lector, cuando se haga referencia a Timely o Atlas Comics en un contexto editorial, se va a citar como Marvel, para evitar desconexiones temporales o contextuales.

### 3.- Marco teórico: síntesis de conceptos y modelos

#### Narrativa de historias

- **¿En qué se basan las *comic books* de los supers en la década de los cuarenta?**

Para hablar sobre la estructura narrativa, recurriremos a la figura de Abner Sundell (1913-2011), un guionista, escritor y editor que trabajó para MLJ Comics, y que escribió una guía para que un *comic book* de superhéroes triunfe en el mercado editorial americano en 1942. Según su criterio, estos relatos deben consistir en:

- Un héroe: El elemento más común de estas historias, que debe tratarse con respeto, pero hay que tener en cuenta que todo lo que haga es culpa suya.
- Introducción del héroe en la historia: Un héroe no aparece solamente para solucionar los problemas, no tiene sentido. Lo mejor es meter una excusa relacionada con el propio héroe para que este pueda meterse en la narrativa de la historia con más naturalidad. Además, un buen villano ayuda a que el propio *comic book* transmita personalidad e identidad propia.
- La humanidad del héroe: El lector debe identificarse con el héroe de la historia, por lo que lo mejor es que sea humano, y la mejor forma de hacerlo es con una identidad secreta. Un buen personaje se desarrolla con el paso de sus historias y personajes con los que se empatiza.
- Un villano: Con ellos, el *comic book* ha llegado a donde está actualmente. Dan pie a que se inicie la estructura narrativa de las historias y que el héroe se introduzca en el relato sin ser forzado. Un gángster ya no es muy original, por lo que un villano original debe ser peculiar e inteligente, un villano en una situación mediocre hace mucho. Un villano es todo el mal que pueda presentar, ya que es todo lo malo encapsulado en un individuo.

- Personajes secundarios: Si son simples y vulnerables, mejor, ya que son los puntos débiles a los que recurre un villano para atacar a un héroe. Lo más común es que sea un chico joven y una chica asistente. Su capacidad de ser propensos a habitar en el peligro es su punto fuerte.
- Personajes malgastados: No hay que incluir relleno innecesario que interfiera con la narrativa de una historia. Si un personaje va a aparecer no tiene que malgastarse.
- Guion básico del género: Un villano tiene un plan maligno y el héroe lo detiene tras haber sobrepasado los obstáculos del camino. Todo lo que ocurre debe estar relacionado con la trama.
- Suspense: Más allá de la tensión básica por querer sobrevivir, lo interesante es conocer cómo va a escapar el héroe del peligro, aunque en otros momentos el propio villano proclama el tiempo que le queda de vida, pero al poco rato el héroe escapa, y eso es predecible.
- Clímax y desenlace: Es el punto álgido del suspense, donde no sabemos cómo va a salir de esa situación y se ubica una solución original. Para el desenlace, es buena idea plantar las semillas de otra historia para que se puedan seguir vendiendo series.

#### - **La serialidad: Como un medio**

Para hablar sobre el concepto de “serialidad”, vamos a usar el libro *Media of Serial Narrative* (Kelleter, 2017). Él mismo expone la diferencia vital de la serialidad, basada en que la narrativa va progresando a través de distintos arcos, por lo que no hay nunca un “final” establecido en los casos donde se busca tener una gran serialidad del contenido. Podemos tomar de ejemplos algunos conceptos recientes en el mundo del *comic books* como *New 52*, *Rebirth* en DC; *All-New All-Different* y *Legacy* en Marvel. En estas estrategias editoriales, se establecen nuevos arcos progresivos de personaje con la intención de tener un mayor ratio de explotación comercial. Sin embargo, debido al concepto de serialidad que conocemos, no hay un final establecido sino semillas que pueden germinar o no si el lector disfruta la colección. En un caso opuesto, la serie se cancela o hay un cambio del equipo creativo, y en consecuencia, se reprograma la idea original para tener en cuenta un futuro distinto con una nueva estrategia editorial.

Estas series progresivas tienen el poder de crear lazos afectivos entre el lector y los personajes de la historia. Lo que hace especial a la serialidad narrativa es su poder para observar el *feedback* de los lectores y modificar la narrativa. Es por eso que es tan común la repetición y la variación de conceptos ya conocidos en la historia establecida progresivamente.

No obstante, es muy común hoy en día observar a individuos que, a través de la especulación y la teorización del contenido, crean posibles continuidades no oficiales. Esto es más común cuando es un concepto de la cultura popular con relevancia en algún *fandom*, como el caso de las películas autoconclusivas de DC o Marvel, anteriores a la aparición del concepto de “universo compartido”.

A su vez, el propio concepto de serialidad también conlleva que la continuidad de la historia sufra de “proliferación”, donde al contar tanto en tan poco espacio provoque que se tenga que salir de sus fronteras y abarcar nuevos medios o espacios que le ayuden. En los *comic books* es muy común que, cuando se realiza un evento especial donde se agrupan muchos personajes, las series individuales sirvan de *tie-ins* que explican los acontecimientos que se mencionan brevemente en la serie principal.

Denson y Mayer (2017) también comentan el verdadero valor que tiene una figura serial, un concepto anclado a la modernidad y la cultura popular, que se basa en su evolución. Pueden llegar a ser componentes ideológicos de una política concreta, ya que son a lo que recurrimos cuando necesitamos un mediador que nos lleve hacia algún camino. Tiene una característica que les otorga ese poder, pudiendo controlar el medio del que pertenecen, convirtiéndose en el propio medio.

#### - **La serialidad: La figuras seriales (personajes)**

La serialidad implica tiempo pasado y futuro, pero en el *comic book* es un poco distinto. Los personajes más longevos, como Batman o Superman, tienen una personalidad marcada pero que es difícil de canonizar por las intervenciones que los guionistas hacen en el propio arco narrativo del personaje. Al ser figuras seriales, son renovados constantemente a través de repeticiones, revisiones y reboots. Aunque cambien, van a seguir siendo algo que reconocemos fácilmente por toda la trayectoria que han tenido.

Es por eso que hay tantas variaciones en sus historias de origen y en su forma de ser (Batman mataba en sus primeros *comic books* hasta que se nos contó la promesa que le hizo a sus padres de “no matar”). Además, al ser tan longevos, funcionan como figuras de serialidad que cambian con el tiempo con el peso de la cultura popular. No obstante, cualquier añadido de una continuidad “futura” puede ser concebida como variación.

#### - **Transtextualidad en *comic books***

Todos conocemos la definición del concepto de transtextualidad de Palimpsestos (Genette, 1982), donde se plasma la unión entre uno o más textos y de qué forma se relacionan. Existen varios subtipos de este concepto.

Primero vamos a profundizar en su concepto de “paratextualidad”, que se basa en la unión de todos los elementos discursivos y técnicos que complementan el texto y ayudan a su comprensión a la hora de ser presentado en un medio concreto. En el caso de la literatura, el

paratexto se divide en peritexto, basado en elementos estéticos y técnicos asociados normalmente al medio, y epitexto, que ahonda mucho más en los aspectos sociales y culturales que rodean al texto, y no implica que tenga que estar dentro del propio texto para que se entienda. A su vez el epitexto se divide en cuatro conceptos: el epíteto editorial (o de autor), la alografía no oficial, el autor público y el autor privado.

Entonces, ¿qué podemos considerar como peritexto y epitexto en el *comic book*? Como establece Daniel Stein (2015), un cómic de Batman es el texto, la página reservada a explicar la biografía de Bob Kane en ese mismo tomo es el peritexto y la revista donde se explican a fondo los datos de Bob Kane y cómo creó a Batman es el epitexto.

En el caso del *comic book*, lo que asociamos normalmente como elementos paratextuales son los apartados que se reservan al lector, como una sección de entrevistas, descripciones de personajes o la cronología de los distintos números. Esto afianza la relación entre la editorial y el lector, y Marvel fue pionera en intentar establecer una continuidad más allá de la historia con final cerrado. Debido a que los lectores desconocían el concepto de narrativa continuada, muchos consideraban que no existía una línea temporal, por lo que compraban *comic books* solo por su capacidad de entretenimiento básico. No obstante, Marvel, durante los años 60, sugirió que en las viñetas se incluyeran notas del editor o recomendaciones para seguir la continuidad de las historias donde aparecían personajes con series individuales. Por lo tanto, aquí las notas y las aclaraciones por parte del editor o el guionista serían elementos vinculados al peritexto, mientras que los espacios reservados como complemento para los fans son el epitexto.

También hay que tener en cuenta el paratexto verbal, reservado a aspectos como el título, la introducción, las notas del editor, etc... e icónico, como las propias ilustraciones o los elementos que conforman la narrativa visual del medio, como onomatopeyas y metáforas visuales.

Estas interacciones pueden ser momentos clave para la editorial, ya que pueden evolucionar como autores y artistas, llegando a colaborar con la propia industria y establecer nuevos conceptos. El concepto del traje negro de Spider-Man está relacionado con la carta de un fan donde sugería un cambio de estilo de los colores, con un negro profundo y una araña blanca enorme. A día de hoy, esa idea ha evolucionado a la creación de un personaje original como Veneno y al nacimiento de otros personajes como consecuencia de los simbioses (Matanza, Knull).

Finalmente, cabe mencionar la importancia de los otros tipos de transtextualidad que explica Genette, como:

La metatextualidad, donde se hace referencia a otro texto para comentar algún aspecto suyo; la hipertextualidad, donde tenemos el concepto del hipertexto, que se divide en:

#### - Hipertexto por transformación

Aquí un texto cambia por completo, transformándose para darle un sentido propio y original a la historia. De aquí surgen la parodia, donde no se cambia tanto la base original, pero se decide aprovechar sus elementos con una función más lúdica; el travestimiento es similar, pero cambia su estilo y la transposición, que se deriva mucho más que todas las anteriores, aportando elementos culturales e ideológicos que lo separan del texto original.

#### - Hipertexto por imitación

Aquí sí se tiene en cuenta la presencia de otros textos, como el caso de la cita, donde se usa un fragmento de un segundo texto para explicar tu propio texto (es la más usada); el plagio donde no se tiene en cuenta la autoría de este segundo texto y la alusión, que se basa en elementos de un segundo texto que no necesitan introducción por su evolución como parte de la cultura popular (es necesario que el lector tenga un conocimiento previo del segundo texto).

### Tipología de personajes

Para entender el género de los superhéroes, tenemos que observar de cerca a los individuos que forman los distintos universos: los personajes. Para exponer los distintos ejemplos sobre qué es lo que da forma a un héroe o heroína y las distintas variaciones que se pueden dar, vamos a tomar como referente a *Superhero - The Secret Origin of a Genre* (Coogan, 2006) donde se explican varios puntos de los que vamos a comentar.

#### - **Arquetipos antes de la Edad de Oro**

Superman no apareció de la nada, ya que siempre hay un referente cultural. Para conocer cuáles son las épocas donde se originan los aspectos culturales que inspiraron a dibujantes y guionistas. Hay que hablar sobre la Proto-Edad.

Aquí se suman las influencias de los relatos mitológicos griegos, donde se dividía lo humano de lo divino, y los héroes eran sus intermediarios, los campeones de los dioses. Hay *crossovers* de dioses con personajes en relatos como la *Iliada*, la *Odisea* y la *Argonáutica*. Superman nace de los griegos con Hércules y los israelíes con Sansón; incluso hay compinches en la *Épica de Gilgamesh*, aunque en un tono más homoerótico. El deseo sexual se usa como promesa moral que Gilgamesh debe cumplir.

El concepto de *team-up* ya aparece en la *Argonáutica*, donde cada uno de los soldados tiene características que lo hace único, como en los *Vengadores* y la *Liga de la Justicia*.

Para el arquetipo de villano tenemos al Grendel de *Beowulf*, que vive siguiendo lo opuesto a lo que conocemos como héroe clásico. Sin amigos o apoyo, siempre envidioso de



los héroes nórdicos y sus privilegios. Después, el código moral aparece en las historias de Robin Hood.

Posteriormente, durante el siglo XIX, se escribieron algunas obras de ficción esenciales para la creación del concepto de superhéroe en los *comic books*, como *Frankenstein* (Shelley, 1818), donde hay un ser sobrehumano con habilidades y poderes especiales, basados en la ciencia ficción; *Nick del bosque* (Bird, 1837) en lo referente a la creación de un *alter ego* con una identidad secreta; y *Tarzán* (Burroughs, 1912) como representación del concepto de *übermensch*.

Hay que tener en cuenta finalmente el papel que tuvo el monomito de Joseph Campbell, que establece la fórmula de los relatos de aventuras a nivel narrativo:

“Una comunidad próspera es atacada por un villano y las fuerzas del orden no pueden pararle. Un héroe altruista resuelve la situación y su victoria restablece el sistema original.”

#### - Superhéroes y su esencia

En principio, lo que Peter Coogan define como “superhéroe” tiene como base tres aspectos esenciales o “convenciones primarias”:

- La misión: El héroe debe luchar por la sociedad y la justicia, es un defensor del bien sobre la maldad y la villanía; y no tener intenciones egoístas o malignas. Se basa en la verdadera naturaleza que tiene el personaje, lo que realmente le motiva a seguir y lo que lo distingue del resto de individuos superhumanos. Muchos conocemos la frase del tío Ben que define esencialmente a Spider-Man: “Un gran poder debe conllevar una gran responsabilidad” (*Amazing Fantasy* #15, 1962)

Aquí Stan Lee nos demuestra que Peter Parker ha cambiado su misión original, de una más egoísta donde se aprovechaba de sus poderes para ganar dinero en peleas clandestinas a otra basada en el altruismo y el autocontrol. La misión, por lo tanto, es el fin al que se quiere llegar con el personaje.

- El poder: El personaje tiene un rasgo característico, una habilidad poco común que le facilita poder llegar al fin que desea. Pueden ser mutaciones (Patrulla X), elementos provenientes del espacio exterior (Linterna Verde, Escarabajo Azul) o el uso de tecnología para potenciar las habilidades humanas (Iron Man).
- La identidad: ¿Qué es lo que muestra y esconde un superhéroe? Muchas veces lo que conocemos es un *alter ego*, una identidad alternativa basada en un disfraz que divide al personaje en dos partes: la persona normal (Bruce Wayne) y la identidad superheroica (Batman). También tenemos en cuenta el disfraz, que remarca esa identidad con una serie de colores y elementos externos que determinan la iconicidad y la trascendencia del mismo.

Con estos tres elementos tendríamos un superhéroe de los pies a la cabeza, sin embargo, la evolución del género nos ha enseñado lo que ocurre si uno de estos elementos no se respeta o se minimiza en relevancia en comparación al resto.

#### - Variaciones

Hulk, por ejemplo, no tiene una misión principal o algo que lo motive a seguir combatiendo el mal, por lo tanto, ¿es un personaje con una identidad más débil o menos marcada? Al contrario. Muestra su independencia al no estar durante muchas etapas con el mismo grupo de superhéroes, como los Vengadores o los Defensores, pero siempre acude a ayudar en situaciones extremas. Al fin y al cabo, no es solo “El Gigante Esmeralda”, también es Bruce Banner, y su dualidad constante lo establece como un personaje interesante que explorar. Además, es reforzado por los distintos personajes secundarios que le rodean, como Betty Ross o Rick Jones y los villanos como Abominación y el Líder.

Otros héroes como Batman, ante la ausencia de poderes superhumanos, basan su personaje en una identidad y misión bastante marcada, además de compinches como Robin y Batgirl (normalmente asociados con el héroe, restándoles individualismo y una identidad propia), y una galería de villanos tan impresionante como la que tiene El Caballero Oscuro.

#### - Iconografía

En este apartado, vamos a descubrir qué significa un superhéroe a nivel iconográfico y cuales son los elementos que acompañan a este concepto. Según Scott McCloud en *Entender el cómic* (1994), lo que más define a un héroe es su traje, ya que sin él podríamos asociarlo a cualquier personaje de una revista *pulp*. Esto es así por su valor minimalista y abstracto, ya que elimina los rasgos característicos de una persona normal, como la ropa, y lo sustituye por una indumentaria original y vistosa que lo define en esencia. Superman tiene la S kryptoniana y la capa roja; Shazam el tupé y el rayo amarillo; Capitán América su escudo y la bandera americana, etc...

El color también es uno de esos elementos distintivos, ya que, aunque los veamos desde lejos, un personaje está formado por dos o tres colores que lo distinguen aunque su figura no tenga una forma reconocible. Muchos héroes como Superman tienen colores primarios que lo distinguen de los detectives de las revistas *pulp*.

Para ahondar en otros elementos, vamos a tener en cuenta lo que algunos conceptos básicos (Alonso Calero y Cano García, 2011):

- El diseño visual: Antiguamente un personaje destacaba por el uso de sus poderes de formas exageradas, pero con el tiempo se han ido añadiendo elementos que se han convertido en distintivos.

- La estética y la identidad: Aquí se dividen en dos partes, la función distintiva, donde tenemos recursos como el traje, los accesorios y el elemento estético que lo define; y la función denominativa, que sirve para representar al héroe, como su emblema, lo que le caracteriza del resto, su antagonista y las modificaciones que ha sufrido.
- La piel como traje: Más allá de los rasgos externos, lo importante aquí es la supraanatomía, lo que hay realmente debajo del traje, la piel que tiene realmente un héroe. Algunas veces exagerarse y comportarse como el propio traje, como Linterna Verde, que genera su propio traje a través de la voluntad. Además, se fusionan las dos identidades del personaje, normalmente con personajes que no tienen identidad secreta y que se muestran públicamente.
- El acto estético: Con esto se muestra el bando al que pertenece: el bien o el mal.
- Renovar o morir: Aquí nos basamos en devolver el espíritu original que desprende el traje de un superhéroe debido a los fallos surgidos con la intención de variar la estética establecida.
- La cara pública: ¿Cómo viste el *alter ego* de un superhéroe?
- El arquetipo del superhéroe: Al estar en un género donde los cambios suelen tener una mala recepción en los sectores más fieles y tóxicos, ver a superhéroes con trajes completamente distintos no es algo que suceda tan periódicamente.

#### - Ideología en superhéroes

El uso de los superhéroes como propaganda es algo muy común en la industria, ya que estos héroes nacieron para combatir la corrupción y el mal de la sociedad estadounidense. Con un conflicto tan grande era común en la industria del *comic book* que hubiese relatos con un aspecto más intervencionista, como el primer número del Capitán América. Pasando por el anticomunismo y la prevención nuclear, todos los *comic books* previos a la Edad de Plata contaban con algún toque ideológico que formaba parte de la narrativa de la historia. Poco a poco, en los sesenta, se empezó a hablar de cooperación entre naciones y un desarrollo del pensamiento crítico.

Hay que tener en cuenta el momento exacto en el que nació el género de los superhéroes: en los años posteriores de la Gran Depresión, donde Estados Unidos aún se estaba recuperando económicamente. Es la situación perfecta para que resurja el patriotismo para motivar a la población a avanzar hacia un futuro más próspero. En otros países, surgió un ultranacionalismo más arraigado a los movimientos totalitarios como el fascismo y el nazismo.

Un componente requerido para establecer la ideología de un personaje es su identidad cultural o étnica frente a la nacional. Es por eso que un lector asiduo a un personaje concreto se sorprende cuando el cambio étnico de un personaje es tan significativo, como el caso de Sam Wilson o Isaiah Bradley como Capitán América. Esto ocurre porque reconocemos que la etnia de un personaje es un elemento más que lo define, pero cuando este se separa del componente nacional, Spider-Man por ejemplo, lo hace más universal y fácil de adaptar a otras narrativas que no cuentan con el componente patriótico.

Aunque Superman sea proveniente de Krypton, siempre se ha representado como un hombre blanco que creció en Kansas en el pueblo de Smallville y que, según su lema original, defendía la “verdad, justicia y el modo de vida americano”. Con el paso de los años, el componente nacional ha dejado de ser una característica definitoria del personaje (a excepción de los colores del traje), ya que se ha concienciado con los problemas migratorios de los países de la Tierra y su hijo, Jon Kent, ha derivado el lema a defender la “verdad justicia y un mejor mañana” en *Batman/Superman #16* (DC, 2021). También está el caso de *Superman: Hijo Rojo* (DC, 2003), donde el Hombre de Acero cayó en Ucrania y fue criado como hijo de Stalin.

#### - **Supervillanos**

Peter Coogan (2006) establece cinco tipos de supervillanos:

- El monstruo: Fue el primer villano en aparecer en las historietas y normalmente es representado como un sujeto con poderes que no tiene ningún tipo de moral o que está pervertida por algún motivo.
- El comandante enemigo: Podemos considerarlo como cualquier personaje que está en una posición de poder y que da órdenes a un colectivo privado de seguidores. Normalmente podemos asociarlo con Doctor Muerte y Cráneo Rojo en Marvel, mientras que en DC puede ser Black Adam, aunque este tenga superpoderes.
- El científico loco: Es mucho más común en relatos que involucran elementos de ciencia ficción. Derivan esencialmente de la figura del doctor Frankenstein, como las primeras apariciones de Lex Luthor antes de *Crisis en Tierras Infinitas* (DC, fecha).
- La supermente criminal: En este caso, el referente que todos toman de base es Moriarty, el némesis de Sherlock Holmes, como podemos ver con Kingpin y Norman Osborn en Marvel y el Lex Luthor establecido poscrisis que todos conocemos en DC.

- De-villano-a-héroe: En este caso, los podemos asociar a algunos villanos que no se consideran del todo villanos, ya que puede que empezaran en un bando equivocado, como el caso de Ojo de Halcón, Viuda Negra o Catwoman; o villanos que acuden al bando heroico cuando hay situaciones de crisis, como Deathstroke o Magneto.

Además, podemos tener en cuenta otros subtipos como el alienígena (los skrulls), el dios malvado (Loki, Dormammu), la *femme-fatale* (la Viuda Negra original, Shiva, Talia Al Ghul) y el superesbirro (Skurge el Verdugo, Barón Strucker, Cabeza de Martillo).

En este caso, para definir a un villano también es necesario usar las convenciones primarias de Coogan. Su misión es en este caso egoísta y antisocial, ya que busca algo para sus propios intereses. El objetivo puede ser algo muy sencillo como ser el líder de una banda criminal o tan grandilocuente como ser el caos personificado. El crimen tiene muchas vertientes para expresarse, por lo que no es casual que algunos villanos sean tan originales y expresivos. Y es en esa creatividad donde vemos la manía del villano, su rasgo característico, lo que le diferencia de un mero ladrón o asesino. Enloquece buscando la mejor forma de plasmar el crimen que está realizando o que ya ha realizado.

Otro aspecto muy común para definir a un supervillano son las “cicatrices y heridas” que le han provocado ese cambio de mentalidad. Muchas veces puede ser explícito, como las quemaduras que provocan que Doctor Muerte dedique su vida a destruir la reputación de Reed Richards, aunque él mismo hubiese provocado el accidente que le hirió de por vida. El Joker, en cambio, tiene unas cicatrices más mentales y psicológicas relacionadas con la verdadera motivación del individuo y cómo alguien puede llegar a la locura sin haber sido nunca un psicópata. La única herida “explícita” que podemos considerar es su característica sonrisa de color carmesí, que incluso algunos autores como Brian Azzarello y Lee Bermejo en la novela gráfica *Joker* (DC, 2008) han versionado para que se asemeje a una mueca formada por cicatrices reales.

El monólogo y el soliloquio son esenciales para presentar las intenciones de un villano, ya que nos muestran explícitamente sus excusas para realizar ese tipo de actos. En algunas ocasiones incluso buscan la aprobación del héroe para que se unan a su causa. Con el soliloquio, el villano nos muestra la verdadera relación que tiene con el héroe y deja que su ego le controle al completo. Si el superhéroe no está presente durante este evento, la razón de ser del soliloquio pierde sentido y la intención se diluye.

Finalmente volvemos a tener la identidad, que no es tan interesante desde un punto de vista narrativa, a excepción de algunos personajes; y el poder, que es determinante para la definición de un villano, ya que sin ellos, ni siquiera podríamos reconocerlos. La intención es que esos poderes puedan trascender la capacidad de actuar de las fuerzas del orden.

## - Relaciones entre superhéroes y villanos

Volvemos a usar a Peter Coogan (2006), ya que aporta varias interpretaciones de las distintas relaciones existentes en el mundo del *comic book* estadounidense. Por lo tanto, podemos empezar hablando de la más básica de todas, la basada en que el héroe y el villano están al mismo nivel de heroísmo y villanía, por lo que ambos deben luchar el crimen entre ellos y nadie más debe intervenir.

En segundo lugar, tenemos el archienemigo, que es considerado el supervillano más importante de la galería de villanos del héroe. Por ejemplo, aquí tendríamos el Cráneo Rojo y Capitán América; Mister Fantástico y Doctor Muerte; Batman y Joker; Superman y Lex Luthor; etc... Todas estas relaciones suelen establecerse poco a poco, es por eso que estos ejemplos son de dúos muy icónicos en la historia del *comic book*.

En tercer lugar, podemos observar la relación por inversión o *doppelganger*, que se basa en un villano que tiene las mismas características que su héroe, pero con distintas funciones. Un ejemplo muy claro sería el Reverse-Flash de *The Flash* (DC, primera aparición en 1956), que se basa en un traje amarillo y rojo, a la inversa que Flash. No obstante, esta inversión puede ser menos explícita y no basada en los poderes, sino en cómo se usan. Hulk y el Líder son personajes invertidos en poder, pero uno tiene fuerza bruta y otro inteligencia sobrehumana.

En cuarto lugar, llega la relación edípica, donde el superhéroe lucha contra sus propios padres. Actualmente tenemos algunos ejemplos como Damian Wayne y Talia Al Ghul; Superman y el Jor-El trastornado de la serie *Rebirth* (DC, 2016-2020); la Bruja Escarlata y Magneto; etc...

En quinto lugar, la relación basada en la desubicación del personaje, que Peter Coogan (2006: 103) asocia con la figura de Thomas Wayne. Aquí, Batman se siente normalmente en conflicto porque quiere cumplir las expectativas que le juró a sus padres el día de sus muertes. Más allá de las historias de la Edad de Plata, actualmente, con el regreso de Thomas Wayne como el Batman de Flashpoint a la Tierra 0 de DC tras el crossover de *The Flash* y *Batman La Chapa* (DC, 2017). Aquí, Thomas Wayne sabiendo que su hijo está actuando como justiciero en Gotham, trama un plan junto a otros villanos para expulsar a Bruce de Gotham. Sin embargo, Bruce logra sobreponerse a los deseos de su padre y libera a Gotham de los supervillanos. Esta relación se basa esencialmente en la que tiene el personaje con su pasado y la forma de afrontar el mundo con respecto a sus problemas personales.

Finalmente, en sexto lugar, existe la galería de villanos, donde hay muchos supervillanos que aparecen recurrentemente en las historias de un superhéroe y algunas veces en conjunto con otros villanos. El caso más famoso es la *rogues gallery* del Flash de Barry Allen.

- Relación proactiva y reactiva

Normalmente, se basan en un proceso proactivo y reactivo donde el héroe es quien reacciona a las acciones del villano, que tiene intenciones de llamar la atención, aunque con los años hemos podido ver que la propia naturaleza del héroe llama al conflicto y hace que aparezca un villano con un poder similar o mayor para rivalizar.

Para poner en práctica esta teoría, citaré una frase de *Capitán América: Civil War* (Russo, A., Russo, J., 2016), donde los Vengadores están discutiendo la verdadera naturaleza de los acuerdos de Sokovia y Visión, para mostrar los efectos que tienen los héroes, expresa lo siguiente:

VISIÓN

Yo tengo una ecuación. Desde que hace ocho años el Sr. Stark se presentó como Iron Man, el número de personas mejoradas conocidas ha aumentado exponencialmente. En el mismo periodo, el número de sucesos potencialmente destructores del mundo ha aumentado en una proporción acorde.

STEVE ROGERS/CAPITÁN AMÉRICA

¿Y somos los culpables?

VISIÓN

Lo que digo es que puede haber una causalidad. Veréis, nuestra fuerza invita al desafío, el desafío incita al conflicto. Y el conflicto... genera la catástrofe.

En el *comic book*, podemos ver cómo reacciona el Joker, ingresado en Arkham durante años, al escuchar las noticias sobre las apariciones recientes de Batman en Gotham en *El regreso del Caballero Oscuro* (DC, 1985).

A nivel narrativo, el código que tiene un héroe le incita a ser reactivo contra la injusticia y el mal, aunque algunas veces su propio concepto del bien y el mal sean trastornados o que le capaciten a incumplir la ley. Es más, las habilidades que poseen estos personajes son la única excusa que necesitan para poder campar a sus anchas. Aquí podemos tener en cuenta el límite de muchos héroes: matar. Si un héroe mata, ya no es reactivo, sus poderes o habilidades le dan la jurisdicción para ser inmunes a la ley y asesinar así a los criminales. Consiste entonces en salir aún más del sistema.

El concepto de reactividad en el héroe es mucho más común en los personajes que llevan mucho tiempo en una misma continuidad serial, por lo que su código moral se mantiene. Es por eso que las novelas gráficas sin continuidad posterior suelen aportar variaciones al código moral de un personaje, haciendo que traspase sus límites o que cambie por completo su naturaleza.

Los antihéroes normalmente oscilan entre proactivas y reactivos como el caso de Capucha Roja, que persigue a criminales en Gotham para matarlos, aunque eso provoque la aparición de villanos más poderosos; Masacre, al ser mercenario, recibe contratos de caza y

captura, siendo reactivo, aunque haya veces donde él mismo crea los desastres, como el caso de *Masacre mata al Universo Marvel* (Marvel, 2011).

## 4.- Marco histórico-contextual

### La Guerra Fría: el anticomunismo y el papel de los superhéroes

El próximo dos de septiembre se conmemorará el septuagésimo-séptimo aniversario de la capitulación japonesa en la cubierta del USS Missouri en el país nipón, concluyendo oficialmente el conflicto que conocemos comúnmente como “La Segunda Guerra Mundial”. Mientras que las potencias europeas que participaron en este conflicto, como Alemania, Gran Bretaña, Italia y Rusia no pudieron prosperar debidamente por los daños estructurales y económicos que supuso la contienda, mientras tanto, en los Estados Unidos de América no se dio el mismo caso.

Al no tener pérdidas significativas y no haber participado “directamente” en el conflicto (a excepción de las islas del Pacífico), Estados Unidos pudo aprovechar su situación de excelencia y dar un vuelco a su economía. Con una actitud acaparadora, digna de una política de monopolio, dotó a varios países de Europa Occidental con planes de ayuda, siendo el más relevante el Plan Marshall. La política externa fue clave para que se estableciera el título de Estados Unidos como una potencia mundial. Sin embargo, esto también supuso un problema. Desde los años 20, la Unión Soviética de Stalin tenía en marcha un plan de industrialización inmenso. Este proceso se basaba en usar el terror como forma de mostrar disciplina a los trabajadores rusos y usar todo el oro que tenía acumulado de las expropiaciones a la iglesia y la burguesía rusa.

Por lo tanto, tras los encuentros de Roosevelt y Truman con Stalin en las conferencias de los Aliados, las dos potencias más grandes del planeta comenzaron a movilizarse. Sin embargo, la intención de este documento no es mostrar estos movimientos, sino revelar cuál era el punto de vista de la sociedad norteamericana y cómo nace el anticomunismo *yankee*.

#### - La cultura norteamericana: anticomunismo

El miedo hacia el comunismo por parte de la sociedad estadounidense no comienza con el muro de Berlín o el espionaje ruso. De hecho, este rechazo tiene sus inicios durante la Primera Guerra Mundial, donde el bando ruso tuvo que afrontar la revolución bolchevique en 1917 que cambió el panorama político de la época para siempre. Es entonces cuando se establece la etapa que conocemos como “El Terror Rojo” en Estados Unidos.

La intención de esta revolución “obrera” era extender este sentimiento a otros países más allá de la Unión Soviética, para que todos pudieran unirse en la lucha contra la burguesía y la oligarquía. Es por esta razón que, desde los Estados Unidos, se empezó a procesar cierto rechazo o terror a todo lo que estuviese relacionado directa o indirectamente con el



comunismo y la lucha de clases. Este caso también se viene infundado por las consecuencias que tuvo la Primera Guerra Mundial en la población norteamericana a nivel económico y laboral, ya que se produjo un descenso en la producción de armamento bélico, por lo que las ofertas de trabajo relacionadas fueron desapareciendo poco a poco y, finalmente, una economía más frágil y vacía.

Las pésimas condiciones de trabajo y el maltrato al obrero fueron claves para la aparición de ideologías políticas que simpatizaban con la situación del obrero, como el comunismo, anarquismo y socialismo; que fueron asumidas esencialmente como “ideologías radicales” por parte de la sociedad americana. Un ejemplo de esto se puede ver en las huelgas de trabajadores que pasaban a ser llamadas por la prensa y los políticos como movimientos radicales, aunque realmente no tuviesen nada que ver con ninguna ideología (aunque partidos políticos como el Partido Comunista de Estados Unidos alabaron a los protestantes y al crecimiento del movimiento bolchevique en la Unión Soviética).

Por lo tanto, podemos decir que la población estadounidense cada vez que recibía información sobre estas huelgas de trabajadores y observaba el apoyo de estos partidos socialistas, temía que esto le dotase más poder a la Unión Soviética fuera de sus fronteras.

Esta histeria fue tan multitudinaria que llegó incluso al gobierno del Presidente Woodrow Wilson, donde se firmó el Acta de Sedición en 1918 para penalizar todo acto contrario a la bandera americana, la Constitución, etc... con la intención de ubicar y encarcelar a todas las personalidades contrarias al gobierno.

Posteriormente, se produjeron ataques terroristas orquestados por anarquistas a determinadas personalidades del gobierno en muchas ciudades de Estados Unidos como Washington D.C y Nueva York. Con suerte, el FBI, de la mano de J. Edgar Hoover, actuó rápido sin llegar a tener bajas graves. Como consecuencia, entre 1919 y 1920, el Departamento de Justicia comenzó una serie de redadas policiales conocidas como las Palmer Raids (dirigidas por el fiscal general A. Mitchell Palmer), donde se localizaron a extranjeros asociados al anarquismo y el comunismo para su posterior deportación.

Aún así, la brutalidad de estas redadas provocaron el rechazo y la desconfianza del pueblo a la figura de A. Mitchell Palmer. Además, se puso en duda la propia legalidad de las intervenciones policiales, ya que atentaban contra la libertad de los ciudadanos estadounidenses. La credibilidad del fiscal finalmente desapareció con sus declaraciones sobre una nueva revolución en la nación americana en mayo de 1920. Nunca llegó a suceder, por lo que ayudó inconscientemente a que el miedo hacia el comunismo se disipase hasta su reaparición con el fin de la Segunda Guerra Mundial.

La rivalidad de las dos potencias se plasmó esencialmente con una política de “miedo a lo extranjero”. En el caso de Estados Unidos, volvió ese “terror rojo” en forma de conspiraciones relacionadas con el espionaje y el desprecio a los simpatizantes de izquierdas. En relación al primer aspecto, hay que decir que, gracias a este, la Unión Soviética pudo

acceder a los requisitos básicos para la creación de la bomba atómica, por lo que la prevención contra estas operaciones clandestinas se volvió una prioridad. Además, la guerra de Corea y la llegada de Mao Zedong al poder en China sirvieron como ejemplos del poder que tendría el comunismo en determinados países extranjeros. El presidente Harry Truman, con esta mentalidad de protección de “lo estadounidense”, decidió redactar la *Executive Order 9835* o el Acta de Lealtad para evitar la aparición de rasgos de otras ideologías en los empleados del Gobierno. Esto sería un precedente de lo que veríamos posteriormente con la figura de Joseph McCarthy y su *Comité de Actividades Antiestadounidenses* o HUAC de 1947 a 1954, que afectó principalmente a figuras de la industria cinematográfica como directores y guionistas, debido a las sospechas que había sobre su verdadera orientación ideológica.

Toda esta persecución política y social provocó que la gente dejase de afiliarse a los partidos de izquierda en Estados Unidos y se persiguiera a los disidentes que no estaban contentos con el sistema político vigente. Durante cerca de 5 años, Estados Unidos se volvió un estado policial por dentro, pero un paraíso democrático por fuera. Finalmente, la intención definitiva era establecer una “identidad nacional” que pudiera competir directamente con el comunismo de la URSS y demostrar que un sistema capitalista como el de Estados Unidos podría ser mucho más próspero y democrático que uno basado en “la lucha de clases”.

- La cultura norteamericana: Los nuevos géneros

En el último tramo de la Segunda Guerra Mundial, el estadounidense estaba poblado de superhéroes, con una media de 157 colecciones distintas en las editoriales en el año 1945. Es más, llegaron a aparecer muchas más editoriales, como Charlton, EC, Sterling Comics, Star Publications, etc... todas ellas con muchos títulos... pero no de superhéroes.

A excepción de DC, que aún triunfaba con Batman, Superman y Wonder Woman, los superhéroes dejaron de ser el punto de atención de la población juvenil estadounidense, ya que el fin de la contienda provocó que los gustos se diversificaran. Esto lo podemos ver en las operaciones de reorganización que realizó DC Comics durante la segunda mitad de la década de 1940, donde tuvo que mover colecciones como la de Superboy y Aquaman de sus títulos originales en *More Fun Comics* a *Adventure Comics*, para que esta serie pudiera centrarse en el humor; toda la colección de *All American Comics*, con héroes como Green Lantern o Johnny Thunder, fue reeditada y convertida en *All-American Western*; *Flash Comics* fue cancelada junto a *All-Star Comics*, que derivó a *All-Star Western*; y finalmente Plastic Man estuvo hasta 1950 en *Police Comics*, de Quality Comics, con el fin de cambiar su contenido a historias detectivescas. Todos los *comic books* relacionados con el Capitán Marvel y su familia (Fawcett Comics) fueron cancelados en 1954.

Por lo tanto, tanto las editoriales veteranas como las “recién nacidas” repartieron todos su contenido en distintos géneros:

- Humor adolescente o *teenager humor*

El concepto básico que hay en estas historias es observar el día a día de los adolescentes estadounidenses que tienen problemas del primer mundo como discusiones con sus padres, amoríos repentinos que salen mal, acompañantes *express* para el baile de graduación e impresionar a las chicas guapas de la clase para así ganarse su favor. Al fin y al cabo, su público objetivo eran normalmente chicas adolescentes, a las que le interesaba las desventuras de los protagonistas, y preadolescentes de ambos sexos.

La compañía que más se asocia a este género es MLJ Comics o Archie Comics, con sus publicaciones en la serie *Pep Comics* (1940-1946) donde aparece el personaje Archie, que revolucionó el género del *teenage humor*, debido a la inocencia que procesaban sus personajes y la lealtad ciega hacia figuras de autoridad como padres y profesores. Se llegó incluso a hacer un *spinoff* de dos personajes secundarios (*Betty and Veronica*). Su contraparte femenina en MLJ Comics sería Katy Keene en la serie de *Wilbur Comics* (1944–1965).

DC Comics llegó a publicar una serie llamada *All Funny* hasta 1948, donde los protagonistas eran Buzzy, un músico, y su mejor amigo Bink, un saxofonista; y *Leave It To Binky* (1948-1977), una copia de Archie que duró hasta el mismo año que *All Funny*.

En Marvel Comics tenemos a Patsy Walker, a la que conoceríamos posteriormente como Hellcat, en *Miss America Magazine* (1944–1945). Hasta el relanzamiento editorial de Marvel en los años 60, la serie de Patsy Walker replicó el éxito de Archie y llegó a dar a luz a dos *spinoffs*: *Patsy & Hedy* (1952-1967) y *Patsy & Her Pals* (1953-1957). También aparecería *Millie the Model* (1945-1970).

Con la guerra de Vietnam en la década de los sesenta, la figura del superhéroe renació y muchas de las series centradas en adolescentes fueron canceladas.

#### - Crimen o *crime*

La televisión y el cine fueron vitales para el éxito de las historietas de crimen, con seriales como *Gang Busters* ( OTR, 1936-1957). Incluso se asume que de 1948 a 1954 el género rey de las historietas era este. De las 18.000 series de historietas que aparecieron en el mercado durante esos años, cerca de 1500 eran de crimen, admite Jean Paul Gabilliet (2010).

Según afirman Duncan y Smith (2009), el surgimiento de la serie mensual *Crime Does Not Pay* (Lev Gleason Publications, 1942-1955) provocó un aumento del consumo de *comic books* relacionados con el género del crimen, llegando a vender un millón y medio de copias mensualmente en 1948. Este fue el precedente que ayudó a que se distribuyese mucho más contenido relacionado con el género, como se puede ver reflejado con la creación de veintitrés nuevas series durante ese mismo año.

Ante este éxito tan importante, la población más conservadora se radicalizó, llegando a realizar quemas de libros para protestar sobre la lectura de *crime comics* en las ciudades. Sin

embargo, esto no hizo que se disminuyese la compra y venta de este género, ya que para el año 1952 había más de 696 títulos publicados.

Tenemos varias publicaciones de otras editoriales como *Terror Tales in the Night: Astonishing!* (Marvel Comics, 1951–1957)

#### - Romance

Curiosamente, Joe Simon y Jack Kirby, los creadores del Capitán América, fueron los que crearon *Young Romance* (Prize Publications, 1947), dando así comienzo al auge del género del romance. En los años previos a la Segunda Guerra Mundial, este género no pudo ser desarrollado correctamente por la aparición de los superhéroes y *los funny animals*. Sin embargo, para el año 1949, esta serie había conseguido vender más de un millón de copias y dio pie a que apareciesen imitadores como *Falling in Love* (DC, 1955-1973) y *Girls' Romance* (DC, 1950-1971).

Según Duncan y J. Smith (2009), las publicaciones se basaban en tres o cuatro historias antológicas con personajes originales. La protagonista solía ser una chica frustrada con algo que considera impuro o descarado y debe sobrepasar los altibajos narrativos para poder llegar así al final feliz. Estos pueden ser una rival femenina o la revelación de una verdad oculta. Con la llegada del Comics Code en 1954, las historias se fueron pacificando y el conflicto ya no era interesante.

Aunque las historias están protagonizadas por mujeres, esto no elimina el hecho de que los guiones estaban escritos por guionistas varones que tenían en mente clichés machistas y sexistas para alentar así a la fantasía masculina de poder dibujar a una “chica perfecta”.

#### - Western

Nació como género en los años treinta, inspirándose en el éxito de las primeras películas y programas de radio, como *The Lone Ranger* (WXYZ, 1933-1955), desde las tiras de periódico y, posteriormente en *comic books*, como *Western Pictures Stories* (Centaur Publishing, 1937).

El verdadero éxito sucedería en los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial. Algunas editoriales como Fawcett lograron vender una gran cantidad de copias, como *Hopalong Cassidy* (Fawcett Publications, 1948), inspirada en una serie de películas protagonizada por un cowboy del mismo nombre (interpretado por William Boyd).

Sin embargo, Dell fue la más exitosa de todas en la década de los cincuenta con su colección de *comic books* relacionados con cowboys de películas (*Roy Rodger Comics*, 1952) y, posteriormente, las series derivadas de series de televisión del Oeste, como *Gunsmoke* (CBS, 1955-1975), *Maverick* (Warner Brothers, 1957-1965) y *Rawhide* (CBS, 1959-1965).

Esto les sirvió para competir directamente con la televisión, ya que, al ser un producto derivado, coincidía con el público objetivo de este.

Algunas editoriales como Marvel y DC crearon personajes desde cero, ya que no podían acceder a los derechos de determinadas series televisivas por el valor excesivo de las tasas de uso. Por lo tanto, Marvel creó la serie de *Two-Gun Kid* (1948) y DC la de *Tomahawk* (1947).

#### - Horror

Desde las primeras películas de terror, como *El gabinete del doctor Caligari* (Wiene, 1920), *Nosferatu* (Murnau, 1922) y *Drácula* (Browning, Freund, 1931), fue emergiendo un colectivo de individuos muy afines a las historias relacionadas con experimentos científicos fallidos y eventos que evidenciaban la existencia de sujetos que vivían en el limbo entre la vida y la muerte. En lo que respecta al *comic book*, no fue hasta el año 1946 que se aparecería el primer número donde su foco principal eran las historias de terror.

Aunque primero aparecen *Eerie* (Avon, 1946) y *Adventures into the Unknown*, (American Comics Groups, 1948), el verdadero punto de partida lo tenemos en 1950 con *The Crypt of Terror*, mayormente conocida posteriormente como *Tales from The Crypt*, de la mano de Bill Gaines y Al Feldstein en la editorial EC, que influenciaron a una gran cantidad de artistas relacionados con la ficción y el terror.

Este género, el más significativo de los años cincuenta (a pesar del Comics Code), se caracteriza por tener criaturas fantásticas que hacen uso de su espacio para tener una mayor presencia, con un resultado mucho más terrorífico. Hay entonces un mayor intención de uso de la narrativa visual, remarcando así el poder de las viñetas y la tensión existente por el desenlace de la historia ante la amenaza que supone la criatura. Uno de los primeros en usar los giros de guion al final de las historias fue Al Feldstein durante su temporada como editor en EC.

Como método para evitar las limitaciones que suponía el Comics Code, algunos *comic books* de terror normalmente evitaban el uso de escenas explícitas o de violencia extrema con una técnica exportada de los programas radiofónicos del mismo género, donde el narrador omnipresente comentaba las historias con un toque más humorístico y de sátira. En el caso de EC, creó varios personajes originales (los GhouLunatics).

Con la implementación del Comics Code en 1954, el género del terror se mantuvo pese a las restricciones, aunque con el paso de los años fue implantando elementos de otros géneros y potenció la creación de personajes originales.

#### - Ciencia ficción

Este género nace oficialmente en los años cuarenta a través de *Planet Comics* (Fiction House, 1940-1953), aunque la que mucha gente reconoce como el *comic book* insignia de este género es *Weird Science*, que EC lanzó junto a sus títulos de terror.

Más allá de lo expuesto aquí, durante la década de los cuarenta y los cincuenta, destacaron otros géneros como los *comic books* de detectives, los educativos, los inspirados en la figura de Tarzán, los *funny animals*, las adaptaciones de películas, las historias bélicas (más presentes con la guerra de Corea y Vietnam) y el género de la sátira y la parodia con la revista *MAD* (EC, 1952-2018). Durante la década de los cincuenta, se alcanzó la cúspide de las ventas semanales, entre ochenta y cien millones de copias.

### El declive del *comic book* en los años cincuenta

#### - La cruzada anti-*comic book*

Antes de la aparición del Comics Code, hubo otros promotores del odio al *comic book* como Sterling North, que publicó en *The Chicago Daily News* un editorial llamado *A National Disgrace* (1940) en contra de la cultura del *comic book* que fue distribuido posteriormente a otros periódicos de Estados Unidos, y Coulton Waugh, que expuso en su libro *The Comics* (1947) comentarios negativos hacia la esencia del *comic book* como:

Comic books are ugly; it is hard to find anything to admire about their appearance. The paper -- it's like using sand in cooking. And the drawing: it's true that those artists are capable in a certain sense; the figures are usually well located in depth, they get across action... But there is a soulless emptiness to them, and outrageous vulgarity; and if you do find some that seem, at least, funny and gay, there's the color."

En otros medios como la radio, en este caso la ABC mostró en su sección *America's Town Meetings of the Air* un debate donde se buscaba mostrar los pros y contras del *comic book* estadounidense (*What 's Wrong with the Comics?*).

Más allá de las aglomeraciones de asociaciones conservadoras que buscaban mantener la "pureza" de la literatura, la figura más representativa de la cultura contraria a la publicación de *comic books* en Estados Unidos es Fredric Wertham. Según *The Caped Crusader: Frederic Wertham and the campaign against comic books* (Heer, 2008) Wertham era el líder intelectual de esta cruzada, que usaba como pretexto para sus intervenciones tanto en charlas como artículos periodísticos la teoría de su libro *Seduction of the Innocent: The Influence of Comic Books on Today's Youth* (1954) que especifica los efectos negativos que tiene la lectura de los *comic books*, como la semejanza de Superman con el *übermensch* de la Alemania nazi, el homoerotismo escondido en las historias de Batman y Robin y la intención implícita de Wonder Woman a convertir chicas jóvenes en lesbianas.

El efecto de este movimiento hizo que muchos dibujantes dejaran su trabajo debido a las pocas ventas y a las críticas de Wertham, purgando así de impurezas todo el mercado.

Podríamos considerarlo como el Joseph McCarthy del *comic book* estadounidense, aunque actualmente se le recuerda como una figura más compleja y menos demonizada.

#### - El Comics Code

El resultado de las opiniones de los intelectuales anteriormente citados provocó la celebración de un congreso en el Senado de los Estados Unidos, donde intervinieron personalidades como Fredric Wertham y William Gaines para dialogar sobre la industria del *comic book*. Debido a la evolución de la estética del *comic book*, una más gore y violenta, muchos senadores admitieron que los niños no debían leer *comic books*, fueran de un género u otro. Por lo tanto, el 25 de octubre de 1954 el “*Code of the Comics Magazine Association of America*” o coloquialmente conocido como “Comics Code”.

Las editoriales que se unieron a esta asociación fueron Atlas, DC, Harvey y Archie Comics. otras editoriales como EC y Dell tampoco entraron hasta que, pasados los años, la situación les forzó a entrar para sobrevivir.

El proceso de revisión, según comenta Jean-Paul Gabilliet (2010), consistía en que los editores debían entregar sus dibujos y guiones al CMAA para ser posteriormente visualizados dos veces: la primera con mucho más detenimiento y la segunda para dar el visto bueno a través del sello con la aprobación del CMMA (*Approved by The Comics Code*). Cuando eran comercializados, todas las editoriales que formaban parte de esta asociación gozaban de privilegios a la hora de vender sus colecciones. Esto afectó a muchas editoriales, en especial a EC que, sin más opción, tuvo que unirse al CMAA y cancelar su serie de *horror*.

### Historia y contexto de Marvel Comics: Timely y Atlas

Aunque *Captain America... Commie Smasher!* surgió a principios de la década de los cincuenta, toda la historia que concierne a la aparición de Timely Comics, su evolución a Atlas Comics, el intento de revivir a los superhéroes de la Segunda Guerra Mundial y las figuras que hicieron posible que estos personajes no desaparecieran del imaginario popular.

#### - Martin Goodman y el nacimiento de Timely

Cuando un cómic se publica, la fama recae en el dibujante y en el guionista (algunas veces es el mismo individuo), ya que son las caras visibles que participan en ese número. No obstante, el oficio del editor es indispensable para que una compañía triunfe en un mercado tan competitivo como la industria del *comic book* estadounidense, por lo tanto, si queremos hablar de la creación de un fenómeno mundial tan importante como Marvel, tenemos que conocer a Martin Goodman.

Nacido el 18 de enero de 1908 como Moses Goodman, vivió durante muchos años en el barrio de Brooklyn cuidando a sus doce hermanos hasta la madurez, donde tuvo que afrontar

la Gran Depresión de primera mano y vivir como un nómada durante varios meses, incluso años, para encontrar un lugar fijo en el que mantenerse.

A partir de 1931, pasa por varias editoriales en poco tiempo, como en Eastern Distributing Corporation, donde se encargaba de la distribución editorial. Al quebrar esta empresa, junto a su socio comercial Louis Silberkleit, se reparten para coordinar las publicaciones de la revista *pulp* de Newsstand Publication, y Martin se convierte en el editor supervisor. Su primera publicación real, *Western Supernovel Magazine* (1933) da pie al surgimiento de otras revistas, también supervisadas por él como *Romantic Love Secret* (Columbia Publications, 1938) y *Western Fiction* (1935-1940).

Tras la salida de Silberkleit del ámbito editorial, Martin se encargaría de continuar su labor como editor supervisor en otras revistas *pulp* como *Ka-Zar* (Byrd, 1936). Con la aparición de los superhéroes, a través del *Actions Comics #1* (DC, 1938), decide invertir tiempo y dinero en esta nueva moda entre los adolescentes estadounidenses. En 1939, contacta con Funnies Inc. con la que establece un acuerdo para publicar sus propios *comic books* en Timely Comics.

Es entonces cuando, en octubre de ese mismo año, publica *Marvel Comics*, aunque ya había usado el término “Marvel” antes, en un magazine amateur (*Marvel Tales of Science and Fantasy*) en 1934, por lo que lo toma prestado para su primera publicación en esta nueva empresa. Vendió más de ochocientos mil ejemplares y pudo seguir rivalizando a otras editoriales a pesar de que el conflicto internacional entre potencias hiciese que la población tuviese que racionar los recursos.

Contaba con personajes tan míticos como Namor, La Antorcha Humana y Ka-Zar (que apareció previamente en una revista *pulp*). Mientras el *comic book* de superhéroes seguía creciendo, Martin Goodman buscaba mantener en sus publicaciones un formato similar y algunos rasgos distintivos.

La permanencia de Timely durante la guerra se debe mayormente a las estrategias que Martin Goodman pensó para comercializar y distribuir originalmente las colecciones, como venderlos en droguerías y farmacias; además de enviárselos a las tropas con una intención propagandística.

#### - Los superhéroes de Timely en la Segunda Guerra Mundial

Con la entrada de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial, la temática general de los *comic books* se orientó en su totalidad a apoyar al bando aliado a través de distintas historias cuya función sería levantar la moral de las tropas y de los ciudadanos estadounidenses. Capitán América, sin embargo, se adelantaría con su estreno en 1941 de la mano de Joe Simon y Jack Kirby, donde desde la portada se representa lo que buscaban estos dos artistas de origen judío: machacar a Hitler de un puñetazo. Tras el boom de la guerra, más allá de Timely Comics se crearon más de setecientos superhéroes.



Según Duncan y J. Smith (2009) la diferencia esencial que había entre sus héroes y los de Marvel es que Superman y Batman aguardaban en Estados Unidos para defenderlos de espías y sabotajes mientras que Namor hundía submarinos nazis, La Antorcha Humana sobrevolaba los cielos destruyen y el Capitán América luchaban en los campos de batalla junto a su fiel compañero Bucky. Se puede notar también que la intención maniqueísta de los guionistas les ayudaba a deshumanizar al enemigo para despreocupar así a las tropas.

El ejemplo reside en el número 5 de la colección *Human Torch Comics*, de Bill Everett y Carl Burgos, donde Namor se ceba con los líderes del Eje tras la destrucción de su ciudad subacuática y la Antorcha Humana debe detenerlo antes de que empiece a destruir al bando aliado.

#### - La aparición del Capitán América en las viñetas

Para definir el impacto que tuvo el Centinela de la Libertad en Timely, hay que saber que su primer número llegó a vender nada menos que novecientos mil ejemplares, sin embargo estos datos actualmente son muy debatidos, ya que varias fuentes afirman que el éxito de la colección durante la Segunda Guerra Mundial tuvo más que ver con las interacciones que realizaba Martin Goodman para conocer de primera mano el mercado, en este caso, los superhéroes.

Sin embargo, vamos a recurrir a las fuentes utilizadas por Rodríguez (2016) para descubrir cuál fue la lógica de ese triunfo. A diferencia de las otras colecciones que vendía Timely como *Human Torch Comics* y *Sub-Mariner Comics*, que aparecían en el mercado con el cambio de estaciones, el Capitán América regulaba su contenido mensualmente debido al interés que procesaban los adolescentes por el héroe estadounidense. Es más, para el año 1942, su colección hizo posible la creación de varios *spin-offs* como el *Young Allies Comics*, protagonizado por Bucky, y que llegase a aparecer en colecciones estacionales como *All Winners Comics*, junto a otros héroes de Timely, y *USA Comics*. Con tanto protagonismo, llegó a tener un club de fans donde mandaban cartas a Timely para destacar el trabajo que ponían en las historietas y el papel de estas. Para entrar, te mandaban una placa metálica con el escudo de Timely (o el del Capitán, según se vea) y un carnet de papel. El impacto del primer número fue tal que tanto Joe Simon como Jack Kirby recibieron amenazas de muerte provenientes de individuos y asociaciones afines al movimiento nazi en Alemania.

Como ya hemos mencionado, los *comic books* en la guerra destacan por el tono bélico tan marcado de las historietas, como es el caso del Capitán América, que viajaba de país en país golpeando nazis y japoneses. Aunque el dúo creativo de Joe Simon y Jack Kirby fue esencial para el triunfo de la colección en sus primeros diez números, la popularidad del personaje pudo mantenerse con otros dibujantes que conocían de primera mano la técnica del dibujante neoyorquino, como el caso de Al Avison y Syd Shores, y guionistas que continuarían expandiendo “el universo Marvel” como Otto Binder y Stan Lee.

Hay que tener en cuenta el conflicto que hubo con MLJ Magazines con su colección de The Shield en *Pep Comics* (MLJ Comics, 1940), ya que su superhéroe compartía muchas similitudes con el Centinela de la Libertad, incluida la forma del escudo, por lo que en números posteriores se buscaría corregir ese problema modificando la forma del escudo a una circular.

Para el año 1943, el Capitán ya había aparecido en 150 números de distintas colecciones como *All Select Comics*, *Kid Comics* y *Amazing Comics*, todas *spin-offs*. Sin embargo, ese año hubo un menor número de publicaciones debido a la escasez de materias primas para las impresiones. No obstante, la oferta se amplió de quince a veintiocho series en Timely. La popularidad del Capitán fue tal que dio el salto a la gran pantalla con los seriales de Republic Productions.

Pero, todo lo que sube, tiene que bajar, y la fama del Centinela de la Libertad empezó a decaer con el fin de la Segunda Guerra Mundial. Poco a poco se fueron cancelando colecciones a finales del año 1945, como *Kid Comics*, aunque el personaje seguía apareciendo en colecciones como *Marvel Mystery Comics*.

#### - Stan Lee como editor

Nacido como Stanley Martin Lieber en 1922, en este apartado vamos a relataros los datos esenciales de uno de los personajes más importantes, si no el que más, no ficticiales de la industria del *comic book* estadounidense: Stan “The Man” Lee.

Las nociones básicas para “conocer” a Stan Lee son que nació en Manhattan en una familia de inmigrantes judíos y durante los años previos a la llegada de Superman y la Segunda Guerra Mundial, creció leyendo novelas pulp de diversos géneros y viendo muchas películas en el cine. Esto le dotó de confianza para emprender el oficio de guionista y para el año 1939 pudo colocarse en la empresa que el marido de su prima, el mismísimo Martin Goodman, había creado: Timely Comics.

“Simon interviewed the teenager, who didn’t seem to know much about comic books but was very eager. And, of course, he was a relative of the boss. Simon hired him.” (Howe, 2012, p. 23)

Sus primeros pasos fueron de becario, realizando las tareas esenciales que el dúo creativo comandado por Joe Simon, como editor, y Jack Kirby, como dibujante, le solicitaban. Tuvo que trabajar creando pequeñas historias para algunos personajes menores y para Funnies Inc.

Sin embargo, con la marcha a DC Comics del dúo creativo principal de Timely en el número 10 de la colección de *Captain America Comics*, Martin Goodman colocó a Stanley como el nuevo editor de la colección.

Durante su época en el ejército, realizó algunos trabajos propagandísticos, como carteles para apoyar a los soldados, mientras escribía desde su oficina el número designado de la colección de *Captain America Comics*. Su trabajo como editor fue retomado por Vince Fago (fecha) durante su ausencia, donde aprovechó el boom de los funnies para beneficiar económicamente a Timely. No pudo volver a su puesto en la editorial hasta 1945, donde se encontraría con un nuevo panorama temático con el que lidiar.

- Cambio de publicaciones

El año 1946 fue el primero en el que ningún superhéroe nuevo daría el salto a las viñetas.

Los superhéroes dejaron de ser el centro de atención tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, con el surgimiento de las temáticas citadas previamente como el terror, los *funny animals*, el romance, etc. Es por eso que, para Timely, esta es una época de experimentación con sus series principales ya que, con el descenso de las ventas *Captain America Comics* ya no era la serie principal, contando con el mismo número de entregas como los *comic books* de sus compañeros superhéroes.

Por lo tanto, el ahora conocido oficialmente como Stan Lee decidió contratar a varios subeditores, junto a muchos dibujantes autónomos jóvenes de Manhattan, para que trabajasen en colecciones de romance como *Millie the Model* y *Patsy Walker*. Los cómics de superheroínas si triunfaron irónicamente entre el público preadolescente masculino, esencialmente por el trabajo que realizaban los dibujantes. En el caso de Timely, tenemos a *Blonde Phantom* (primera aparición en *All Select Comics* #11, 1946), una justiciera; y *Lorna the Jungle Girl* (1953–1957) una copia más del personaje de Sheena.

Con el fin de la guerra, Steve Rogers y Bucky Barnes tuvieron que retomar sus vidas privadas como profesor y alumno en el instituto Lee. Las colecciones de Namor y la Antorcha Humana fueron canceladas en 1949, y el propio Martin Goodman le pidió a Stan Lee que empezase a recortar la plantilla de Timely para que no acumulasen más números no vendidos o colecciones obsoletas en el estudio. Ese mismo año, Timely cambió para siempre, convirtiéndose en una nueva editorial llamada “Atlas Comics”, donde el propio Martin Goodman distribuiría los números de las colecciones directamente.

- El “intento” de reintroducir a los superhéroes

Tras la guerra, el Capitán América y Bucky Barnes tuvieron que enfrentarse a otro tipo de villanos mucho más excéntricos y deformes que se alejaban de los nazis o los japoneses que aparecían en las primeras historias. Incluso se intentó sustituir a Bucky a través de un accidente, donde intervino en lugar de él Golden Girl, una chica joven para atraer así a más jóvenes lectores. La serie del Capitán América ya no era una excepción, e incluso no destacaba como uno de los personajes de *comic book*, ya que había sido opacado por la

supremacía de los otros *comic books* con temáticas distintas, por lo que ya no volvió a aparecer en otras colecciones como *Marvel Mystery Comics*.

Esto llegó a ser tan obvio que su serie fue sacada de continuidad y reemplazada como una colección de terror bizarro llamada *Captain America 's Weird Tales*, que igualmente no triunfó entre los lectores, pasando solo un año en los puestos de venta.

Durante la década de los cincuenta, con la llegada de la televisión, se presentó la opción de adaptar algunos personajes del *comic book*. DC decidió aprovechar la situación y creó la serie de televisión *The Adventures of Superman* (1952-1957), que triunfó entre los espectadores jóvenes. Esto hizo que Stan Lee pensase en revivir a los superhéroes: Namor, la Antorcha Humana y, por supuesto, Capitán América. Aparecieron en revistas donde se agrupaban sus historias para venderlas juntas en un mismo tomo, como es el caso de *Young Men*, *Cowboy Romances* en sus primeros tres números (1950-1954), que publicaba regularmente historias relacionadas con carreras de bólidos y la guerra de Corea; y *Men 's Adventures* (1950-1954), una revista más centrada en temas adultos y oscuros, al estilo de EC.

Los héroes de la antigua Timely Comics regresaron en agosto de 1953 en *Young Men* #23 y en enero de 1954 en *Men 's Adventures* #27. Exactamente, Steve Rogers y Bucky Barnes volvieron a vestir sus trajes en el *Young Men* #24, dando pie a que se continuara su colección con la enumeración original en *Captain America* #76 el 18 de enero de 1954.

El equipo creativo en este caso fue Don Rico y un jovencísimo John Romita Sr., con ayuda de Mort Lawrence en algunas páginas. Sin embargo también participaron otros artistas desde las sombras tanto en la colección principal como en las revistas, que no llegaron a ser acreditados hasta la actualidad. Tal es el caso de Bill Benulis, que participó como dibujante en *Captain America* #76, junto a Jack Abel y Romita Sr., y *Young Men* #27. De las portadas solía encargarse Carl Burgos, aunque el propio Romita Sr pudo hacer unas cuantas.

En lo que respecta a los guionistas, John H. Compton tomó las riendas de los números 77 y 78, sustituyendo así a Don Rico.

Para mediados del año 1954, las ventas de las series en las que aparecía el Capitán junto a los héroes de la Edad de Oro de Timely no fueron las esperadas y finalmente fueron canceladas en su totalidad. Según el propio Stan Lee, el sentido tan conservador de estas nuevas historietas habían manchado la imagen de Atlas, por lo que se centraron en crear historietas de monstruos y crimen hasta la década de los sesenta, donde se reinventará la forma de crear *comic books*.

## 5.- Objetivos concretos de la investigación:

En esta investigación sobre la figura de William Burnside y su labor como justiciero asociado a la identidad del Capitán América, los objetivos que se van a establecer desde un principio son los siguientes:

- Conocer los rasgos distintivos de la encarnación anticomunista del Capitán América de la década de los cincuenta
- Ubicar los conceptos
- Poner en contexto qué diferencia a Steve Rogers como personaje de William Burnside
- Mostrar la evolución del personaje durante las décadas restantes del siglo XX

## 6.- Preguntas de investigación y estructura:

Vamos a plasmar una serie de preguntas:

1. En general, ¿se reflejan las circunstancias socioculturales en la narrativa de un superhéroe?; en caso afirmativo, ¿cómo las refleja?
2. En concreto, ¿cómo representa el Capitán América en su versión Commie-Smasher a los EEUU de su momento?
3. ¿Cómo se reflexiona después sobre ese momento histórico a través de la evolución posterior de ese personaje en la continuidad del Universo Marvel?

Para tener una respuesta desarrollada y que pueda determinar con exactitud cada una de los apartados, vamos a realizar un análisis al completo sobre toda la historia del Commie Smasher y qué es lo que le caracteriza.

Este apartado está reservado para el desarrollo de un análisis en profundidad para descubrir los diferentes aspectos que hacen destacar a este “Capitán América”, ya sea su contexto histórico o cultural. Al ser un personaje tan polarizado y destacable dentro de la propia continuidad del universo Marvel, posteriormente descubriremos sus apariciones en historias posteriores de otros guionistas como Steve Englehart, Mark Gruenwald y Ed Brunaker, cada uno mostrando la evolución de este intento fallido de supersoldado que siempre estuvo luchando en su guerra interna contra el comunismo y todo lo antiamericano.

El análisis se compone de:

- Examinar los rasgos fenomenológicos del Capitán América de William Burnside, donde entran aspectos como su personalidad, su iconografía, su ideología, etc; y del resto de personajes secundarios y villanos

- Ubicar los emplazamientos de las distintas historietas, tanto a nivel geográfico como temporal
- Qué forma parte de cada una de las historias a nivel narrativo y estructural.
- Conocer las distintas alusiones a eventos o conceptos ideológicos, políticos e históricos.

Con el conocimiento plasmado en estos apartados, se entrará en detalle sobre las apariciones posteriores del personaje y cómo ha sido su evolución con el tiempo, dependiendo del contexto histórico.

## 7.- Modelo de análisis:

- **Rasgos fenomenológicos del personaje (personalidad, iconografía, profesión, ideología, poderes...)**

Para examinar qué es lo que define a este Capitán América, William Burnside, hay que centrarse en los elementos que le rodean y su propia forma de ser.

Al obsesionarse con la figura del Capitán América durante su niñez, es completamente lógico que decidiese copiar su actitud y personalidad. Él mismo decide que, aunque el superhéroe desaparezca, va a continuar su labor de librar al mundo del mal que rodea a Estados Unidos.

No obstante, esta es un arma de doble filo. Por una parte, es leal a sus superiores, muestra sus sentimientos a los que considera sus amigos y no descarta la opción de ayudar a los ciudadanos de los Estados Unidos cuando están sufriendo. Esto es visible en varias viñetas de la colección, como los momentos más *slapstick* con Bucky, ya que es la mascota del barracón; en su reencuentro con Betsy Ross y las veces que es una fuerza del bien, como su obsesión por salvar a los soldados estadounidenses hipnotizados en (número), la ayuda que procesa hacía un niño ciego cuyo padre está siendo chantajeado por espías comunistas o su forma de ocultar acontecimientos para no herir al detective de Chinatown.

Por otra parte, al haber seguido todas las aventuras del Capitán durante el conflicto con tanta pasión, se ha convertido en lo que hoy en día conocemos como un *fan* tóxico, que adquiere todas las actitudes negativas del personaje para poder conocer a fondo al mismo. Es por eso que es sumamente racista y ofensivo frente a toda forma de vida que no apoye la política de Estados Unidos o que tenga una idea contraria a lo que la paz representa. Incluso conserva la moralidad bélica del personaje, decidiendo luchar en todo momento si es necesario “por el sueño americano” y matar si las circunstancias lo permiten. No es casualidad que todos los villanos o esbirros que aparecen en sus historietas sean golpeados

por el escudo del Capitán, ya que es “la única solución”. Esta actitud se exagera hasta tal punto que llega a lanzar un proyectil atómico para matar a varios espías soviéticos, y lo único que le sorprende de la situación es “la visión gloriosa” de la propia nube atómica.

Incluso en su reaparición en *Captain America* #153 (1972), se ve como golpea indiscriminadamente a hombres afroamericanos relacionados con el superhéroe y compinche de Steve Rogers, el Halcón, para llamar su atención y secuestrarlo. Desde aquí hasta el número 156 de la colección, hay pocas viñetas en las que su actitud no vislumbre algún tipo de arrepentimiento o culpa por sus comentarios ofendiendo a rusos, afroamericanos e irónicamente al propio Capitán América.

Para tratar la complejidad de la personalidad de esta versión del Capitán América, vamos a tener en cuenta los puntos que plasmó Peter Coogan (2006) y que hemos mencionado previamente. En primer lugar, el Commie Smasher continúa la “misión” original de Steve Rogers, pero más centrada esta vez tanto en la protección de Estados Unidos desde sus entrañas, como su papel como potencia internacional democrática en la ONU. Esto lo podemos ver en su reaparición (*Young Men* #24, 1953), con el lema:

“Los gángster tiemblan! ¡Los espías huyen aterrorizados! Salido de un glorioso pasado, llega el mayor luchador contra el crimen de todos... El enemigo de los criminales y los dictadores... ¡Adversario de la injusticia y amigo de los oprimidos!”.

Aquí resalta sobretodo el espionaje, como en los otros titulares del resto de apariciones:

- *Young Men* #25: “El campeón de los luchadores vs los espías” (1954)
- *Young Men* #26: “El campeón del bien contra el mal, el mayor luchador por la democracia y la justicia” (1954).
- *Captain América* #76: “Lucharon contra los fascistas y los nazis, ahora deberán enfrentarse a los traidores” (1954); “Cuidado comunistas, el Capitán América os está buscando listo para luchar hasta que el último de vosotros haya sido descubierto como la cobarde escoria que sois” (1954).
- *Young Men* #28: “¡Es muerte súbita, es el mayor luchador del mundo contra los espías!” (1954).
- *Captain América* #77: “¡El principal luchador del mundo contra los espías!” (1954).
- *Captain América* #78: “¡Desde entonces ha sido el más poderoso enemigo del fascismo en la democracia, y ahora, del comunismo internacional!” (1954).

En relación a los poderes del Commie Smasher, se sigue manteniendo al mismo nivel que en las historietas anteriores, de hecho, no es tan explícito con sus habilidades, más allá de

las acrobacias que realiza junto a Bucky para llegar a una ubicación determinada y lanzar de vez en cuando el escudo (muy pocas veces). Al igual que Steve Rogers, el secreto detrás de sus superpoderes es una fórmula química que, al ser administrada a un sujeto, consigue habilidades extraordinarias como fuerza e inteligencia sobrehumanas. Sin embargo, el verdadero poder de William reside en su convicción para conseguir que triunfe el sueño americano y que el mal sea exterminado de la faz de la Tierra, manteniendo una voluntad irrompible durante sus momentos más tensos.

Con su traje no hay ninguna diferencia estimable entre la versión de la Segunda Guerra Mundial y la usada en estas historietas. Con el trazo de John Romita Sr., se nota una mayor evolución en el contorno de la fisonomía del personaje. Más allá del traje icónico de las barras y las estrellas, la letra A que porta en su capucha es algo más exagerada y fina que en versiones anteriores y el escudo nunca llega a establecer un diseño estándar en lo que respecta a su estructura visual, ya que suele variar entre dos y cuatro filas de color (azul, blanco y rojo). Esto es un rasgo tomado directamente del propio Jack Kirby, ya que él solía hacer lo mismo, pero un poco más relacionado con la forma del escudo.

No obstante, la estrella se sigue manteniendo. El cinturón también incluye un set de estrellas blancas en los costados delanteros. Un detalle interesante es que no tiene dibujada las barras rojas y blancas en su espalda, una curiosidad de la que se burla Sam Wilson mientras es secuestrado por este en *Captain America #155* (1972). Que el traje no sufriera modificaciones durante los cuatros años de diferencia que hay entre *Captain America's Weird Tales #75* y *Young Men #24* estima su importancia como símbolo patriótico, aunque va más allá. Esa vestimenta es la prueba viviente de que la bandera de los Estados Unidos sigue siendo un elemento esencial a nivel sociocultural, y trasciende al propio momento histórico que vive William Burnside o Steve Rogers, ya que conecta las circunstancias del pasado, con las que tenemos que vivir en el presente y las esperanzas que procesamos para un futuro distante.

El traje puede suponer más una carga que una bendición, ya que como menciona Brownie y Graydon (2016) ser el representante de un país significa que debes representar una serie de ideales positivos y comunes a todos los ciudadanos estadounidenses, pero estos no son permanentes, y en este caso, este Capitán es más un antihéroe a nivel moral, ya que no cede ante nada y mata cuando es necesario.

Finalmente, para hablar sobre la identidad del protagonista, en su oficio más allá del Ejército, continúa trabajando en la Escuela Lee como profesor de Historia. Su verdadera identidad continúa el estereotipo establecido por Clark Kent, donde la actitud del personaje es intencionalmente distinta a la de su identidad superheroica, y esto se refleja con el comentario que hace Bucky sobre Betsy Ross en *Captain America #76*:

“Mira Steve, ¡es Betsy Ross, esa reportera que piensa que el Capitán América es un gran hombre... pero que Steve Rogers es el mayor patán de América!” (1954)



En lo que hace referencia a su forma de “lidiar con los enemigos”, Stevens (2015) admite que el Capitán América de la Segunda Guerra Mundial mató al 85% de sus enemigos en su colección oficial, mientras que la versión de los años cincuenta llegó a matar en el 56% de sus historias.

#### - Rasgos fenomenológicos de personajes secundarios

Pocos personajes se mantienen en estas historietas durante varios números, aunque la excepción siempre es Bucky. Podría ser considerado un personaje protagonista, ya que interactúa constantemente con la figura del Capitán América, pero siempre tienen ese aura de “dúo dinámico” que les rodea. Tanto es así que, en su primera interacción oficial, el “Steve Rogers” está constantemente encima suya, apoyándolo en todo momento.

Aquí Bucky, conocido posteriormente como Jack Monroe, sigue su papel de *sidekick* al pie de la letra, cubriéndole las espaldas al Capitán en todo momento y siendo su “canario en la mina”, para ayudarlo a entender la situación y aclarar sus pensamientos. Esto lo podemos observar en *Young Men #26*, donde Bucky supervisa constantemente el estado del Capitán América, ya que está hablando sobre simpatía al bando comunista y eso para él son pensamientos traicioneros. Por lo tanto, finalmente descubre que “Steve” estaba falseando un cambio de ideales, ya que pudo observar de cerca al espía ruso que intentaba inyectarle una dosis líquida para la hipnosis a control remoto. En *Captain America #76* se da una situación similar, donde unos soldados del ejército de Indochina están hipnotizando a tropas del bando capitalista a su causa, y Bucky acompaña al Capitán, sabiendo que van a hacerse pasar por soldados hipnotizados para lograr la liberación de los mismos.

Continúa la estela de Robin en series como *The Brave and The Bold* (DC) y su traje tiene algunas modificaciones, como el color del pelo, que pasa a ser rubio en vez de moreno, un entrecuello amarillo en vez de rojo y unos leotardos rojos en vez de azules. Sus poderes se equiparan también a Dick Grayson en el nivel de habilidad acrobática que tiene, ya que lo vemos sostenerse de un coche, pero tampoco es invencible. Puede ser fácilmente derribado ya que, al fin de cuentas, es un niño semi-entrenado pero que no tiene superpoderes, como cuando es noqueado momentáneamente por Cráneo Rojo en *Young Men #27* con un puñetazo al estómago.

En lo que respecta a su actitud, no muestra debilidad ni piedad ante todos “los que se oponen al triunfo de la paz sobre el mal”, y aquí debo alzar una pregunta: ¿cuántas muertes han vivido los *sidekicks* de aquellos superhéroes no llevados por un código moral? Sobre este concepto se hablará en el punto dedicado a la evolución del personaje en historias posteriores.

Después, en segundo lugar, tenemos a Betsy Ross, que reaparece como personaje secundario en *Captain America #76*, después de haber dejado el manto de Golden Girl en el último número de *All-Winners Squad* para centrarse en luchar contra el crimen dentro de los Estados Unidos. No obstante, aquí realiza trabajos periodísticos al estilo de Lois Lane, para poder demostrar su inocencia al ser acusada como una espía del bando comunista. Aunque se

cumple el *cliché* de la damisela en apuros, este encuentro podemos considerarlo como una reseña a las historias originales del Capitán durante la guerra. Mi intención no es menospreciar su aparición, es más, ella es la herramienta que utiliza la narrativa para hacer que se descubran los planes del bando comunista, pero sus interacciones con el dúo protagonista no es muy significativa. Su irrelevancia se transmite fielmente a través del fallo de *raccord* que se plasma en el tono de su cabellera, que nunca fue pelirroja, sino rubia.

En último lugar, tenemos a personajes menores que cumplen distintas funciones como:

- Las figuras de autoridad del Ejército de Estados Unidos, que aparecen en los barracones para dar contexto de la situación que viven durante el número concreto. Son un método de exposición muy utilizado en todos los números. Además, el Ejército como organización se representa con mucha inseguridad, ya que su seguridad es constantemente vulnerada por espías que buscan información relativa a distintos proyectos secretos. Tal es el caso que en *Captain America #76*, un espía ha recopilado tal cantidad de información en cintas de negativo que su escondite sale ardiendo cuando son descubiertos por el dúo protagonista.
- Soldados estadounidenses y sus distintas representaciones: Las figuras de autoridad suelen cumplir el estereotipo de líder tiránico, sin embargo, hay algo distinto en los soldados rasos, por ser esencialmente carne de cañón que aprovechan los antagonistas de las historias para hacer intercambios *express* con el Ejército. Por ejemplo, en la reaparición del Capitán en *Young Men #24*, las tropas no toman el interior del edificio de la ONU, mostrando su inferioridad ante el verdadero poder del Centinela de la Libertad; en la tercera historia de *Captain America #76* un pelotón de soldados es capturado por tropas indochinas asociadas al comunismo para que den su opinión “sincera” en la radio sobre el bando capitalista, aunque realmente están siendo drogados en el campo de concentración.; y en la primera historia de *Men's Adventures #28* se ve una situación similar, ya que hay soldados que actúan de forma extraña en Corea y se descubre que están siendo hipnotizados poco a poco. Esto los muestra como seres humanos vulnerables al cambio en comparación a Capitán América que les ayuda a escapar de ese estado vegetal de distintas formas, siendo una de ellas su fuerza como símbolo patriótico.

Como mención especial, hay personajes como el padre que decide no revelar información secreta a espías rusos para proteger así a su hijo, que muestran un lado más humilde de la sociedad americana a través del uso de su hijo ciego en la primera historia de *Captain America #77*; y la subversión del cliché del extranjero pelota que resulta ser un enemigo desde el principio, que en esta historia resulta ser que siempre tenía buenas intenciones y quería ayudar a los soldados estadounidenses en *Men's Adventure #27*.

- **Rasgos fenomenológicos de los villanos/antagonistas**

Aquí vamos a hablar sobre los villanos que aparecen en esta historia, ya que regresan conceptos de historias pasadas, pero también se introducen otros nuevos.

En primer lugar tenemos a Cráneo Rojo, el mítico enemigo de Capitán América que apareció por primera vez en el *Captain America Comics #7* (Timely, 1941) y que se mantiene hoy en día como el némesis del superhéroe. Para analizar a esta figura, vamos a tener en cuenta los mismos parámetros que hemos establecido según Coogan. Aquí esencialmente Cráneo Rojo es un comandante enemigo, en este caso asociado con el bando comunista y sus simpatizantes; aunque podríamos tomarlo en estas apariciones como una supermente criminal.

Su misión es hacerle la vida imposible al Capitán con planes relacionados con la dominación mundial. Por supuesto es una actitud egoísta, a diferencia de la superheroica que es más altruista, y su cambio de ideología es meramente ficticio, ya que solo busca aprovecharse de los enemigos de Estados Unidos para sacar el máximo provecho para llevar a cabo sus planes. Es la manía que lo representa, esa actitud incansable para controlar el mundo bajo un régimen autoritario.

Esto lo podemos ver cuando interacciona con los criminales que atacan el edificio de las Naciones Unidas en *Young Men #24* (1954), con el objetivo de establecer un sindicato criminal afiliado a los simpatizantes comunistas. En lo que respecta a sus poderes, es un supervillano que es la contraparte nazi del Capitán América, por lo que tienen las mismas habilidades y poderes; aunque aquí no es tan físico como en historias anteriores, asimilándose más a un anciano que sabe pelear y dar órdenes antes que a un supersoldado alemán capaz de destruir al Centinela de la Libertad. Y para su identidad, no tenemos datos concretos sobre quién es realmente o cuál es el origen de sus intenciones autoritarias; ya que esencialmente lo que le caracteriza como villano son esas cicatrices faciales, que le dotan de un rostro desfigurado, y su afán por dominar el mundo.

A diferencia de los otros villanos originales que aparecen en estas historietas, Cráneo Rojo ha estado en las historietas desde 1941, por lo que se mantiene una relación de archienemigos, que podemos ver representado en cómo le relata a los conspiradores del sindicato criminal uno de sus últimos encuentros y el “respeto” que le procesa como adversario en la reaparición del personaje en *Young Men #24*: “¡Ese era el Capitán América!” (1954).

En cambio, podríamos considerar también una relación de *doppelganger*, ya que ambos comparten los mismos poderes, pero sus ideales son antónimos entre ellos, ya que el Capitán lucha por la libertad y la democracia, mientras que el Cráneo Rojo es un nazi/comunista que busca la dominación mundial.

Posteriormente, tenemos los villanos originales de estas historietas. En primer lugar, tenemos a El Ejecutor, al cual todos temen como si no fuese un ser humano, ya que es el mayor espía de todos los tiempos y tiene la capacidad de matar a cualquier persona. Aparece

en *Young Men* #25 como el enemigo principal que pone en peligro a todos los organismos del estado de Nevada, ya que su intención es robar un lanzador de misiles con la capacidad de alojar misiles balísticos nucleares. Aquí como el resto de villanos asociados al bando comunista, tiene una misión basada en el sometimiento del bloque capitalista. Su vocación es tan importante que no duda en asesinar a los suyos para completar su misión. Sus poderes residen esencialmente en su capacidad para generar terror, tanto en aliados como enemigos, y su conocimiento de espionaje e infiltración. Finalmente, tenemos su identidad, que durante su historieta no es revelada hasta el final. Llega a ser una incógnita tan grande que los propios espías comunistas que residen en Las Vegas no saben a ciencia cierta quién puede ser y esto ayuda que el lector sepa identificarlo a través de distintos rasgos. Ni siquiera tiene un disfraz o una vestimenta característica, por lo que le caracteriza ese desconocimiento. En la historieta se nos presenta a una pareja de espías, Arnold y Lupa Ludloff, que tienen la intención de emborrachar al inventor del mecanismo de lanzamiento atómico para obtener los datos relativos a este invento. Sin embargo, el Capitán y Bucky frustran sus planes y se descubre que el Ejecutor era realmente la esposa de este matrimonio de espías. Podríamos considerarla como una *femme-fatale*, pero en menor rango, ya que intenta seducir al inventor, a través de una actitud dulce y cariñosa, sin éxito, y frustrada lo secuestra para llevarlo a su escondite para torturarlo y sacarle la información. Además, cuando son arrinconados por el dúo protagonista, Lupa asesina a su esposo y a continuación se suicida, ya que es tan fiel a sus ideales perfeccionistas que, por haber fallado también la misión, se “auto-ejecuta”. Este modelo de *femme-fatale* que muere por sus propios actos y que revela sus intenciones al final de la historia se repite en *Men's Adventures* #27.

En segundo lugar, está el Hombre sin Cara, que aparece en la segunda historia de *Captain America* #77, relacionada esencialmente con el barrio de Chinatown de Nueva York. En lo que representa a su misión, descubrimos que es “*el largo brazo de la china comunista, [...] para perseguir y amenazar a los leales chinos americanos*” (1954). Por lo tanto, es un espía más que esencialmente tiene la intención de eliminar cualquier influencia negativa al comunismo en zonas tan pobladas por inmigrantes como Chinatown. Sus poderes no son muy vistosos o destacables, ya que es un asesino en serie, no obstante, al igual que el Ejecutor, su sola mención aterroriza al departamento de policía de Chinatown, y además usa la extorsión para amenazar a un detective que teme por la vida de su hermano en la China comunista. Sin embargo, no es tan agresivo o frío como pueda parecer, ya que no tiene intención de asesinar a nadie si se respeta y protege a los rojos de Chinatown. Él mismo llega a decir que “hay amor por la humanidad en sus corazones, aunque tengamos que matar para demostrarlo” (John H. Compton, 1954, p. 10).

En lo que respecta a su identidad, visualmente es un hombre que lleva un sombrero, una bufanda y una gabardina que oscurece su figura, haciendo imposible su reconocimiento facial. Bebe mucho del estilo noir de *The Shadow* (Street & Smith, 1931) y usa un arma blanca para realizar sus amenazas y asesinatos. Su verdadera identidad es un misterio durante toda la historieta, hasta que se revela en la última página como el hermano gemelo del detective proestadounidenses que buscaba la protección de su hermano. Su último acto es

suicidarse para cumplir dos objetivos: escapar del Capitán América y fastidiar las esperanzas de su hermano para un futuro reencuentro.

Y, entre los villanos más relevantes de estas historietas, tenemos en tercer lugar a Electro (no confundir con el enemigo homónimo de Spider-Man). Aparece en la primera historia de *Captain America* #78 y se podría decir que es un personaje realmente misterioso en lo que respecta a su origen y su determinación por derrotar al Capitán. Su misión en este caso es “asesinar al Capitán América con su toque de la muerte” (1954), con el fin de derrumbar de una vez por todas su figura como adalid de la democracia y la libertad e implantar el miedo rojo en la población americana. Sus poderes se basan en el rayo y su única función para usarlos es matar al Capitán y a Bucky. A nivel estético, su identidad se define por ser un supervillano tipo monstruo, del estilo de la Cosa del Pantano o el Hombre-Cosa, pero sin la naturaleza noble o las buenas intenciones. No se sabe quién es realmente, ya que se concibe como un autómatas que han creado los comunistas, pero realmente hay una persona en su interior. Además, suele hablar en ocasiones para mostrar su odio ante la figura del Capitán América y la idea del sueño americano. A nivel físico, su disfraz se compone de un traje verde con el símbolo comunista de la hoz y el martillo en su pecho a color rojo. Al final de esta historia, como otros villanos, es derrotado aprovechando ese punto de debilidad basado en el exceso de carga estática y fallece por la mezcla de agua y electricidad. No llegaría a establecerse como un villano memorable salvo por su apariencia amenazante.

Para finalizar este apartado, hay que mencionar que hay otros villanos menores en el resto de las historietas con una ambientación menos fantástica, como el caso del Hombre sin Rostro o el Ejecutor, pero en una menor medida, como por ejemplo:

- Las tropas comunistas de Indochina, los guerrilleros de Corea o los soldados comunistas de China; cuya función es ser un obstáculo para el Capitán y plantear las bases de la historieta, como sus planes para adoctrinar o drogar a los soldados estadounidenses prisioneros en campos de trabajo, o revivir antiguas tradiciones para causar estragos en zonas de simpatía estadounidense. Visualmente, apelan a lo que determinaba Barbieri (1991) sobre los estereotipos raciales, con ojos rasgados y pieles amarillas afeadas.
- Los simpatizantes con el bando comunista aparecen esporádicamente en esta colección, como el Ministro de Exteriores del país donde se busca implantar una base aérea de Estados Unidos en la segunda historieta de *Captain America* #76. Sus rasgos pueden asociarlo con una persona proveniente de Europa del Este o de Oriente Medio.
- El espionaje tiene un papel fundamental en gran parte de estas historietas, ya que son los más frecuentes y usados para hacer que la trama avance. Destacan los aliados de la pareja de espías de *Young Men* #25, el doctor que le administra la droga al Capitán América, que tiene cierto protagonismo y aires de científico loco, en *Young Men* #26; los espías que extorsionan tanto a Betsy

Ross en *Captain America* #76, como al padre y su hijo ciego en *Captain America* #77.

- Los traficantes de droga y el capitán del barco, que llevan un cargamento a Sudáfrica en *Young Men* #28.
- El sindicato criminal que apoya a Cráneo Rojo en *Young Men* #24.

Un caso especial sería el famoso que todos adoran y escuchan frecuentemente en la televisión en *Captain America* #78. Es realmente un infiltrado comunista, ya que en un momento de la historia decide hablar en contra de Estados Unidos, ya que en el set de su programa hay una bomba que va a explotar y decide sincerarse con la población neoyorquina. El Capitán consigue detenerlo, y se muestra con una actitud cobarde y lamentable. Su poder sobre la retórica es tal que el mismísimo Capitán admite que le recuerda a Hitler: “[...] las mismas palabras: mentes fuertes en cuerpos fuertes y jugar para ganar” (1954). La diferencia aquí es que este personaje transmite el poder que puede llegar a tener la televisión sobre la población americana y cómo en los años cincuenta era el medio de comunicación más visto en los hogares de Estados Unidos.

#### - **Emplazamiento de las narrativas (lugar, tiempo, circunstancias)**

Aunque es algo que ya sabemos, el Capitán América ha estado luchando más tiempo fuera de Estados Unidos que como justiciero en su interior. No es por lo tanto sorprendente que solamente siete de las dieciséis historietas que forman parte de este periodo se desarrollen o tengan como trasfondo los Estados Unidos de América y su contexto sociocultural. Sin embargo, la naturaleza de estas historias es puramente antológica, debido a la desconexión espacio-temporal de las historias y los cambios constantes de países y naciones. No obstante, algunos elementos de continuidad se mantienen, como el despido de Steve Rogers de la Escuela Lee y la llegada al barracón durante los primeros números de esta etapa.

Normalmente en los *comic books* pertenecientes a la serie oficial del Capitán América, hay una o dos historietas centradas en asuntos que se desarrollan en Estados Unidos y que afectan directamente a la población, como en *Captain America* #76, donde su primera historia se desarrolla en un barracón estadounidense donde hay problemas con espías; en *Captain America* #77, que tiene dos historias, una desarrollada en un barrio sin determinar de Nueva York (probablemente Brooklyn), donde salvan a un padre de la extorsión de unos criminales procomunistas y otra en la Chinatown neoyorquina para capturar a un asesino en serie.; y finalmente en *Captain America* #78, con una historia ubicada en un desfile de celebración por el dúo protagonista en la ciudad de Nueva York y otra en un plató de televisión estadounidense que está siendo sometido a un ataque terrorista.

No obstante, hay tres excepciones en las otras colecciones donde hace aparición el personaje, como en *Young Men* #24, donde Cráneo Rojo ataca el edificio de las Naciones Unidas en Nueva York; *Young Men* #25, que tiene como lugar de desarrollo el desierto de

Nevada y la ciudad de las Vegas; y *Young Men* #26, donde se reúnen algunos de los superhéroes de Timely más importantes para ser “vacunados”. Más allá de estos casos, el Capitán viaja por todo el mundo en esta ocasión, apareciendo en regiones tan relevantes en la década de los cincuenta como la península de Corea e Indochina, Egipto, Sudáfrica, Oxbridge y varios países de Europa que no son nombrados explícitamente.

Todos estos eventos se desarrollan atendiendo al concepto de serialidad, por ejemplo, Capitán América conserva su actitud patriótica y justiciera, Bucky sigue siendo la mascota del pelotón, Cráneo Rojo busca la dominación mundial, etc. Tenemos en cuenta entonces una línea temporal continua en todo momento, salvo las situaciones donde hay *flashbacks* o *flashforwards*, como la primera viñeta de cada historia, que da un avance de lo que está por suceder.

#### - **Tramas de las narrativas (acciones, sucesos y estructura narrativa)**

Esta colección está compuesta por diez historietas, siete pertenecientes a distintas colecciones de Atlas Comics, como *Young Men* y *Men's Adventures*, y tres a la serie original del Capitán América (*Captain America* #76, #77 y #78).

Todas estas historietas tienen su planteamiento, nudo y desenlace, con el uso frecuente de *prolepsis* al principio de cada una de ellas para establecer ciertos datos e información relativa a lo que se va a mostrar en las páginas.

En lo que respecta a la continuidad en las viñetas, tenemos en cuenta lo establecido por McCloud (1994) de los tipos de viñetas consecutivas, la primera viñeta de todas las historietas es *non sequitur*, ya que aparece como un posible *prolepsis* o para exponer datos en conjunción con una locución de un narrador omnisciente y extradiegético. Aun así también podría ser considerada como ajena al propio espacio-tiempo. Por ejemplo, de *escena a escena*, donde proliferan las cartelas que mencionan un cambio de lugar, como en *Young Men* #25, donde se transiciona a una conversación de la pareja de espías con un “*Pero mientras tanto, en un hotel de las Vegas...*” a otra que está teniendo el Capitán con el inventor del lanzador de misiles a través de “*Y de vuelta a la base atómica...*” (1954). En ese mismo número, también se dan casos de aspecto a aspecto, donde podemos ver cómo secuestran al individuo en un coche mientras Bucky está en el techo para capturarlos (1954).

#### *Young Men* #24 (Diciembre, 1953)

Cráneo Rojo relata uno de sus encontronazos con el Capitán para concienciar a los miembros de un sindicato del crimen de la viabilidad de su plan para tomar el edificio de la ONU.

En otra parte, vemos a Steve Rogers contando el origen del Capitán América en una clase de la Escuela Lee, donde también se encuentra el joven Bucky Barnes. Al salir de clase, Steve detiene una pelea entre Bucky y otros niños donde se pone en duda la existencia del

Capitán América. Al poco tiempo, en el interior de un coche, escuchan una noticia en la radio sobre un asalto al edificio de las Naciones Unidas, organizado por el Cráneo Rojo, aliado al bando comunista y a los sindicatos de crimen organizado.

Steve y Bucky se visten con sus trajes clásicos y reaparecen públicamente para esta situación, sorprendiendo a los transeúntes que observan desde las afueras del edificio. Los dos detienen el ataque, entregan a los criminales, entre los que se incluye Cráneo Rojo, a la policía y deciden volver a combatir el crimen oficialmente.

#### Young Men #25 (Febrero, 1954)

El Capitán América y Bucky se dirigen al desierto de Nevada para observar una prueba atómica, disparada por un cañón especial. Su razón para la supervisión del evento es que ambos detengan a cualquiera que intente robar documentación relacionada para el bando comunista. El creador de este artificio se llama Jim Slade.

Vemos el punto de vista de un hombre y una mujer, espías del bando comunista, que trabajan para un espía superior llamado “El Ejecutor”. Temen que el Capitán América pueda suponer un problema para su operación. Este reconoce a la mujer en una fotografía por un encuentro previo que tuvieron y va en busca de Jim Slade, que está en un casino de Las Vegas, donde a la vez se encuentran los dos espías, que conspiran junto a otros espías, para poder secuestrar a Slade.

Los dos espías consiguen drogarlos y lo montan en un coche. Bucky los persigue mientras el Capitán América lucha contra otros espías. Llegan con el coche a una zona de pruebas nucleares y esperan sacarle la información a Slade pero Bucky se abalanza sobre ellos, sin resultados fructíferos. El Capitán América llega inesperadamente y salva la situación. La chica mata a su compinche, rebelándose como El Ejecutor y se suicida con una pistola al haber fallado en su misión.

#### Young Men #26 (Marzo, 1954)

Dos conspiradores comunistas hablan sobre una forma de cambiar la mentalidad del Capitán América a través de un virus en el sistema nervioso. Para poder llevar a cabo el evento, reúne a los medios para que avisen a los mayores héroes del mundo, ya que los necesita para contar los peligros del comunismo.

Tras anunciarse en los periódicos, Namor, La Antorcha Humana, El Capitán América y Bucky aparecen en la clínica y es el primero en entrar, acompañado por Bucky. En un descuido, el doctor le inyecta con el virus y poco a poco le va afectando, donde suelta comentarios positivos sobre Rusia y desea conocer a los espías infiltrados.



Ataca un campamento estadounidense en la nieve y regresa al submarino con el que llegó a la zona. Allí se encuentran Bucky, el doctor espía y el agente especial ruso. El Capi se rebela contra los espías comunistas y salva a Bucky, ya que se acerca un huracán marítimo.

Young Men #27 (Abril, 1954)

Cráneo Rojo regresa para pelear con el Capitán América, y consigue escapar. Steve Rogers y Bucky regresan al campamento militar donde se hospedan para planear la situación. Tras llevar a cabo varias operaciones de sabotaje a espías comunistas, les llega un soplo sobre la posible ubicación de Cráneo Rojo.

Llegan a una casa ancestral en una zona nevada donde les espera un señor harapiento y barbudo, que les guía al interior del edificio. Allí les describe la procedencia de los utensilios de tortura y se desenmascara como Cráneo Rojo. El Capitán América y Bucky son emboscados por otros espías y quedan inconscientes.

Cráneo Rojo les ata a una máquina de tortura y el Capitán América accede a guiarles a cambio de no torturar a Bucky. Todos se montan en un camión hasta que el Capitán sabotea la ruta y acaban con Cráneo Rojo “definitivamente”.

---

Captain America Comics #76 (Mayo, 1954)

- Primera historia

El Capitán América y Bucky siguen luchando en “la guerra de espías”. Steve deja la Escuela Lee y vuelve como soldado raso al ejército. En el campamento reaparece el personaje de Betsy Ross con su fotografía del periódico, y busca la ayuda del Capitán, ya que intentan acusar de “comunista” y “roja”.

Poco tiempo después, todos se marchan por su lado. Se descubre que el fotografía del periódico de Betsy es en realidad un espía ruso que está llevándose información del campamento, pero el Capitán y Bucky lo descubren al mismo tiempo, ya que están escondidos muy cerca.

Cuando se reúnen los espías comunistas con Betsy como rehén, el Capitán aprovecha y quema los microfilm robados. Captura a uno de los espías y al otro, el maestro de la operación, lo deja aturdido en el edificio mientras se quema hasta sus cimientos.

- Segunda historia

Podemos ver que el Capitán y Bucky están con su pelotón en la embajada de un país extranjero con el objetivo de establecer bases aéreas. Al romper filas, Steve se aleja y es

secuestrado “amistosamente” por colaboradores del gobierno de la nación. Le llevan ante su líder, un ministro de guerra que no quiere que su país pertenezca a la ONU, por lo que planea una estrategia y necesita la cooperación de Steve. Este acepta el acuerdo al no haber más opciones y cuando le proporcionan el material para quemar la embajada, traiciona a los colaboradores y los arrastra hacia los guardias militares más cercanos.

Ya en el desfile, el Capitán revela los planes del ministro y evita que este mate al embajador usando su escudo. Al salvarle la vida, se gana el favor del embajador.

- Tercera historia

Finalmente, en una parte del escenario indochino, el Capitán América y Bucky investigan las desapariciones de varios estadounidenses más allá del Telón de Acero. Al caer la noche, cruzan la frontera y llegan al lugar donde están reteniendo a los prisioneros estadounidenses. Cuando los dos héroes entran en el edificio, se sorprenden al ver que están reeducando a los prisioneros a través de una droga en el agua. Casi son detenidos, pero el Capitán usa su inteligencia y los hace pasar por colaboradores de la causa comunista.

Antes del amanecer, limpia las cantimploras y las rellena con agua mineral. Al día siguiente, se dispone a transmitir un mensaje por radio para apoyar al comunismo, pero el Capitán América destapa su farsa y con su discurso proamericano, despierta a los prisioneros de su estado vegetativo. Todos ponen de su parte para escapar del lugar para volver a la frontera.

---

*Men's Adventures #27 (Mayo, 1954)*

La aventura se desarrolla en Egipto. Steve Rogers y Bucky son interceptados en el desierto por un hombre al que le apasiona América o Estados Unidos (según pronunciación), y que muestra su desprecio hacia el comunismo y los rojos. Este les invita a su casa y, aunque un poco desconfiados, acceden.

Se organiza un festín en su honor y una de las bailarinas les pide auxilio a través de código morse. Los tres quedan al anochecer y observan que la chica es prisionera del anfitrión y quiere volver a su país. Ya uniformados con sus trajes de justicieros, se reúnen con la chica y cruzan el desierto en caballo hasta llegar al mausoleo de la familia del anfitrión, donde se almacenan armas y munición comunistas.

Llegan varios guardias que consiguen someter al Capitán América y Bucky. Se revela que la chica era la verdadera espía comunista y no el anfitrión de la casa. Aprovechan un descuido por parte de la mujer, ya que dispara su revólver dentro de la tumba y se cae el techo por culpa de las reverberaciones sonoras.

Young Men #28 (Junio, 1954)

Mientras luchan con comunistas chinos en un puerto, el Capitán América y Bucky caen en un barco mercante por error. Al despertar en alta mar por la gravedad del impacto, se disponen a conocer al capitán del barco. Cuando se separan en el barco, el Capitán América descubre que el barco está transportando droga. Al llegar a la costa con el cargamento, los dos héroes les siguen en el camión que transporta el cargamento. Se descubre que el capitán del barco realmente estaba aliado con los contrabandistas de la isla, y antes de que el Capitán América pueda hacer algo, toma como rehén a Bucky. Accede a no tomar represalias, y cuando está a punto de morir a manos del capitán del barco, la tripulación del barco se rebela ante la conducta de su capitán y el segundo a bordo le dispara por la espalda.

---

Captain America Comics #77 (Julio, 1954)

- Primera historia

En esta historia, el Capitán América y Bucky conocen a un chico ciego cuyo padre ha diseñado un potente motor atómico en miniatura y que está siendo chantajeado con el secuestro del niño. Por la noche, investiga los alrededores de la ciudad para ver dónde se dirigen los espías del astillero. Llega a un edificio donde se localiza el padre del chico, que se debate sobre si darle los planos o no a los conspiradores.

Entonces, el Capitán América se disfraza con una gabardina para hacerse pasar por el padre y se reúne con los conspiradores. De repente, aparece el chico ciego que se coloca en el centro de la acción y consigue ser agarrado por un conspirador con una pistola. El Capitán América golpeó a este y deja al niño libre, pero la pistola se dispara cerca de los ojos de este, lo que le permite recuperar la visión.

- Segunda historia

El Capitán América y Bucky están persiguiendo a un asesino de Chinatown conocido como "El Hombre sin Cara". Consiguen sacarle información a un miembro de los sicarios, que estaban amenazando a un miembro de la policía de Chinatown para que contribuyese al movimiento comunista chino con su dinero a cambio de la seguridad de su hermano gemelo, que reside en China. Para parar este plan, idean seguir al oficial hasta el lugar donde se reúnen los contrabandistas.

A la noche siguiente, siguen esta ruta y ven que el Hombre sin Cara tiene retenido a un rehén para que la palabra del oficial se cumpla. Al no acceder antes sus ofertas relacionadas con el apoyo a la China comunista, el Capitán América y Bucky entran en la habitación para detener a los criminales. Arrinconan al Hombre sin Cara y descubren que es el hermano gemelo del oficial. Este cae al vacío y muere.

- Tercera historia

Al final de esta historia, varios oficiales le informan al Capitán América de que hay prisioneros de guerra que están muriendo en los campos de concentración de Corea del Sur y necesitan que él lleve la medicina en avión a Corea para que no se emitan más *fake news*. Mientras tanto, los saboteadores persiguen al dúo hasta Inglaterra, donde repostan el avión y escapan hacia una base francesa. Allí se suben en otro avión y continúan viajando hacia Corea, donde consiguen administrar la medicina a tiempo.

---

*Men's Adventures #28 (Julio, 1954)*

Todos los asesinos del mundo buscan matar al Capitán América. En un asalto al pelotón en Corea, Steve y Bucky son retenidos por los guerrilleros rojos debido a que uno de los soldados está siendo manipulado por la hipnosis a cooperar y contar todos los secretos estadounidenses.

Con un despiste provocado por el soldado “hipnotizado”, el Capitán América consigue derrotar a sus captores y se ve cómo la hipnosis del chico nunca fue real, ya que su intención era tener a tiro a los guerrilleros para derrotarlos y explotar el almacén de munición.

---

*Captain America Comics #78 (Septiembre, 1954).*

- Primera historia

Unos científicos comunistas crean al enemigo definitivo del Capitán América: Electro, una gran masa que lanza descargas de electricidad y cuyo único punto débil es sobrecargarse. Este monstruo es enviado a un desfile que se está celebrando en Nueva York en honor al Capitán y Bucky. De repente, aparece un cartel en el que ponen: ¡EL CAPITÁN AMÉRICA MUERE HOY!.

De repente en los tejados aparece Electro atacando al dúo protagonista con sus rayos eléctricos y consigue derrotarlo con la sobreexposición a la electricidad y un cortocircuito de agua. Finalmente, los héroes emergen victoriosos del campo de batalla y ahora en el cartel pone ¡EL CAPITÁN AMÉRICA VIVE!

- Segunda historia

Localizados oficialmente en China, el dúo protagonista detiene a un ladrón que transportaba un dragón verde pequeño en el interior de una roca. Descubren que si es

liberado, puede poner en riesgo los acuerdos de paz que se están firmando con Corea y la URSS. Según la tradición, el dragón solamente ataca a los enemigos de China.

En las calles de Shangháí, observan un enorme dragón verde mecánico. Por lo tanto, deciden usarlo en contra de los comunistas para hacer ver a la población de que ellos son el verdadero enemigo y por lo tanto, deben apoyar a la ONU. Consiguen asustar a la población comunista y destruyen los papeles que habían robado de las oficinas de la ONU.

- Tercera historia

Mientras el Capitán América y Bucky ven la televisión, hay un cambio súbito de tono, ya que el presentador del programa que están viendo cambia su discurso positivo sobre Estados Unidos a uno amenazando con destruir el edificio donde se está grabando el programa mientras pronuncia alegatos procomunistas.

Los héroes marchan al encuentro y ubican la bomba. Se descubre que, realmente, hay otra bomba que se ubica en el reloj gigante que hay en el set. El Capi detiene las manillas del reloj con toda la fuerza de su cuerpo y detiene la bomba manualmente.

---

- **Alusiones ideológicas, políticas e históricas.**

Hay que mencionar que dentro de este conjunto de historietas, se muestran muchísimas referencias al mundo real y al contexto histórico que estaba viviendo Estados Unidos, en un mayor o menor grado.

Como por ejemplo, las alusiones ideológicas, como la importancia del Capitán América como símbolo de la cultura y el patriotismo estadounidense, como mencionamos al principio de este análisis; el uso de determinados medios de comunicación para transmitir *fakes news*, en este caso, la radio, como se puede ver en *Captain America #76*, donde las tropas indochinas usan a los prisioneros estadounidenses drogados para que citen mensajes de odio falsos sobre la cultura comunista; o las diferencias que hay entre los chinos americanos y procomunistas en barrios como Chinatown en *Captain America #77*, donde un detective asiático perteneciente al barrio neoyorquino de Chinatown busca salvarle la vida a su hermano gemelo y está siendo extorsionado económicamente. Se descubre finalmente que su hermano es un asesino procomunista que busca sembrar el terror en estos barrios para asustar a los chinos que no apoyan el comunismo.

También tenemos representaciones de elementos relacionados con la política, como las menciones constantes a las Naciones Unidas como la asociación de los países que luchan por la libertad y la democracia, como ocurre en *Young Men #24*, donde el Cráneo Rojo asalta el edificio de la ONU en Nueva York con la intención de establecer conexión con el Kremlin y comenzar una invasión comunista en Estados Unidos; o el establecimiento de bases aéreas del

Ejército de Estados Unidos en países extranjeros, una política que fomentó el presidente Dwight D. Eisenhower para tener defensas contra el comunismo más allá de las fronteras de la nación (como los Pactos de Madrid en 1953).

Finalmente, vamos a hablar en resumidas cuentas de muchos eventos históricos que aparecen mencionados o de fondo en las historietas, como el crimen organizado de Estados Unidos como Murder Inc., un grupo de sicarios que supervisaba las operaciones del Sindicato Criminal de Nueva York de los años treinta, que se menciona en *Young Men #24* o la extorsión de personas no afines a estas conductas, como en *Captain America #77*. Después tenemos las representaciones del comunismo en estas historietas, que siguen el estereotipo fijado por la cultura estadounidense del Terror Rojo, como se menciona en el contexto histórico, y el miedo al posible espionaje en zonas militares y residenciales. También está el protagonismo de China, tanto por la influencia del régimen maoísta establecido tras el triunfo de la revolución comunista de Mao Zedong, representado en *Captain America #78*, y las consecuencias de la inmigración china en Estados Unidos, como la creación de barrios multiculturales como Chinatown, como se puede ver en *Captain America #77*.

## 8.- Revisión de apariciones posteriores

Y de repente, Capitán América volvió a desaparecer de las tiendas estadounidenses. Según Montana Hodo (2011), la desdicha de esta serie reside en su naturaleza como sátira de las historietas del personaje durante la Segunda Guerra Mundial y las sospechas del Commie Smasher son meramente infundadas a través de la conveniencia, por lo que no había mucha razón en sus planes. Además, sus villanos eran demasiado estereotípicos y se basan demasiado en el comunismo, a sabiendas que más allá de las fronteras había mucho más enemigos de la nación estadounidense. Básicamente, los lectores no se creían las historias.

No sería hasta que el mítico dúo creativo de Stan Lee y Jack Kirby traería de vuelta a la continuidad Marvel al Capitán América “original” en *The Avengers #4* (1964). Sin embargo, hubo varios precedentes que predijeron el retorno del Centinela de la Libertad, según establece Stevens (2015), como el tono bélico de la primera aparición de Iron Man en *Tales of Suspense #39* (1963) y la colección de *Sgt. Fury and His Howling Commandos* (1963-1981), que pertenecía al género bélico pero cuyo guion seguía la estela del método Marvel sin ser explícitamente superheroico. Además del éxito de esta serie, contaba con cierto aspecto de inclusión racial, y eso le dio la fortaleza suficiente a Jack Kirby para traer de vuelta a algunos personajes creados durante la Segunda Guerra Mundial, en este caso, el Capitán América.

En ese momento, poco después de despertar, el Capitán América recobra la razón:

Steve Rogers: ¿Quién soy? ¿Durante unos segundos, casi me olvido de mi mismo! Pero no tengo la suficiente suerte para olvidar eternamente... olvidar que una vez fui el hombre al que el mundo llamó... ¡Capitán América!

Con su regreso, volvemos a tener a Steve Rogers en la continuidad del universo Marvel y se nos da una explicación de su desaparición durante casi 20 años. Tras el intento de detener un avión lleno de explosivos que destruiría los Estados Unidos, cae en el Océano Glacial Ártico y su cuerpo es congelado y se mantiene en actividad suspendida hasta que Namor confunde su figura con un dios pagano de los Inuit y lo lanza a las aguas del Mar Caribe, que lo va descongelando poco a poco.

Desde ese momento, el Capitán se volvería la voz de la razón en el equipo, con una actitud más conservadora y heredada de la década de los cuarenta que crearía tensión con los miembros más jóvenes del equipo, como la Bruja Escarlata o Mercurio, pero igualmente debe aprender a adaptarse al mundo que le rodea para que lo tomen en serio. Aun así, mantiene normalmente dudas existenciales sobre su naturaleza como símbolo anacrónico de la nación, como menciona Stevens (2015), y por primera vez, se decide ahondar en la dualidad del personaje como el diminuto papel que tiene Steve Rogers frente al gran peso que carga siendo Capitán América.

No obstante, permanecen algunas conductas dignas de su versión anticomunista, como su rechazo y desprecio a los comunistas (*Tales of Suspense* #61), aunque poco a poco el personaje se fue apartando de ese comportamiento a uno más dialogante y justo. Este desarrollo no se dio en su serie original ya que, hasta 1968, fue apareciendo en *Tales of Suspense*, dando contexto de sus antiguas aventuras para entender el resurgir de enemigos como Cráneo Rojo. Finalmente, esta colección pasó a llamarse *Captain America*, que continuó con la numeración de *Tales of Suspense*, y es entonces que algo empieza a surgir. Como se menciona en el marco teórico de esta investigación, el *feedback* es esencial para transmitir la importancia y permanencia de un personaje a nivel de serialidad, y debido a que muchos fans jóvenes criticaban las características más conservadoras del Centinela de la Libertad, se creó una columna para fans donde los guionistas y dibujantes responderían sus cartas en *Let's Rap with Cap*. La influencia de los comentarios de los *fans* fue tal que se empezó a discutir la actitud conservadora del personaje y se plantearon nuevas ideas como la creación del primer superhéroe afroamericano, el Halcón, en el número 117 de la colección.

A partir de ese momento, hay un cambio en la vertiente política del personaje, que se ve representado en el número 128, donde observa una protesta universitaria y decide no posicionarse hasta que ve la valentía de los estudiantes. Nace entonces un Capitán América más centrado en el progresismo y el avance de los movimientos sociales de los Estados Unidos del siglo XX, como la segunda oleada feminista, el discurso de Martin Luther King en la marcha que se realizó por Washington en 1963 y las huelgas estudiantiles de Berkeley.

Con la marcha de Jack Kirby a DC, Marvel tuvo que reinventarse y el editor Roy Thomas decidió centrarse en las series más leídas por los *fans* para darles historias interesantes que tuvieran elementos esenciales e importantes a nivel sociocultural del mundo que les rodeaba, y es aquí cuando se pone en uso el concepto del *retcon*. En las historietas del Capitán América, normalmente aparecen muchos elementos de retrocontinuidad, como la “reaparición” del Barón Zemo como un villano que siempre estuvo en la cronología del

Capitán América bajo seudónimos; el supergrupo de Los Invasores, donde participaban miembros del All-Winners Squad como Namor y la (primera) Antorcha Humana.

En los años setenta, entra en viñeta Sam Wilson, un personaje que supuso muchos riesgos en la empresa, aunque sirvió para cambiar la perspectiva de las historietas por su oficio como trabajador social en Harlem, donde veía las distintas opiniones sobre el rol del Halcón como compañero del Centinela de la Libertad frente a los ojos de los ciudadanos neoyorquinos negros. El guionista Gary Friedrich hace que se convierta en un personaje complejo y que le recrimina al Capitán los comentarios racistas que suelta de vez en cuando para hacerle entender que no quiere ser la mascota de nadie.

Y con la marcha de Friedrich, llega Steve Englehart. Según Jiménez Varea (2018), este autor llega a la colección del Centinela de la Libertad en el número 153 y permanecerá hasta el 186, y su trayectoria esencialmente en sus estudios universitarios de psicología y algunos cómics en DC y Marvel. Estableció una ideología para esta encarnación del personaje: El liberalismo moderno de Estados Unidos, basado en el individualismo, la libertad, la razón, la justicia, la tolerancia y la diversidad.

Su primer número nos pone en la piel del Halcón, que está escuchando rumores sobre el Capitán América y cómo está dándole palizas a chicos negros de Harlem; y cuando patrulla ve a alguien vestido con el mismo traje. Al desenmascararlo, ve que su rostro es el mismo que el de Steve Rogers y, distraído por la confusión del momento, es noqueado por “Bucky”, pero es salvado por Redwing, que le da tiempo para recomponerse y responder a los insultos racistas de los “justicieros”, pero finalmente es secuestrado e interrogado. Ellos intentan mostrarle que son los verdaderos héroes con respuestas muy violentas que llaman la atención de los aliados afroamericanos del Halcón, y huyen para encontrar a Steve Rogers. Lo encuentran junto a Sharon Carter en una playa en la que aparece también el Halcón y les secuestran a todos metiéndolos en un avión rumbo a Miami.

Finalmente este justiciero decide sincerarse con ellos y les cuenta quién es en realidad: William Burnside, el Capitán América de los años cincuenta, el Commie Smasher. Aquí Steve Englehart usa el *retcon* con mucha astucia, ya que crea un *backstory* rico en detalle que pone en perspectiva el fenómeno *fan* de un personaje público y lo ubica en un joven admirador del Capitán América que no concibe la muerte de su ídolo como opción. Llega a graduarse en Historia americana para conocer los secretos del Capitán más allá de la información disponible, descubriendo la fórmula del suero del supersoldado en una biblioteca de Alemania. Inicialmente, se reunió con el presidente Harry S. Truman (fecha) para luchar por su país en la guerra de Corea como el nuevo Capitán América, pero al ser un conflicto involucrado con las Naciones Unidas, se le rechaza la opción de participar y vuelve a su oficio de profesor, no sin antes haberse sometido a una cirugía plástica para asemejarse a Steve Rogers.

Volvió a la Escuela Lee para trabajar como el profesor Steve Rogers, donde conoció al joven Jack Monroe, que debido a su parecido con Bucky, decidió asumir ese mote como su



nombre real y compartió su secreto de la fórmula con él, hasta el incidente de *Young Men #24*, donde se nos muestra que antes de encararse con Cráneo Rojo, se inyectaron el suero del supersoldado. Poco a poco esto le fue afectando a sus mentes, viendo comunistas y conspiradores representados en todos los hombres de color. Su histeria fue tal que el Gobierno de Truman tuvo que retenerlos en animación suspendida por el caos que causaban, excusando su demencia en la necesidad de los Vita-Rayos para que el suero funcionase al completo.

La serialidad convierte entonces esas historietas de los años cincuenta en un elemento importante de la continuidad del Capitán América, que nos muestra que durante una época oscura en lo que respecta a la política y la sociedad, todavía aparecieron “héroes” destinados a solucionar problemas como el comunismo o la inmigración.

Esto se nos presenta en el número 155, y se nos muestran muchas características que ya conocíamos del personaje, como las acusaciones constantes de que el comunismo es el mayor enemigo de Estados Unidos, el constante uso de la palabra “ratas” como insulto, las posturas tan estereotípicas de las historias en las que estos dos personajes se basaron.

Las acusaciones constantes del Commie Smasher hacia la actitud más simpatizante y noble de Steve Rogers hace que se vea la naturaleza arcaica y desactualizada de un personaje que no ha vivido los momentos más importantes de la década de los cincuenta en relación a los movimientos sociales y que no concibe que la sociedad pueda avanzar olvidándose de la raza o la etnia.

No podemos utilizar los mismos valores de la década de los cincuenta, donde proliferaba la segregación racial, los estereotipos y clichés sobre otras culturas, la supremacía blanca, el imperialismo estadounidense. Por eso es importante esta personificación del Capitán América, ya que nos sirve para poner en contexto que Steve Rogers, aun es mayor que William Burnside, ha logrado evolucionar como ciudadano estadounidense de acuerdo a los nuevos ideales estadounidenses basados en lo que establece el liberalismo moderado de Estados Unidos. En el número 156 de la colección podemos ver incluso que, después de todas las acusaciones, el Capitán respeta a su adversario e intenta razonar con él.

Policia: Y “eso” es ese hombre, ¿después de todo?

Steve Rogers: Un hombre que empezó con los mismos sueños que yo y ha acabado como un superpatriota demente y racista

Según Jiménez Varea (2018), este es un rasgo que se asocia directamente con esa nueva mentalidad del Capitán América, considerando que en otras circunstancias, podría haberle sucedido algo similar. En lo que respecta a la libertad, el dúo dinámico de los cincuenta hace referencias constantemente, llamándoles “negros” y que se muestre la evolución racial a través de los actos de los vecinos de Harlem (*Captain America #154*); la razón aparece representada con las condenas que realiza Steve Rogers sobre lo reaccionario que es este dúo heroico ante los cambios presentados de la sociedad estadounidense de los años setenta. Con la justicia, esta etapa destaca por mostrar todas las desigualdades raciales y sexitas, como los

comentarios del Bucky falso hacia Sharon y el Halcón durante su conflicto final en *Captain America* #156, donde proliferan insultos y motes racistas y sexistas (mostrar, vienen en libro)

Finalmente tenemos la tolerancia y la diversidad, que se contraponen con la intolerancia del dúo heroico de los cincuenta y el porqué de su reaparición en la continuidad.

Posteriormente, el encuentro final entre los dos Capitanes da lugar a un intercambio de frases que define por completo esta breve etapa:

Steve Rogers: ¿Crees que soy un traidor? ¡Crece, amigo, las cosas han cambiado! ¡América está en peligro tanto desde dentro como desde fuera! Hay crimen organizado, injusticia y fascismo... ¿o no eres capaz de reconocer eso?

William Burnside: ¿Me estás llamando fascista?

Aquí se ven las diferencias obvias entre ambas versiones; el crecimiento de uno y el estancamiento político de otro.

Con el regreso de este dúo heroico a la actividad suspendida, William Burnside plantaría muchas dudas en la mente del Capitán América, ya que se sentía dolido y avergonzado por los problemas que él mismo provocó, haciendo que William se obsesionase de pequeño, provocando la creación de un fan extremo y tóxico que no aceptaba una respuesta sincera, como se puede ver en varios momentos de esta etapa.

- Número 155: El Commie Smasher manda a callar a Halcón porque le ha faltado al respeto.
- Número 156: En el duelo final, William Burnside es muy agresivo y no cesa en amenazar de muerte al Capitán América porque no quiere creer en lo que dice sobre igualdad y los enemigos de Estados Unidos.

No sería hasta 1978 con la miniserie del grupo neo-Nazi americano, la Fuerza Nacional, (#231-#236) que William Burnside volvería hacer acto de presencia. Aquí toma el rol del Gran Director. Su vestimenta se inspira enormemente en la iconografía del Ku Klux Klan con el uso del blanco para los trajes que visten y una esvástica en sus hombros. Aquí su papel podríamos considerarlo secundario, ya que no es el verdadero villano de la historia, ya que está siendo manipulado a través de un implante cerebral por los miembros de esta organización para que sea dócil y actúe con su voluntad.

No obstante, por primera vez siente algún tipo de remordimiento en sus actos, ya que realmente no quiere hacer daño a la población estadounidense (blanca y caucásica), pero se le pasándolo mal, como en el número 236 de la colección, donde vemos que fue enviado a un psiquiátrico junto a Bucky donde le atendió el Doctor Fausto, un villano recurrente del Capitán América. Mediante la hipnosis, le ordenó matar a su compañero Bucky y desde ese instante, estaba bajo su poder. En este mismo número, consigue romper el control mental del Doctor Fausto y se prende en llamas a sí mismo, pareciendo que ha muerto.

No hace falta mencionar que esto no le provocó la muerte, solo quemaduras extremas en el pecho. Desde los años ochenta hasta el siglo XXI, William Burnside permaneció apartado, menos su compañero que vistió el traje de Nómada hasta finales de los noventa. Hubo pocas menciones a su persona, obviando que su relevancia como personaje con una potente carga política fue sustituida por John Walker, quien sustituyó al Capitán América durante la época de Mark Gruenwald como guionista y que fue la base para su creación.

Con el asesinato del Capitán América en *The Death of Captain America* (2007-2008), volvió a aparecer como parte de un recopilatorio donde varios guionistas y dibujantes ponían su grano de arena para acompañar al Centinela de la Libertad con las reacciones de los personajes influenciados y relacionados con él.

La resurrección de Steve Rogers supuso la última aparición canónica del personaje, en el número 601 de la colección de *Captain America*, con el evento “Dos Américas” (#601 - #605) donde Bucky Barnes porta el escudo del Centinela de la Libertad, debido a un retiro temporal de Steve Rogers. Aquí se asocia con un grupo de ultranacionalistas norteamericanos, los *Watchdogs*, para desmontar los Estados Unidos de arriba a abajo a través de una revolución cultural basada en la vuelta a las tradiciones. Su demencia llega a un extremo cuando planea explotar la Presa Hoover con un tren lleno de explosivos. Aquí la locura del personaje sigue presente, como su obsesión de obligar a que Bucky se vista como el *sidekick* del Capitán América una vez más mientras mantiene al Halcón prisionero; no obstante su temperamento es mucho más relajado y tranquilo, más asociado a una mente criminal maestra como la establecida por Coogan (2006) y un séquito de superesbirros mejorados con armaduras.

En lo que respecta a la política, este grupo de terroristas domésticos se asemeja mucho a los simpatizantes del Tea Party Movement y es por eso que la opinión pública y académica conservadora fue muy crítica con estas historietas. Tal fue la presión que el editor jefe del momento, Joe Quesada (1962-), tuvo que dar un comunicado dando sus disculpas a la gente.

El personaje vuelve a brillar por su complejidad y su “evolución” en sus casi cincuenta años de existencia, ya que aún mantiene firme sus ideales conservadores, pero no es tan racista o despectivo como en sus inicios. Aunque sea más taimado, sigue siendo un reaccionario. Finalmente, la historia acaba con Bucky derribando al Commie Smasher mientras el Halcón desvía el tren para que no explote en la Presa Hoover. Aunque los datos muestran que ha fallecido, Steve Rogers ha preferido que William Burnside pueda recuperarse física y mentalmente para que pueda abandonar su concepción del Capitán América.

El Capitán América se despide de su mayor fan, y nosotros de William Burnside.

## 9.- Conclusiones: recurre a lo hallado en el apartado previo para contestar las preguntas de investigación

Por lo tanto, tras haber supervisado a fondo esta encarnación del personaje, podemos responder a las siguientes preguntas:

- En general, ¿se reflejan las circunstancias socioculturales en la narrativa de un superhéroe?; en caso afirmativo, ¿cómo las refleja?

Estas historietas están diseñadas para cumplir el modelo de historia establecido por Abner Sundell en 1942, aunque fallan en algunos aspectos, como la creación de villanos interesantes que se contrapongan al héroe. Si obviamos el caso de Electro y el Hombre sin Rostro, el resto de villanos no tienen ninguna característica que los haga resaltar sobre el resto de personas, ya que su naturaleza de espías los hace invisibles entre la multitud o pertenecen a algún tipo de milicia o ejército asociado al comunismo.

En lo que respecta a las circunstancias socioculturales, aparece el miedo constante al espionaje soviético, como establece Montana Hodo (2011), mencionando que el miedo a los comunistas se mezclaba normalmente con la mentalidad estadounidense. Más allá de esto tenemos el crimen organizado, que es un aspecto que se sigue manteniendo hoy día y la importancia de las relaciones internacionales con países afines a la causa capitalista.

- En concreto, ¿cómo representa el Capitán América en su versión Commie-Smasher a los EEUU de su momento?

William Burnside es un supremacista blanco, heredero de las conductas racistas y xenófobas del KuKluxKlan, que se obsesiona con un superhéroe durante su niñez en la Segunda Guerra Mundial, ya que es un periodo muy duro donde los niños tomaron como referencia a los héroes de los tebeos. Nuestro personaje llegó a pertenecer a los Sentinels of Liberty, el club de fans del Capitán América. Sin embargo, como todo hombre blanco con privilegios, no pudo quitarse de la cabeza que su héroe, un superhéroe estadounidense, baluarte de la democracia y la justicia, desapareciera con el fin de la guerra. Por lo tanto, se obsesiona hasta tal punto que decide graduarse en Historia americana para conocer todos los datos relacionados con el Capitán América, pero su naturaleza de rechazo del error hace que evada la justicia en el bando enemigo, los comunistas, para adquirir información clasificada. Es un diario con la fórmula del suero del supersoldado. Se la lleva, como hizo el Gobierno de Estados Unidos aprovechándose de científicos nazis que trabajaron para Hitler en la guerra. Cuando se lo muestra al presidente de los Estados Unidos, se presenta voluntario para ser el nuevo Capitán América en la guerra de Corea y es aceptado.

Su naturaleza de fanático avanza hasta un punto de no retorno: se opera el rostro y la voz para asemejarse lo máximo posible a su héroe. Ante la negativa del presidente a meterlo en el Ejército tras la guerra de Corea, teniendo en cuenta la intención de mantener la paz con

la concordia entre naciones, William Burnside rechaza los consejos de su presidente, y vuelve a su trabajo como profesor frustrado y con resentimiento hacia una sociedad que le rechaza. Allí conoce a un chico de quince años que fantasea con la guerra y personajes como Bucky, ya que, a diferencia de William, este se crió leyendo a los *Young Allies* y relatos más infantiles pero siempre relacionados con el Capitán América.

La lealtad hacia el Gobierno se pone en juego cuando un grupo de simpatizantes comunistas, liderados por el Cráneo Rojo, atacan el edificio de las Naciones Unidas. Escuchando a su voz interior, que está obsesionada con derrotar a los enemigos de Estados Unidos y luchar contra el mal, William se inyecta junto a su compañero el suero del supersoldado, sin saber realmente qué les puede deparar. Se disfrazan como justicieros conocidos por el público y esto les excusa de todo crimen cometido, aunque sea el asesinato. Sus historias entonces se componen de la captura de espías rusos en zonas importantes de la cultura estadounidense de los cincuenta como el desierto de Nevada, donde se realizaban pruebas atómicas constantemente, la fealdad que tienen todos los extranjeros de otra raza, ya sean ojos rasgados o narices de cerdo; y que en los países más cercanos al bloque comunista la prosperidad se odia constantemente a Estados Unidos por su prosperidad económica.

Sin embargo, la idea de que haya comunistas en su país aterra a William Burnside y a su compinche. Eso es tan obvio que incluso llegan a acosar a individuos de barrios étnicos como Harlem, ya que sospechan que algo no anda bien con ellos y que pueden ser espías comunistas en potencia. El Gobierno, ante esta representación de la sociedad americana, no puede hacer otra cosa que ocultarlas para dejar que la sociedad estadounidense pueda salir de su estancamiento social y cultural y empiece a prosperar.

- ¿Cómo se reflexiona después sobre ese momento histórico a través de la evolución posterior de ese personaje en la continuidad del Universo Marvel?

El fantasma del pasado de Estados Unidos que representa William Burnside, el Commie Smasher, reaparece en un momento preciso donde su héroe de la infancia ha invertido por completo sus ideales y se ha transformado en un individuo que soporta a las minorías raciales y que deja pasar injusticias como la presencia de comunistas en la nación o las alianzas entre personas que no deberían ni hablarse.

Es el año 1972 y Steve Rogers tiene de frente al Commie Smasher, William Burnside; y su comportamiento le trae recuerdos. Sabe a ciencia cierta que, si no hubiese conocido a personas como Ojo de Halcón, La Avispa y, significativamente, a Sam Wilson, su mentalidad se habría estancado como la de su *doppelganger* de los años cincuenta. Aunque Steve es más viejo, ha vivido momentos de cambio en la sociedad estadounidense, como las marchas raciales y las protestas estudiantiles; y eso le ha servido para tener una evolución personal enorme. Sin embargo, el Commie Smasher representa el fanatismo ciego que se le procesa a una nación cuando quiere establecer el imperialismo sobre otras naciones y ser el mejor de todos.

Es por eso que cuando se enfrentan, lo llama fanático y fascista, ya que el suero modifica todas las habilidades de una persona, y si una de ellas es la paranoia y el terror al cambio, el Commie Smasher es un conservador de pura cepa. Y en el mundo de Marvel Comics, todos los personajes deben reinventarse o perecerán en el olvido.

Años más tarde, lo veremos incluso como líder de un grupo neonazi, aunque esta vez sería sometido mentalmente a ser obediente; y, en 2010, comandando un grupo de terroristas domésticos para traer los valores que hicieron a Estados Unidos una nación de naciones después de la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, la realidad es mucho más cruel y finalmente termina en un hospital donde su suero del supersoldado desaparece poco a poco.

Todas estas historias, desde 1953, nos han hecho ver que la sociedad americana toma conciencia de lo que ha hecho (normalmente) y cuando sabe que un personaje tan importante como el Capitán América necesita luchar por una serie de principios, nunca van a ser los mismos; ya que la prosperidad de una nación se basa en el cambio, y cuando uno reconoce que ha hecho algo mal, empieza a prosperar de verdad.

## 10.- Referencias bibliográficas: libros, capítulos, artículos, documentales...

### LIBROS

Alonso-Calero, J.M. (2011). *Bajo la piel del superhéroe: fusión entre su identidad y su imagen*. Comunicación Social. Disponible en <http://hdl.handle.net/10630/6994>. Fecha de acceso: 17 de junio de 2022.

Brownie, B. y Graydon, D. (2016). *The Superhero Costume: Identity and disguise in fact and fiction*. Bloomsbury Academic.

Coogan, P. (2006). *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. MonkeyBrain Books.

Costello, M.J. (2009). *Secret Identities Crisis, comic books & the unmasking of Cold War America*. Continuum.

Fingerroth, D. (2004). *Superman on the Couch: What Superheroes Really Tell Us about Ourselves and Our Society*. The Continuum International Publishing Group Ltd.

Gabilliet, J.P. (2010). *Of Comics and Men, a cultural history of American Comic Books*. University Press of Mississippi.

Genette, G. (1989). *Palimpsestos*. Taurus.

Guiral, A. (2007). *Del tebeo al manga: una historia de los cómics. 3.- El comic book: superhéroes y otros géneros*. Panini España.

Howe, S. (2012). *Marvel Comics: La historia jamás contada*. Panini Books.

Jiménez Varea, J. (2018). Liberalismo (moderno) en el *comic book* estadounidense: el caso del *Captain America* de Steve Englehart. En Antonio Pineda, Jorge David Fernández Gómez y Adrián Huici (Coords.), *Ideologías políticas en la cultura de masas* (pp. 53-83). Tecnos.

Kelleter, F. (2017). *Media of Serial Narrative*. The Ohio State University Press.

Matthew J. Smith, R. y J. Smith, M. (2009). *The Power of Comics: History, Form and Culture*. Continuum.

McCloud, S. (1994). *Entender el cómic*. Astiberri Ediciones.

Stevens, J.R. (2015). *Captain America, Masculinity and Violence: the evolution of a national icon*. Syracuse University Press.

Sundell, A. (1942). *How to Crash The Comics!*

Weiner, R. G. (2009). *Captain America and The Struggle of the Superhero: Critical essay*. McFarland & Company, Inc., Publishers.

White, M. D. (2014). *The Virtues of Captain America: Modern-Day Lessons on Character from a World War II Superhero*. Willey Blackwell.

#### ARTÍCULOS DE REVISTAS ONLINE

García-Escrivá, V. (2018). El auge del género de superhéroes y la nueva industria cinematográfica global. *Revista Mediterránea*, 9, 483-491. Disponible en [https://www.mediterranea-comunicacion.org/issue/viewIssue/728/pdf\\_3](https://www.mediterranea-comunicacion.org/issue/viewIssue/728/pdf_3). Fecha de acceso: 17 de junio de 2022.

History.com Editors (2020). Red Scare. *HISTORY*. <https://www.history.com/topics/cold-war/red-scare>. (Fecha de acceso: el 17 de junio de 2022)

History.com Editors (2022). President Truman orders loyalty checks of federal employees. *HISTORY*. <https://www.history.com/this-day-in-history/truman-orders-loyalty-checks-of-federal-employees> (Fecha de acceso: el 17 de junio de 2022)

History.com Editors (2022). U.S. Congress passes Sedition Act. *HISTORY*. <https://www.history.com/this-day-in-history/u-s-congress-passes-sedition-act>. (Fecha de acceso: el 17 de junio de 2022)

Jensen, K. (2022). THE TEEN HUMOR COMICS OF THE 1940S. *BookRiot* <https://bookriot.com/the-teen-humor-comics-of-the-1940s/> (Fecha de acceso: el 17 de junio de 2022)

Rodríguez, J. J. (2016). La popularidad del Capitán América en los años cuarenta del siglo XX. *Tebeosfera, tercera época, 1*. Disponible en [https://www.tebeosfera.com/numeros/tebeosfera\\_2016\\_acyt\\_-3\\_epoca-1.html](https://www.tebeosfera.com/numeros/tebeosfera_2016_acyt_-3_epoca-1.html) (Fecha de acceso: el 17 de junio de 2022)

### TESIS

Guio Rodríguez, D. E. (2019). *Capitán América: Identidad y Comentario Social en el Marco del Orientalismo*. (Tesis, Pontificia Universidad Javeriana). Disponible en <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/46921>. (Fecha de acceso: el 17 de junio de 2022)

Montana Hodo, B. (2011). *Patriotism to Skepticism: Captain America and the Changing Cultural Landscape*. (Tesis, University of Alabama). Disponible en <https://ir.ua.edu/handle/123456789/1236>. (Fecha de acceso: el 15 de junio de 2022)

### PÁGINAS WEB

ArteHistoria (2017). *Estados Unidos en proceso de cambio*. Recuperado el 17 de junio de 2022, de <https://www.artehistoria.com/es/contexto/estados-unidos-en-proceso-de-cambio>

LostSOTI (s.f). *Wertham Missed It*. Recuperado el 17 de junio de 2022, de <http://www.lostsoti.org/WerthamMissedIt.htm>

Marvel Fandom (2022). *William Burnside (Earth-616)*. Recuperado el 17 de junio de 2022, de [https://marvel.fandom.com/wiki/William\\_Burnside\\_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/William_Burnside_(Earth-616)).

Sundell, A. (1942). *HOW TO CRASH THE COMICS!* Recuperado el 17 de junio de 2022 <http://theages.superman.nu/Creators/sundell.php>

### PELÍCULAS

Feige, K., Bell, M., D'Esposito, L., Alonso, V. Moore, N., Lee, S. (Productores) Russo, A., Russo, J. (Directores). *Capitán América: Civil War* [Película]. Marvel Studios.

### VÍDEOS



KnowledgeHusk (19 de agosto de 2018). *When America Feared A Communist Takeover* [Video]. <https://youtu.be/728HoUesQWQ>

The Cold War (12 de octubre de 2019). *Second Red Scare and McCarthyism - COLD WAR DOCUMENTARY* [Video]. <https://youtu.be/KudOqgsv1eI>

## CÓMICS

Buscema S., (dibujante) y Englehart, S. (guionista) (1972). *Captain America #153: Hero or Hoax?*. Marvel Comics.

Buscema S., (dibujante) y Englehart, S. (guionista) (1972). *Captain America #154: Wanted: Dead or Alive!*. Marvel Comics.

Buscema S., (dibujante) y Englehart, S. (guionista) (1972). *Captain America #155: The Secret Origin of Captain America*. Marvel Comics.

Buscema S., (dibujante) y Englehart, S. (guionista) (1972). *Captain America #156: Two Into One Won't Go!*. Marvel Comics.

Buscema S., (dibujante) y McKenzie, R. (guionista) (1978). *Captain America #231: If America should die*. Marvel Comics.

Buscema S., (dibujante) y McKenzie, R., Jim Shooter (guionistas) (1979). *Captain America #232: The Flame and the Fury*. Marvel Comics.

Buscema S., (dibujante) y McKenzie, R. (guionista) (1979). *Captain America #233: Cross Fire*. Marvel Comics.

Buscema S., (dibujante) y McKenzie, R. (guionista) (1979). *Captain America #234: Burn, Cap, Burn!*. Marvel Comics.

Buscema S., (dibujante) y McKenzie, R. (guionista) (1979). *Captain America #235: To Stalk the Killer Skies!*. Marvel Comics.

Buscema S., (dibujante) y McKenzie, R., Fleisher M. (guionistas) (1979). *Captain America #236: Death Dive!*. Marvel Comics.

Rico, D., Compton J. H. (guionistas), Romita Sr., J., Lawrence, M., Belunis, B., Abel, J., Burgos, C. (dibujantes), Chaykin, H. (ambos) (2019). *Décadas, Marvel en los años 50: ¡El Capitán América ataca!*. Panini Comics.

Guice, B., Chaykin, H., Albuquerque, R., Aja, D., Breitweiser, M. (dibujantes) Brubaker, E. (2009). *Captain America #600: One Year After*. Marvel Comics.

Ross, L. (dibujante) y Brubaker, E. (2010). *Captain America #602: Two Americas (Part 1)*. Marvel Comics.

Ross, L. (dibujante) y Brubaker, E. (2010). *Captain America #603: Two Americas (Part 2)*. Marvel Comics.

Ross, L. (dibujante) y Brubaker, E. (2010). *Captain America #604: Two Americas (Part 3)*. Marvel Comics.

Ross, L. (dibujante) y Brubaker, E. (2010). *Captain America #605: Two Americas (Part 4)*. Marvel Comics.