

CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA ECONÓMICAS, A.C.



**LA PROPAGANDA INFORMAL ANTICOMUNISTA ESTADUNIDENSE DURANTE LA DÉCADA DE  
1960: LOS CASOS DE *THOR*, *IRON MAN*, *THE HULK*, *FANTASTIC FOUR* Y *THE AMAZING  
SPIDER-MAN*, 1961-1966**

TESIS

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE  
MAESTRO EN HISTORIA INTERNACIONAL

PRESENTA

**ELÍ DE JESÚS MAYORGA MEJÍA**

DIRECTOR DE LA TESIS: **DR. MICHAEL K. BESS**

CIUDAD DE MÉXICO

2020

## RESUMEN

Esta tesis aborda, desde la Historia cultural, las manifestaciones de algunos miedos de la Guerra Fría durante la década de 1960 en Estados Unidos en los medios de entretenimiento, especialmente en los cómics. La fuente principal de esta investigación son los cómics de la editorial *Marvel Comics* durante la década de 1960, de los años 1961 a 1966. El anticomunismo, la carrera espacial, la carrera armamentista y el temor a un desastre nuclear, son uno de los temas que analizo en este trabajo. No obstante, la reflexión principal de esta obra está enfocada en el cómic *The Amazing Spider-Man*.

El objetivo de esta investigación es ejemplificar el estudio de la Guerra Fría a través de fuentes alternativas a los acervos tradicionales. A partir del análisis de los cómics, es posible comprender cuáles fueron las líneas narrativas que se inspiraron de su contexto y cómo se proyectaban a sí mismos y cuáles eran los valores o aspiraciones que querían difundir en su público. Aunado a esto, la investigación se enfoca en contextualizar a la generación *Baby boomer* y los cómics que fueron creados específicamente para este mercado y la indagación en los superhéroes, sus motivaciones y valores y la influencia de éstos en los jóvenes.

Por último, esta tesis se enfoca en el análisis del personaje Peter Parker/*Spider-Man* tanto en el aspecto mitológico, narrativo, y del contexto cultural del decenio de 1960, así como los elementos literarios y valores que los jóvenes se apropiaron o en los que se proyectaron.

“With great power comes great responsibility”

Stan Lee, *Amazing Fantasy #15*, agosto de 1962.

### Agradecimientos

La realización de esta tesis fue posible gracias al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACyT) por sus becas de posgrado y movilidad en el extranjero. Con su ayuda, no sólo contribuyeron en gran medida a mi crecimiento académico, sino como persona. A la división de Historia del Centro de Investigación y Docencia Económicas y sus miembros que, al creer en mi tema, me dieron esa motivación extra que se necesita para continuar en esta ardua carrera académica. A mi director de tesis, el Dr. Michael K. Bess, porque gracias a su constancia y atenciones hacia mí, todo este viaje llamado maestría, fue una de las grandes aventuras de mi vida. A la Dra. Clara García Aylluardo, lectora de este trabajo y profesora de seminario de tesis, quién fue la primera persona que creyó en este proyecto y se ha convertido en mi referente sobre qué clase de académico quiero ser. A la Dra. Juliette Levy, lectora de esta tesis, a quien le agradezco la recomendación de archivo y sus atenciones en mi estancia en California, Estados Unidos. A la Universidad de California, Riverside, y a todos los trabajadores de la *Eaton Collection* de la biblioteca Tomás Rivera, mi completo agradecimiento por todas sus atenciones y opiniones sobre mi proyecto. A *Marvel Comics* y su iniciativa *Marvel Unlimited*, gracias a su acervo digital, fue posible la revisión de los cómics de la década de 1960.

En el ámbito personal, quisiera darle un agradecimiento especial a todos los que estuvieron conmigo en este viaje. A mi madre, María del Pilar Mejía Hurtado. Todo lo que soy y lo que llegue hacer en mi vida fue, es y será gracias a todos los esfuerzos y sacrificios que ha hecho por mí. A mi padre, José Francisco Mayorga Luna, porque jamás faltó lo más esencial en la casa y siempre apoyó mis decisiones, fueran correctas o no. A Mónica Quiroz Espinoza, mi amiga desde la licenciatura; quien me motiva a seguir esforzándome y reinventándome como historiador; y que, gracias a su cariño, paciencia y honestidad, me ha enseñado lo que significa tener una hermana, mi hermana historiadora. A Luis Antonio Sánchez Iniestra, mi mejor amigo desde la infancia, mi primer cómplice en el mundo de los cómics, por siempre, mi dibujante favorito. A mis compañeros de maestría, especialmente a Ernesto, Carlos, Rodrigo Daniel, Rodrigo Callejas y Ricardo. Gracias por todas esas charlas

y comentarios a lo largo de esta tesis, se han convertido en mis amigos. Por último, quiero agradecerles a Stanley Lieber “Stan the Man”, Jack “King” Kirby y Steve “Sturdy” Ditko, porque gracias a su pasión y talento, me hicieron amar los cómics, pero, sobre todo, me hicieron un amante de la lectura.

## Índice

Introducción.....	1
La edad de Oro (1938-1960).....	3
La Edad de Plata (1961-1973) .....	5
Capítulo I.....	9
El cómic como objeto de estudio histórico y cultural. ....	9
I.    Discusión historiográfica.....	10
II.   Desde el aspecto metodológico .....	14
III.  ¿Qué es el cómic? .....	24
IV.  El cuerpo narrativo.....	26
V.   Lectura.....	30
VI.  Secuencia temporal .....	31
Capítulo II.....	37
El anticomunismo, los <i>Baby Boomers</i> y los miedos de la década de 1960 estadounidenses representados en <i>Marvel Comics</i> .....	37
I.    La carrera armamentista y el miedo a una guerra nuclear.....	38
II.   Los <i>Baby Boomers</i> y su desarrollo en la década de 1960.....	42
III.  Los cómics y el anticomunismo durante la Guerra Fría .....	44
IV.  La lucha contra el comunismo en <i>The Mighty Thor</i> .....	48
V.   Iron Man: El contratista-Superhéroe de <i>Marvel</i> .....	52
VI.  The Incredible Hulk: cuando las pruebas nucleares salen mal .....	55
VII. <i>Fantastic Four</i> y su génesis en la carrera espacial .....	57
Capítulo III .....	62
Peter Parker/ Spider-Man, el arquetipo del joven estadounidense. ....	62
I.    ¿Quién es Spider-Man? .....	62
II.   Las limitaciones del <i>Ciclo del Héroe</i> en la sociedad estadounidense en la década de 1960 .....	64
III.  Spider-Man: El grado cero de <i>Marvel Comics</i> .....	75
IV.  ¿Qué es lo que combate <i>Spider-Man</i> ? .....	81
V.   Spider's web: el medidor de popularidad de <i>The Amazing Spider-Man</i> .....	88
Conclusiones.....	93
Fondos documentales .....	96
Bibliografía.....	96
Comics en inglés.....	96
Comics en español .....	96
Libros .....	96
Artículos.....	99

## Índice de imágenes

Imagen 1: “Elementos que conforman al cómic” .....	26
Imagen 2: Créditos de Stan Lee, Steve Ditko y Sam Rosen.....	28
Imagen 3: Creditos de varios autores. ....	28
Imagen 4, Ejemplo 1.....	29
Imagen 5, Ejemplo 2.....	29
Imagen 6, Ejemplo 3.....	29
Imagen 7: Movimiento que la armadura de Iron Man.....	32
Imagen 8: “las canaletas” .....	33
Imagen 9, Ejemplo de sonido 1 .....	34
Imagen 10, Ejemplo de sonido 2 .....	35
Imagen 11, Ejemplo de Sonido 3 .....	35
Imagen 12: La isla San Diablo .....	49
Imagen 13: Caricatura de la figura de Mao Zedong.....	51
Imagen 14. ....	54
Imagen 15 .....	68
Imagen 16. ....	71
Imagen 17 .....	73

De cómo pasé de fanático a investigador del cómic

Somos nuestros temas de investigación. No hace falta haber sido coetáneo o contemporáneo de nuestros objetos de estudio para sentirnos parte de ellos. Empíricamente, nuestro desarrollo personal nos dirige a nuestras investigaciones. En mi caso, los cómics de superhéroes son algo que va más allá de esta disertación. Consumo las historias y los personajes, héroes y villanos. Me he proyectado, incluso e imitado acciones y actitudes. Pese a todo lo anterior, mi formación como historiador me llevó a reflexionar ¿Por qué consumo estas historias? ¿Por qué los héroes tienen esas personalidades? Sin embargo, la pregunta que me llevó a plantear esta investigación fue ¿Por qué un producto de entretenimiento que fue creado para niños de hace 50 años sigue vigente hasta el día de hoy?

A partir de esa pregunta dejé pensar al cómic como un entretenimiento atemporal, libre de influencias ideológicas y comencé a ligarlo al contexto histórico de la época en que nacieron mis personajes favoritos, década de 1960, y tomé la decisión de analizarlo desde mi profesión, la historia.

## Introducción

Los orígenes del cómic pueden ser ampliamente discutidos. Para algunos autores el nacimiento del cómic data en la aparición de las *Comic Strips* presentadas en los periódicos a finales del siglo XIX. Los *comic strips*, o *tiras cómicas* en español, eran una serie de viñetas presentadas en línea horizontal que fueron incluidas en los periódicos. En éstas se presentaban historias muy breves de no más de 6 viñetas. Si bien eran protagonizadas por un personaje en específico, las historias no siempre tenían una continuidad con las anteriores. Por el contrario, algunos consideran el nacimiento de los *comic books* con la publicación de *Famous Funnies* #1 en julio de 1934 en Estados Unidos.<sup>1</sup>

Considero que este es el origen menos debatible por dos motivos. El primero se debe al formato en que se presentó. A diferencia de los *comics strips* que se encontraban en los periódicos, *Famous Funnies* fue lanzado a la venta en forma de revista con un tamaño aproximado de 17 x 26 cm y un contenido entre 20 y 30 páginas, el formato en el cual se produjeron todos los géneros de cómics estadounidenses, con excepción de números o

---

<sup>1</sup> *Famous Funnies* fue una serie de historietas humorísticas que tenían como protagonistas animales con personalidades humanas. Este género fue popularizado en su mayoría por Walt Disney en la década de 1930 y 1940.

ediciones especiales. En segundo lugar, *Famous Funnies* marcó el surgimiento de nuevas editoriales enfocadas en la creación de dichos contenidos. Más allá del formato de presentación, existen más diferencias entre la tira cómica y el cómic. Una de ellas es la duración de las historias, mientras que el cómic tiene más de 20 páginas para desarrollar una trama, la tira cómica sólo cuenta con algunas viñetas para mostrarnos una historia. Es necesario mencionar el contexto en el que nacieron los *comic books*. La Gran Depresión de la década de 1930 fue un periodo muy difícil para la clase trabajadora de Estados Unidos que, a través del *New Deal*, un plan de rescate económico impulsado por el presidente Franklin D Roosevelt en la década de 1930, pudo ir recuperando su estabilidad de forma paulatina. El entretenimiento a precios accesibles fue una de las prioridades de las empresas dedicadas a este género y el desarrollo de historietas, en especial las de aventura, significó un negocio rentable para editoriales establecidas o inversionistas interesados en incursionar en este mercado.<sup>2</sup> Otra característica que los diferencia es la continuidad de las historias, la mayoría de las tiras cómicas inician y terminan en la misma presentación.<sup>3</sup> Por el contrario, las tramas de los cómics pueden durar más de un ejemplar. Por último, la tira cómica puede terminar con el retiro o fallecimiento de los autores mientras que, la mayoría de las veces, el cómic es propiedad intelectual de las editoriales, por lo que sus historias pueden continuar indefinidamente. No obstante, esta continuidad indeterminada, permite un análisis secuencial, comparativo sobre el arte, la narrativa y el discurso de los autores dentro de las páginas de las historietas, lo que abre la posibilidad de analizar diversas manifestaciones dentro de un mismo personaje.

El cómic tiene diversos estilos alrededor del mundo y, considero necesario delimitar el espacio y la estética de mis fuentes. En muchas ocasiones, se suele comparar el cómic europeo, el cómic estadounidense y al manga japonés dentro de una misma categoría desde donde son criticados y comparados por igual. La idiosincrasia, el desarrollo cultural, y el contexto artístico e histórico son factores que, aunque no se ven a simple vista en las páginas de estos productos, los diferencian entre ellos. Por ejemplo, el manga tiene una forma de lectura completamente diferente del cómic estadounidense ya que éste se lee de derecha a izquierda y los títulos más importantes se venden en volúmenes de mayor extensión que un

---

<sup>2</sup> Para más información, consultar Rodríguez, José, *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial: Producción y mensaje en la editorial Timely (1939-1945)*. Cádiz: Servicio de publicaciones de la Universidad de Cádiz, 2010.

<sup>3</sup> Una ventaja que tuvieron las tiras cómicas frente a los cómics fue la sindicalización de los autores y venta de sus obras a los periódicos locales dentro del territorio estadounidense, lo que significó un ahorro en producción y distribución del contenido y le otorgaba notoriedad a los artistas.

cómic. Otro ejemplo significativo es el tamaño del formato. El manga suele ser más pequeño en cuanto altura que un cómic. Por último, el manga se ha vendido, al menos en los últimos 40 años, en blanco y negro, mientras que el cómic ha ido evolucionando la inserción del color desde su creación. Si pusiéramos estos factores en comparación, nos arrojaría resultados insostenibles, por lo tanto, cada género debe ser contrastado dentro de su propio contexto y corriente artística. En el caso del cómic europeo, éste tiende a enfocarse más en la narrativa a través de las imágenes. Aunque no es una tendencia absoluta, los artistas europeos se enfocan en contar una historia a través del flujo temporal dentro de la imagen. Tomando en cuenta la diversidad de corrientes de la pintura en este continente, es de esperarse que la mayor fortaleza de estas historietas recaiga en el dibujo más que en la narrativa. No obstante, la escritura del cómic europeo suele tener una complejidad distinta al comic estadounidense. En comparativa, el artista europeo lo toma como un arte propio, con un público de nicho. Por su parte, el cómic estadounidense se ha enfocado más en el aspecto comercial.

De igual forma, no debe compararse el género de superhéroes con los cómicos, los westerns, o los de terror. El reinicio de historias y orígenes es una de las características singulares del cómic de superhéroes, de esta forma se atraen nuevos lectores. Retomar un personaje desde su origen, permite dos cosas importantes en el negocio de los cómics. Por un lado, las personas que no están familiarizadas con las historietas puedan iniciar el hábito de compra y lectura de estos productos. Por otro lado, permite la rotación de escritores y dibujantes de la industria, es decir, los autores pueden seguir trabajando en un mismo personaje o iniciar otro desde el inicio. Es por eso que existen muchos *Spider-Man*, *Hulk* o *Thor*.<sup>4</sup> Cada uno es diferente; son la proyección del contexto del artista y sus intencionalidades y, a pesar de iniciar desde cero, mantienen la misma génesis planteada desde la primera aparición del personaje.

La edad de Oro (1938-1960)

En el caso de los cómics de Superhéroes como subgénero, el origen se establece en abril de 1938 con la publicación de *Action Comics* #1 en la cual *Superman* apareció por primera vez.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Por ejemplo, Miles Morales es un adolescente afrolatino que tiene los mismos poderes que Peter Parker, por lo que decide tomar el rol de *Spider-Man*, con la autorización y asesoría del héroe original (Parker). El caso de *Thor* es singular. Al ser el martillo mágico, *Mjölnir*, el que decide quien es digno o no de tener el poder del Dios nórdico, ha habido distintos personajes que han tomado este rol. El caso más reciente es el del interés amoroso de *Thor*, Jane Foster, quien es capaz de levantar el martillo y mágicamente adquirir las habilidades del personaje original. Al haber distintos personajes que pueden proclamarse *Thor*, *Marvel* decidió incluir el apellido *Odinson*, hijo de Odín, para referirse al Dios del trueno.

<sup>5</sup> *Superman* fue creado por Jerry Siegel y Joe Shuster

La Edad de Oro de los cómics, se caracteriza por tres elementos importantes. En primer lugar, la aparición de personajes con habilidades sobrehumanas como la súper fuerza, la capacidad de volar, la súper velocidad, por mencionar algunas. En segundo lugar, la editorial responsable de darle vida a *Superman*, *National Allied Publications*, que ahora se conoce como *DC Comics*, dominó gran parte del mercado gracias a la creación de personajes como *Batman* (1939), *Green Lantern* (1940), *The Flash* (1940) y *Wonder Woman* (1941), se mantienen vigentes hasta nuestros días.<sup>6</sup> En tercer lugar, gran parte de las tramas tuvieron como contexto la Segunda Guerra Mundial (1939-1945) Un ejemplo tangible del contexto es *Captain America #1* de marzo de 1941. Este personaje, obra del escritor Joe Simon y del dibujante Jack Kirby, fue el héroe más importante de la editorial *Timely Comics* hasta su cancelación en 1950. La mayoría de sus historias lo mostraban derrotando a Adolf Hitler, a los ejércitos del eje y a *Red Skull*, exaltando el valor y la fuerza de los estadounidenses frente al enemigo.<sup>7</sup>

Esta editorial es muy importante para esta tesis. En primer lugar, Martin Goodman decidió arriesgarse a incursionar al negocio editorial y creó un nuevo sello, *Timely Publications* fue fundada en 1939, que sería rebautizada como *Timely Comics Inc.* Goodman no podía dedicar todo su tiempo a *Timely*, designó como primer editor a Joe Simon, un dibujante con experiencia en el campo editorial. Para la siguiente década se llamaría *Atlas Comics*, y por último *Marvel Comics*.<sup>8</sup>

Respecto al final de esta era del cómic, para muchos fanáticos y artistas del cómic la Edad de Oro finaliza con *Showcase #4* de octubre de 1956, con la primera aparición de Barry Allen *The Flash*. Sin embargo, desde mi punto de vista y para efectos de esta tesis, considero que el cómic que cierra la Edad de Oro es *Justice League of America #6* de septiembre de 1961. Esta historieta fue lanzada en septiembre de 1960 y tenía como protagonistas a los principales héroes de *National Allied Publications*, que mantenían sus propios comics independientemente de este título. Esto fue algo nuevo en la industria, ya que juntaba personajes exitosos en un mismo título, lo que garantizaba un éxito rotundo frente a la competencia. Pese a esto, en noviembre de 1961, *Marvel Comics*, nuevo nombre de *Timely Comics*, lanzó un título que fue diseñado exclusivamente para competir contra *Justice*

---

<sup>6</sup> El primer *Flash* fue Jay Garrick quien protagonizó la serie *The Flash* hasta su cancelación en 1949; y su última aparición en la edad de oro fue en 1951. *Batman* fue creado por Bob Kane (1915-1998); *Green Lantern* fue escrito por Bill Finger (1914-1974), Martin Nodell (1915-2006) y Gil Kane (1926-2000); *The Flash* por Gardner Fox (1911- 1986) y Harry Lampert (1916-2004) y *Wonder Woman* por el Dr. William Moulton Marston (1893-1947)

<sup>7</sup> *Redskull* apareció en *Captain America #7* en octubre de 1941 como el espía más fuerte del gobierno nazi. Este personaje se convirtió en el némesis de *Captain America*, puesto que se convirtió en la sociedad secreta de corte fascista denominada *Hydra*. Véase la película *Captain America: The First Avenger*, Marvel Studios, 2011.

<sup>8</sup> José Rodríguez, *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial: producción y mensaje en la Editorial Timely: 1939-1945* (Cádiz: Monografías sanluqueñas, Universidad de Cádiz, 2010), 77-79.

*League*, lo que significó una apuesta muy riesgosa ya que, en caso de fallar, significaría en una baja en las ventas que pondría a *Marvel* en una difícil situación económica.

La Edad de Plata (1961-1973)

En noviembre de 1961, *Marvel Comics* (que en la edad de oro se llamó *Timely Comics* y *Atlas Comics*) lanzó su primer equipo de superhéroes con el objetivo de competir contra el éxito de ventas que era *Justice League of America*. Mientras que *National Allied Publications* tenía un panteón de héroes consolidados durante las décadas de 1940 y 1950, *Marvel* había cancelado *Captain America* y *Namor the Sub-Mariner* aparecía esporádicamente. En realidad, *Marvel* vivía de cómics westerns (tramas del viejo oeste) y de cómics de romance. Es en esta coyuntura editorial en la que aparecen los tres artistas que son centrales en esta investigación. Jack Kirby, el principal dibujante de *Marvel Comics*, Steve Ditko, dibujante que durante la década de 1960 logró consolidarse como uno de los más importantes de la editorial y finalmente, Stanley Lieber, quien sería llamado toda su vida como Stan Lee.<sup>9</sup> El cómic con el que *Marvel Comics* regresó al género de superhéroes fue *Fantastic Four #1*, escrito por Lee y dibujado por Kirby. Este número se convirtió en un éxito de ventas en Estados Unidos, gracias a esto, Stan Lee decidió continuar como escritor de cómics y marcó el inicio de una hegemonía comercial de *Marvel* que se extendería hasta la década de 1970. Después del éxito de *Fantastic Four*, nacieron personajes como *Ant-Man* (enero de 1962) *The Hulk* (mayo de 1962); *Spider-Man* (agosto de 1962); *Thor* (agosto de 1962); *Iron Man* (marzo de 1963); *Dr. Stange* (julio de 1963); *X-Men* (septiembre de 1963); *Black Panther* (julio de 1966) por mencionar algunos.<sup>10</sup>

A diferencia de la Edad de Oro en la que Estados Unidos y sus héroes peleaban abiertamente contra el ejército nazi o japonés, durante esta edad del cómic, peleaban contra la Unión Soviética u otros países comunistas, sin embargo, no lo hacían de forma abierta, ejército contra ejército o héroes contra ejército. En esta década peleaban contra villanos comunistas, con rasgos étnicos de naciones que tenían al comunismo como forma de

---

<sup>9</sup> Jack Kirby (1917-1994), Steve Ditko (1927-2018), Stan Lee (1922-2018). Como anécdota personal, Stan Lee estaba cansado de hacer historietas de mediano éxito comercial, cuando Martin Goodman le encargó escribir una historia que compitiera con *Justice League*, tras esta indicación pensó en renunciar. Su esposa Joan lo motivó a escribir la historia como a él le gustaría escribirla, sin tomar en cuenta sus órdenes con el argumento de que, si era muy mala lo despedirían y, él ya no quería trabajar ahí. Stan Lee, Peter David and Colleen Doran, *Amazing, Fantastic, Incredible: A Marvelous Memoir* (New York: Touchstone, 2015), 58.

<sup>10</sup> Las fechas corresponden a la primera aparición de los personajes dentro en el universo *Marvel*. *Ant-Man* apareció en *Tales to Astonish #35*; *Hulk* en *The Incredible Hulk #1*; *Spider-Man* en *Amazing Fantasy #15*; *Thor* en *Journey into Mystery #38*; *Iron Man* en *Tales of Suspense #39*; *Dr. Strange* en *Strange Tales #110*; *X-Men* en *X-Men #1* y *Black Panther* en *Fantastic Four #52*.

gobierno o países ficticios con gobiernos comunistas. La Guerra Fría, sus carreras y fobias, fueron la línea editorial de la mayoría de las tramas de los súper héroes. Este contexto fue el que le dio vida al universo de *Marvel*, como analizaré más adelante, tanto héroes como villanos plasmaron representaciones, miedos y aspiraciones de la sociedad estadounidense dentro de sus páginas.<sup>11</sup>

Respecto al final de la Edad de Plata, considero que existen dos posibles historietas que podrían cerrar esta etapa. En primer lugar, *The Amazing Spider-Man #96* en el que se abordó la problemática del consumo de drogas por parte de Harry Osborn, el mejor amigo de Peter Parker, la identidad secreta de *Spider-Man*. Es importante destacar este número ya que fue el primer cómic de *Marvel* en no tener el sello de *Comic Code Authorized*, un código de autocensura por parte de las editoriales, por contar una historia en la que se abordaba un tema prohibido por las editoriales que era la mención sobre las adicciones. Gracias a esta irreverencia, el código se actualizó y permitió la entrada de tramas para un público adulto.<sup>12</sup> El segundo cómic, o cómics, que marcaron el final de la edad de plata son *The Amazing Spiderman #121* y *#122* (junio julio de 1973) La importancia de estos números se debe a la muerte de la novia de Peter Parker, Gwen Stacy, quien fallece a manos de *Green Goblin*. La muerte no había sido tratada por *Marvel Comics* de manera tan evidente como en estos volúmenes.<sup>13</sup> En mi opinión, la Edad de Plata culmina con la muerte de Gwen ya que en el número 122, Peter Parker/*Spider-Man* estuvo a punto de matar a *Green Goblin*, marcando un punto de no retorno en las tramas de superhéroes.<sup>14</sup> La edad de plata significó una etapa de rupturas en la industria de la historieta, aunque inició tomando los valores patrióticos y morales de la sociedad estadounidense, paulatinamente cambió.

Esta tesis tiene como objetivo principal comprobar que el cómic es una fuente fidedigna para la investigación histórica, tomando como ejemplo los cómics de la editorial *Marvel Comics* en la década de 1960 en Estados Unidos. La elección de esta editorial como fuente principal se basa en dos razones. En primer lugar, la mayor parte del panteón heroico

---

<sup>11</sup> Otra característica sobresaliente de la edad de plata fue el apego de las editoriales de comic al *Comic Code Authorized*, un sello de autocensura que regulaba que las tramas y así, evitar demandas por parte de grupos religiosos o conservadores.

<sup>12</sup> Alan Cowsill & Adi Granov, *Marvel Comics: 75 años de historia gráfica* (México: Marvel Comics, Dorling Kindersley, 2015), 66

<sup>13</sup> Gwen Stacy permaneció muerta por más de treinta años y, a pesar de los reinicios en las historias de origen de los personajes, Gwen siempre tiene el mismo destino, a excepción del cómic *Spider-Gwen #1*, de febrero de 2015.

<sup>14</sup> A partir de la muerte de Gwen Stacy, las editoriales comenzaron a incluir mayor violencia gráfica en sus historias. Como consecuencia directa, muchos cómics empezaron a publicarse con el sello de *Comic Code Authorized*. A pesar de incumplir con la autocensura, estas historias siguieron siendo igual de populares.

de esta editorial nació en el decenio de 1960 por lo que, dentro de sus páginas, contienen la percepción de los autores de su presente, así como la representación de sus fobias y sus intencionalidades en cuanto a la ideología que buscaban defender en aquellos años. En segundo lugar, el conocimiento de artistas, personajes y tramas requiere de años de aprendizaje y, abordar las dos editoriales más importantes requeriría un estudio de mayor extensión que no podría cubrirse dentro de los tiempos de una maestría. Por lo tanto, decidí estudiar la editorial cuya historia, empresarial y literariamente, conozco mejor. Aunque abordaré momentos de la historia de esta empresa, esta tesis no está enfocada en la historia empresarial de *Marvel Comics*, sino analizar el discurso y la imagen de los cómics. Asimismo analizaré el contexto de tres artistas de la empresa, Jack Kirby, Steve Ditko y Stanley Lieber “Stan Lee”.

Respecto a las fuentes primarias, todas son cómics. La gran mayoría fueron consultadas en el archivo digital de *Marvel Comics: Marvel Unlimited*, en donde pueden consultarse cómics desde 1941 hasta la actualidad. El otro fondo documental que ayudó al desarrollo de esta investigación fue la *Eaton Collection* de la biblioteca Tomás Rivera de la University of California Riverside, quienes resguardan una buena cantidad de cómics.<sup>15</sup>

Esta tesis consta de tres capítulos. El primero es un estado de la cuestión de las fuentes secundarias que han utilizado el cómic como fuentes de investigación en diversas disciplinas. Si bien las fuentes provienen de diversas disciplinas, en la mayoría de los textos que utilizan al cómic como fondo documental, pocos son los autores que se atreven a considerarse conocedores de éstos. Es importante resaltar esto ya que el conocimiento a profundidad de las historietas permite al investigador abordar diversos personajes, historias, autores y épocas dentro de sus estudios sin caer en anacronismos o aseveraciones con poco sustento. Así mismo, haré una presentación de la metodología que utilizaré para estudiar al comic como una fuente histórica. Aunque la limitante temporal no permitió desarrollar una metodología propia para estudiar al cómic, existen elementos visuales y narrativos que deben ser analizados e insertados en la perspectiva de la Historia.

El capítulo dos se enfoca en el análisis de los superhéroes de *Marvel* y sus historias en la década de 1960, las cuales están influenciadas por fobias y procesos que ocurrieron

---

<sup>15</sup> A pesar de tener un amplio acervo de cómics, dado que este fondo se fundó con donativo de material, las historietas más importantes de la historia del cómic no se encuentran resguardadas en la Universidad, seguramente porque los donadores conocían el valor de estos títulos y decidieron conservarlos o venderlos a privados.

durante su creación como la carrera armamentista y espacial, el anticomunismo y una posible guerra nuclear, procesos que serán explicados dentro del cuerpo de esta sección.<sup>16</sup>

El tercer capítulo será el estudio de caso del cómic *The Amazing Spider-Man*, de 1962 a 1966. La importancia de este capítulo se debe a dos factores que se abordarán a profundidad en dicha sección. En primer lugar, este personaje se convirtió en un ícono de la cultura popular estadounidense, y el personaje más redituable de la editorial. En segundo lugar, este personaje se convirtió en un parteaguas en el género de cómics, gracias a la apropiación de este personaje por parte de los adolescentes de la década.

---

<sup>16</sup> A pesar de que esta tesis tiene como fuente principal las historietas, se hará uso del manual de *Fair Use* desarrollado por la Universidad de Columbia. En el caso de esta investigación, no se exhibirán páginas completas del cómic. Para más información consultar los derechos de *Fair Use* de la Universidad de Columbia <https://copyright.columbia.edu/basics/fair-use.html>

## Capítulo I

### El cómic como objeto de estudio histórico y cultural.

El siguiente capítulo tiene como objetivo principal explicar los elementos que utilicé para analizar al cómic como una fuente útil para el oficio del historiador. Para lograrlo, considero relevante presentar una discusión historiográfica sobre los estudios sobre las historietas. Al igual que la literatura, los cómics también nos muestran la concepción del mundo de los autores. La época en la que vivieron marca una línea de discurso político y social que se expresa en sus páginas. A partir de esto, podemos entender cuáles eran los valores éticos y morales con los que impregnaron a sus personajes. Por un lado, los héroes representan los valores positivos dentro de sus sociedades, lo que los convierte en arquetipos a imitar. Por otro lado, los villanos son representados con antivalores y estereotipos (raciales, políticos o culturales) y son caricaturizados o satanizados con el objetivo de nutrir un rechazo hacia toda idea o persona que atente el *statu quo* de esa sociedad.<sup>17</sup>

Gracias a estas representaciones, el cómic puede servir como una fuente útil para analizar la propaganda, la cultura y el contexto histórico de Estados Unidos durante la Guerra Fría durante la década de 1960, así como el impacto de la *Cultura Pop* en el desarrollo histórico del siglo XX.<sup>18</sup> Desde la academia, el cómic ha sido estudiado por disciplinas como la sociología, la antropología, la filosofía, la psicología y la pedagogía. Sin embargo, desde la historia ha sido poco trabajado. Aunado a esta carencia, no existe una reflexión tan profunda sobre los trabajos más sobresalientes para utilizar todo el potencial que tiene la historieta como fuente histórica, y en mi caso, como un medio de propaganda informal.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> *El camino del héroe* es importante para comprender la mayoría de las tramas de los cómics de superhéroes ya que éstas se basan en el modelo propuesto por Campbell en esta obra. Aunque este ciclo puede llevar toda una saga de novelas en desarrollarse, durante la edad de plata de los cómics (finales de la década de 1950-inicios de la década de 1970) los autores replicaron esta fórmula para las primeras apariciones de personajes, incluso algunos, siguieron usando el método de Campbell en cada historia aunque no fueran primeras apariciones. Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras* (México: Fondo de Cultura Económica, 1959)

<sup>18</sup> Para referirme *Cultura Pop*, utilizaré la definición de Dustin Kidd quien la define como “La cultura en cuestión [...] es la de la industria cultural: significados producidos comercialmente incrustados en obras expresivas que incluyen texto, audio y video. [...] estamos viendo la cultura de la gran clase media. Para ser más específicos, estamos analizando la cultura comercial que se produce en una sociedad impulsada por la identificación de la clase media, incluso para aquellos que son muy ricos y aquellos que son muy pobres. Dustin Kidd, *Pop culture freaks, identity, mass media and society* (Boulder: Westview Press, 2014), 16.

<sup>19</sup> Por propaganda informal me refiero a todo material de difusión o entretenimiento que no haya sido producido por el gobierno estadounidense. En esta definición pueden incluirse, novelas, tiras cómicas, historietas, películas, series de televisión y caricaturas.

Otro objetivo que tiene este capítulo es analizar obras importantes para abordar al cómic como una fuente primaria para la investigación a través de una discusión historiográfica. A diferencia de las novelas que son escritas por un autor y un tiempo en específico, las historietas son producidas por artistas diferentes durante varias décadas, lo cual no puede ser descartado de una investigación académica. Como explicaré más adelante, los cambios creativos (reinicio de historias, sustitución de artistas, relanzamiento de personajes y adaptaciones televisivas o cinematográficas) deben ser indicados y trabajados de forma consciente ya que, a pesar de ser un mismo personaje, éste obedece a ideas y valores diferentes a través de los autores. Este apartado está conformado por dos partes fundamentales. En primer lugar, abordaré el estado de la cuestión sobre el uso del cómic como fuente académica. En segundo lugar, señalaré cuáles son los elementos puntuales con los que desarrollaré mi metodología para entender al cómic como fuente y cuáles son los elementos narrativos y visuales que sobresalen en esta tesis.

#### I. Discusión historiográfica

Existen cinco libros historiográficos que se centran en la historia del cómic y aportan elementos puntuales útiles para esta tesis. El primero es la obra *The Power of Comics: History, Form and Culture* coordinada por Randy Duncan.<sup>20</sup> Este libro es un estudio de la historia de la industria del cómic en general, las formas en las que se escriben las historietas y la cultura que nació a partir de estos productos. En su apartado histórico, aborda al cómic desde su antecedente directo, la caricatura en la prensa, en concreto la obra de Rodolphe Töpffer, quien desarrolló el arte secuencial para contar historias de ficción.<sup>21</sup> Sin embargo, no presta mucha atención al contexto político y económico en el que se desarrollaron los artistas o la misma industria. Aunado a esto, no utilizan los cómics como una fuente para elaborar una postura historiográfica, simplemente estudia los factores que lo convirtieron en un mercado rentable.

La segunda obra es *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial: Producción y mensaje en la editorial Timely (1939-1945)*.<sup>22</sup> En esta obra, Rodríguez aporta dos elementos

---

<sup>20</sup> Duncan, Randy, Matthew J. Smith & Paul Levitz, *The power of comics: History, form and culture*. (New York: Bloomsbury Academic, 2015)

<sup>21</sup> *Ibid.*, 8.

<sup>22</sup> El objetivo principal de esta obra es mostrar que los cómics fueron un medio de entretenimiento importante durante la Gran Depresión. También sostiene que durante la segunda guerra mundial, éstos se convirtieron en un medio de propaganda para ensalzar el espíritu nacionalista estadounidense y desacreditar al bando enemigo a través de estereotipos, y retratarlos como torpes o ineficientes. José J. Rodríguez, *Los cómics de la Segunda*

singulares en la historiografía. El primero es el énfasis que hace sobre la relación entre el contexto de la época y el cómic. El segundo es la importancia con la que investiga las condiciones económicas de los artistas del cómic de la época. Explica de manera precisa la forma en que se manejaba el negocio de las editoriales durante esa época, así como los alcances y limitaciones de distribución de éstas en el mercado estadounidense.<sup>23</sup> Además de estos argumentos, en las conclusiones deja abierta la posibilidad de investigar otras problemáticas que se pueden analizar usando al cómic como fuente. El texto de Rodríguez Moreno es necesario para mi investigación ya que me permitirá estudiar el cómic como medio de propaganda y su uso como fuente histórica. Si bien Rodríguez reflexiona sobre la situación de los artistas, no se detiene a reflexionar en el contexto personal de estos artistas, en específico los escritores. Aunque hace una reflexión interesante sobre el proceso creativo de las historietas, no se detiene en la convivencia entre el equipo. A diferencia de este autor, mi tesis retoma la experiencia personal de Stan Lee y cómo influyó en la narrativa de la *Edad de Plata* de los cómics. Además, aunque este estudio es breve en comparación de su libro, mi tesis busca la construcción histórica de los miedos y proyecciones de la sociedad estadounidense a través de los cómics, no necesariamente es una historia de la editorial.

Siguiendo con esta línea de estudio, la obra *Marvel Comics: the Untold Story* de Sean Howe presenta la historia empresarial y creativa de *Marvel* desde sus inicios en 1941 hasta inicios del siglo XXI.<sup>24</sup> En esta obra, el autor expone a profundidad las relaciones internas de la empresa y el impacto de éstas en el mercado de las historietas. La aportación más importante de Howe a los estudios del cómic es la recopilación y crítica sobre los orígenes y obra de algunos autores más importantes de la editorial, los cuales no han sido retomados por los historiadores. Así mismo, aborda los cómics más sobresalientes y su trascendencia en la época de su publicación y la competencia creativa y económica con *DC Comics*.

En cuanto a sus fuentes empleadas, el autor se basó en entrevistas que realizó a creativos y administrativos que trabajaron en *Marvel Comics* de 1941 hasta 2008. Para complementar sus fuentes primarias, Howe recopiló testimonios realizados anteriormente a trabajadores que ya habían fallecido al momento de su investigación. Asociado a estas

---

*Guerra Mundial: producción y mensaje en la Editorial Timely: 1939-1945* (Cádiz: Monografías sanluqueñas, Universidad de Cádiz, 2010)

<sup>23</sup> *Ibíd.*, 54-65.

<sup>24</sup> Sean Howe, *Marvel Comics: The Untold Story*, (New York: Harper Collins Publishers, 2012) Respecto a la corriente historiográfica, es necesario detenerse en la formación del autor. Sean Howe es periodista y se ha especializado en la Historia del cómic de manera independiente. Pese a esto, su labor argumentativa es bastante coherente y se esfuerza por mantener una objetividad.

fuentes, el autor consultó documentación proporcionada por sus entrevistados. Además, Howe recopila momentos importantes de la editorial en la vida pública estadounidense. Por ejemplo, en 1965, *The Hulk* y *Spider-Man* fueron calificados por la revista *Esquire* en la lista de héroes o personajes ilustres dentro de los campus universitarios. A partir de esta aparición, Stan Lee realizó visitas en diversas universidades de Estados Unidos.<sup>25</sup> Esta clase de eventos son útiles para medir el impacto que tuvieron los cómics en los distintos grupos y clases sociales estadounidenses, así como comprender las estrategias literarias y comerciales de *Marvel Comics* en los años posteriores a la década de 1960.

El aporte principal de la obra de Howe en la historiografía es de carácter metodológico ya que, a partir de la reflexión sobre las relaciones laborales entre los artistas de *Marvel*, pude entender la convivencia creativa entre Steve Ditko y Stan Lee. Para ser más específico, su metodología para insertar la relevancia de ciertas historietas dentro de su discurso editorial, me será de gran utilidad para reforzar el sustento de mis reflexiones sobre el análisis del cómic en la década de 1960.<sup>26</sup>

Para reforzar los aportes de Howe, el libro *Supergods: Héroes, mitos e historias del cómic* del escritor de historietas Grant Morrison muestra la versión de un artista involucrado en el medio. En este escrito, Morrison aborda con mayor profundidad el contexto social y cultural alrededor de la industria.<sup>27</sup> Una contribución significativa de esta obra es que resalta la importancia de las ideas científicas (ya fueran teóricas o reales) dentro del tenso ambiente que se vivía durante la Guerra Fría, y el uso de la ciencia como factor detonante para iniciar la mayoría de historias de superhéroes de la década 1960. En cuanto a sus fuentes, el autor hizo una exhaustiva investigación entre estudios sobre el cómic como género literario, el

---

<sup>25</sup> Sean Howe, *Marvel comics: the untold story* (New York: Harper Collins Publishers, 2012), 4

<sup>26</sup> En cuanto a la relación entre Ditko y Lee, Howe mantiene la postura de que la relación entre ambos autores era buena sin embargo, al final de la década de 1960 Ditko comenzó a separarse de *Marvel* ya que no se le había reconocido su labor y no tenía el mismo crédito de la creación de los personajes que había desarrollado junto a Lee.

<sup>27</sup> Grant Morrison, *Supergods: what masked vigilantes, miraculous mutants, and a sun god from Smallville can teach us about being human* (Madrid: Turner, 2012)

El uso del cómic como una herramienta pedagógica se está convirtiendo en una estrategia dentro de algunos programas educativos. En el caso de la historia, el libro *Comic Books and American Cultural History An Anthology*, editado por Matthew Pustz aborda cómics específicos para enseñar ciertos procesos históricos. Si bien este texto es una antología en donde los autores exponen sus experiencias del uso del cómic para sus clases, es útil para conocer los alcances que tienen las historietas como un método de enseñanza de la historia. Pese a que este texto no ofrece un aporte metodológico a la investigación, abre la discusión sobre el uso de fuentes poco convencionales para la didáctica. Matthew Pustz, *Comic Books and American Cultural History An Anthology* (New York: Continuum International Publishing Group, 2012)

contexto en que los cómics fueron publicados y sus experiencias personales en esos momentos.

El libro *Secret Identity Crisis Comic Books and the Unmasking of Cold War America* de Matthew J. Costello presenta el contexto estadounidense durante la guerra fría y la necesidad de reforzar la ideología política y cultural de esta sociedad. A partir de estas exposiciones desarrolla el concepto de anticomunismo, el cual se basa en desprestigiar las ideas y prácticas de los países regidos por el comunismo. El autor sostiene que, durante la Guerra Fría, el anticomunismo surgió como una estrategia cuyo objetivo era cerrar filas ideológicas argumentando que el comunismo era enemigo natural de la democracia libre y pragmática, y que fue uno de los pilares fundacionales de Estados Unidos y de occidente.<sup>28</sup> El autor le da importancia a la década de 1960 en la que hubo mayor tensión entre Estados Unidos y la Unión Soviética. Al inicio de su libro presenta el contexto político, en donde asegura que 1961 fue un momento de gran tensión en Estados Unidos, ya que la mayoría de sus ataques políticos y propagandísticos se vieron opacados por los logros soviéticos y del comunismo en general. Es a partir de esta tensión política en donde nace el universo de *Marvel*; un cosmos cuyo panteón principal fue engendrado en tramas de experimentos y accidentes científicos, cuyos objetivos eran desarrollar herramientas o armas para combatir al comunismo ya fuera desarrollando armas o tecnología para la carrera espacial.<sup>29</sup>

Aunque estos personajes significaron una nueva tendencia narrativa en los cómics, las historias de origen de los superhéroes, no eran del todo originales para la década de 1960. Por ejemplo, la radioactividad fue representada como una herramienta para el desarrollo nacional, pero a la vez algo peligroso si cayera en manos equivocadas. Dentro de estas narrativas, se daba la impresión que los accidentes radiactivos funcionaron en beneficio de los protagonistas. Sin embargo, gracias a la pluma de Stan Lee, estos poderes, además de otorgarle habilidades extraordinarias, también les impuso un alto precio a pagar, física, psicológica y emocionalmente, por ejemplo, los casos de *The Thing* y *The Hulk*.<sup>30</sup> Costello hace énfasis en la personalidad y las historias de los personajes de *Marvel* y las analiza con base en el contexto histórico de la época, desde su concepción étnica (que en su mayoría son de raza blanca) hasta cuestiones profesionales.<sup>31</sup> De igual forma también pone especial

---

<sup>28</sup> Matthew J. Costello, *Secret Identity Crisis Comic Books and the Unmasking of Cold War America* (New York: The Continuum International Publishing Group, 2009), 59

<sup>29</sup> *Ibid.*, 60-61.

<sup>30</sup> *Op. cit.*, 73

<sup>31</sup> Una constante entre los personajes de *Marvel Comics* es su apego a la ciencia y a la tecnología. Durante la década de 1960, la mayoría de los superhéroes eran científicos.

atención en la representación de los villanos comunistas en las historietas de *Marvel*. Dentro de sus tramas, éstos son representados como personas físicamente feas, e incluso con deformidades con el objetivo de generar un rechazo de parte de los lectores.<sup>32</sup> En cuanto a sus fuentes, incluye cómics dentro de su discurso, a pesar de que hace algunos comentarios sobre cuestiones visuales, carece de un análisis profundo de la imagen. Es importante señalar esto ya que, considero que una reflexión completa del cómic como fuente histórica debe abordar los aspectos visuales y artísticos y ser insertados dentro del discurso.

Aunque la principal función sea lúdica, no debe pasarse por alto las diversas posturas ideológicas que éstas tienen en sus páginas. Aunado a esto, al tratarse de un tipo de fuente particular, su metodología debe ser igual de característica. Los textos anteriormente criticados son un punto de partida para retomar la historia de los cómics durante la Guerra Fría y su impacto en la industria editorial y del entretenimiento. A continuación, reflexionaré acerca de las obras que me ayudaron a retomar elementos metodológicos puntuales, o aquellos cuya metodología ya no aplican para los estudios actuales del cómic.

## II. Desde el aspecto metodológico

El uso de la imagen como fuente histórica ha sido ampliamente desarrollado por diversos autores, el referente principal de este campo de estudio es Peter Burke. Considero *Visto y no visto* como punto de partida para considerar y trabajar la imagen como fuente para la disciplina histórica.<sup>33</sup> Burke propone que la imagen ayuda a “imaginar” el pasado de una forma más viva. Otro concepto que el autor propone es la intencionalidad. Sostiene que las imágenes nos dicen algo, no obstante, si no se comprende el contexto o el lenguaje visual, éstas carecen de sentido. Para mi proyecto, su metodología fue importante ya que, a partir de ella, me permitió exponer la intencionalidad de los valores morales que presentaron los artistas de *Marvel Comics* en sus historias dentro del contexto de la sociedad estadounidense en la década de 1960. Sin embargo, a diferencia de Burke quien sólo se enfoca a las pinturas y fotografías con ausencia de texto, me enfoqué en la relación texto-imagen dentro del cómic ya que, a pesar de estar compuestos por imágenes, éstas fueron creadas con base en un texto con el que mantiene una discursiva, la cual debe ser analizada con detenimiento. Si bien, la relación entre el texto y la imagen ha sido utilizada por otros autores (los cuales presentaré

---

<sup>32</sup> Costello, *Secret Identity*, 65

<sup>33</sup> Peter Burke, *Visto y no visto: el uso de la imagen como documento histórico* (Barcelona: Crítica, 2005)

en los siguientes capítulos), considero importante insertar los aportes de Burke como punto inicial para la reflexión del cómic como un elemento histórico visual.

El texto clásico sobre el análisis del cómic y su discurso político es *Para leer al Pato Donald: Comunicación de masa y colonialismo* de Ariel Dorfman y Armand Mattelart.<sup>34</sup> La fuente principal de este libro son las historietas de Walt Disney, en específico *Disneylandia*, *Tío Rico*, *Fantasías* y *Tribilín*. En esta obra, los autores estudian el discurso de las historias de estas publicaciones. Se basan en la teoría de masas para elaborar una afirmación acerca de la intencionalidad de los cómics dentro del contexto chileno de la década de 1970. Este libro separa los elementos visuales y literarios de estos cómics y los analiza a profundidad con el objetivo de exhibir y reflexionar sobre las intencionalidades políticas, económicas, sociales y culturales que los artistas presentan en sus obras. No obstante, esta obra no matiza el discurso de su fuente. El libro tiene como objetivo probar que las historietas de Walt Disney tenían la encomienda de “colonizar ideológicamente” al resto del mundo.<sup>35</sup> A través del desarrollo de sus argumentos, los autores juzgan las intenciones de éstos sin siquiera mencionar el contexto en que Carl Barks, creador de estas historias, desarrolló su obra. Otro punto cuestionable de esta obra es la postura inamovible sobre el análisis de su fuente. La elección de una actitud para hacer crítica a una fuente o proceso histórico, social o cultural puede enriquecer el trabajo del historiador. Sin embargo, los autores encasillan a la fuente dentro de su discurso *anti-yanki*, lo que resulta inconveniente si se pretende utilizar en un contexto donde el objetivo de estas publicaciones no sea el inculcar una nueva ideología (como fue en el caso chileno) sino reforzar la que se tiene en Estados Unidos (donde fueron escritas *Disneylandia*, *Tío Rico*, *Fantasías* y *Tribilín*).<sup>36</sup>

El texto titulado *Literatura de la imagen* de Claude Moliterni hace un estudio sobre la intencionalidad de las imágenes dentro del cómic, así como el contexto en el que fueron dibujadas. Al igual que las intenciones del texto, las imágenes juegan un papel importante dentro del discurso del cómic.<sup>37</sup> A pesar de que fue escrito en la década de 1970, sobresale

---

<sup>34</sup> Ariel Dorfman, Armand Mattelart & Héctor Schmucler, *Para leer al Pato Donald: comunicación de masa y colonialismo* (Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores, 2005)

<sup>35</sup> El término “Colonizar ideológicamente” lo interpreto como la proyección de valores estadounidenses que son presentados en las historietas de Walt Disney y que tienen como objetivo ser adoptados y reproducidos por otras culturas.

<sup>36</sup> Es necesario tomar en cuenta el contexto en el que fue escrito este texto, ya que, la situación política y social de Chile durante la década de 1970 predispuso a los autores a tomar la postura ideológica que presentan en su obra con la misión de promover un rechazo al proceso de aculturación encabezado por Estados Unidos a través de sus productos de entretenimiento.

<sup>37</sup> Claude Moliterni, *Literatura de la imagen* (Barcelona: Salvat editores, 1973)

debido a que es una de las primeras obras que realizó una historia creativa del cómic y su recepción en el público. Así mismo, considera al comic como un género literario complejo, y sostiene que, para ser estudiado de forma adecuada, debe tenerse en cuenta el proceso creativo de los artistas y sus influencias. El aporte metodológico de este libro es la diferenciación de los estilos artísticos del cómic. A diferencia de Rodríguez Moreno, Moliterni hizo un análisis profundo sobre las diferencias estéticas y discursivas entre las historietas europeas y estadounidenses.

Siguiendo la línea trazada por Moliterni sobre la el aporte de otros lenguajes y medios de entretenimiento que nutren a los cómics, surge la necesidad de comprender el cómic como un género único, el cual obedece sus propias reglas. *Understanding Comics* es la obra más sobresaliente del artista Scott McCloud quien profundiza en el análisis del cómic, no sólo como un género literario sino como un medio de comunicación complejo en su producción y su recepción.<sup>38</sup> Gracias a su formación como artista visual, analiza a profundidad los elementos que conforman al cómic. A diferencia de otros autores, McCloud expone la gran complejidad que rodean a los cómics no sólo como género literario sino como un medio de comunicación basado en conceptos generales fáciles de comprender para un público amplio. Asimismo, el autor propone el origen del cómic como medio de comunicación desde las civilizaciones antiguas, por ejemplo, los jeroglíficos o los códigos.<sup>39</sup>

Una cualidad fundamental de esta obra es la labor en la deconstrucción y reflexión en los elementos del cómic como la narrativa, el trazo y los fondos. Además, plantea una relación dicotómica entre la complejidad y simplicidad del lenguaje visual en el cómic. A diferencia de otros autores, no jerarquiza ni antepone el arte visual sobre la lírica o viceversa, sino que propone que debe existir un equilibrio y una valoración equitativa entre ambas disciplinas. El autor concluye que el comic es un género y un mercado en constante evolución por lo que la comprensión del mismo es esencial para su desarrollo. Más que un producto, McCloud concibe el cómic como un medio de comunicación en el cual la palabra

---

<sup>38</sup> Scott McCloud, *Understanding Comics* (New York: Harper Collins Publishers, 1993) A diferencia de otros autores, McCloud expone la gran complejidad que rodea a los cómics no sólo como género literario sino como un medio de comunicación basado en conceptos generales fáciles de comprender para un público amplio. Así mismo, el autor propone el origen del cómic como medio de comunicación desde las civilizaciones antiguas por ejemplo, los jeroglíficos o los códigos. Para sustentar estas ideas, su definición de cómic le permite insertar su metodología dentro de estos vestigios ya que no lo define como un producto comercial sino como un medio de expresión.

<sup>39</sup> A pesar de que McCloud no establece un origen específico del cómic, sostiene que los antecedentes del cómic se encuentran en la narrativa pictográfica en secuencia lineal de los jeroglíficos, los códigos y el tapiz de Bayeux. Scott McCloud, *Understanding Comics* (New York: Harper Collins Publishers, 1993) 10-15.

escrita no es el medio dominante para comprenderlo, sino que el establecimiento de elementos estándares pictográficos puede explicar algo sin importar el idioma que los consumidores dominen.<sup>40</sup>

Siguiendo el aspecto del análisis teórico del cómic presentado por McCloud, el libro *From Comic Strips to Graphic Novels Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, editado por Daniel Stein & Jan-Noël Thon, desarrolla aspectos más allá de los artísticos. A diferencia de McCloud, los autores se enfocan en las diversas narrativas del cómic. Para cumplir este objetivo, reflexionan en los elementos artísticos del cómic, poniendo especial atención en aquellos que marcan la pauta para su lectura. Concepciones como el espacio y el tiempo son los puntos principales de los que parten los autores, y plantean una diferencia clara entre la tira cómica, el cómic y la narrativa gráfica en sí. Al contrario de McCloud, quien desglosa punto por punto las partes del cómic, *From Comic Strips to Graphic Novels* nos presenta una propuesta analítica al momento de analizar el cómic como una obra visual y literaria. El problema principal de esta obra es la falta de ejemplos; aunado a esto, carece de contexto histórico, tanto de la época como de los autores. Sin embargo, estas falencias permiten que mi tesis se inserte dentro de estos estudios. En primer lugar, considero de vital importancia el mayor uso posible de cómics con el fin de explicar el contexto cultural estadounidense en la década de 1960, más allá de las técnicas artísticas como el trazo o el color y de la impresión de éstos. En segundo lugar, mi tesis considera a los cómics como una fuente histórica, los cuales necesitan un análisis más allá de lo artístico y literario. Preguntas como ¿Por qué este superhéroe se comporta así? ¿Por qué los villanos tienen esta apariencia? ¿Qué quiere decirnos los autores en estas historias? ¿Cuál es el mensaje que transmitía este cómic en la década de 1960? Son las que pretendo responder a lo largo de esta disertación. Cuestionamientos como los mencionados anteriormente no pueden resolverse solamente con la reflexión artística para una problemática histórica. Éste es el punto de partida para entender la fuente. Así como el dominio de la paleografía es vital para entender el contenido de un documento del siglo XVII, tener conocimiento de estos elementos visuales y narrativos son cruciales para el desarrollo de una investigación tomando como fuente primaria la historieta.

---

<sup>40</sup> En cuanto a la intencionalidad del discurso, el autor tiene como objetivo convencer de que el cómic pertenece a una rama del arte, la cual es compleja puesto que dialoga con otras disciplinas y aglutina conceptos de las mismas. A pesar esta tendencia, considero que su análisis es más neutro que tendencioso y las evidencias que presentan son suficientes y claras de comprender.

Los estudios filosóficos enfocados en el cómic o, que utilicen cómics como fuentes, son escasos en comparación con otros medios de entretenimiento. Es importante señalar esta carencia ya que los pocos trabajos producidos deben ser retomados y criticados de forma más específica. La colección “Blackwell Philosophy and Pop Culture Series” es una serie de libros que abordan elementos de la cultura pop a través de la filosofía. Dentro de esta colección, el libro *Spider-Man and Philosophy: The Web of Inquiry* es una compilación de ensayos filosóficos que se centran en la figura de Peter Parker y su alter ego *Spider-Man*.<sup>41</sup> A lo largo de los capítulos, los autores hacen uso de los cómics y de las películas de este personaje para insertar y debatir ideas filosóficas, en especial teorías acerca de la moralidad. A pesar de no ser un libro de corte histórico, el aporte de esta obra a mi investigación reside en la reflexión sobre los valores de mi objeto de estudio a partir de la filosofía.<sup>42</sup>

Aunque este libro es un buen estudio interdisciplinario, la principal deficiencia es el uso indiscriminado de cómics y películas sin tomar en cuenta la secuencia temporal ni los cambios de artistas del cómic, ya que éstos realizaron cambios de perspectiva y narrativa en las historias de *Spider-Man*. Considero que esto puede ser un inconveniente para un proyecto de investigación pues, a pesar de que mi objeto de estudio son diversos cómics de superhéroes, analizando con mayor énfasis a *Spider-Man*, los cuales fueron desarrollados e interpretados por diversos creativos, las fuentes que consulto pertenecen a un mismo periodo histórico, por lo que siguen una tendencia política, cultural y artística muy similar entre ellas. En mi caso, la reflexión interdisciplinaria es importante. Sin embargo, la delimitación temporal se centra en los creadores originales, Stan Lee y Steve Ditko. La salida de Ditko de *The Amazing Spider-Man*, Roy Thomas, dibujante sustituto, impregnó otro estilo artístico en los personajes de esta historieta, el cual requeriría un estudio independiente a esta disertación.

En el artículo “Impacto y mensaje de los villanos comunistas en los cómics de Stan Lee”, Rodríguez Moreno analiza la concepción literaria e ideológica de *Marvel Comics*, en específico los villanos creados por Stan Lee.<sup>43</sup> El autor retoma su trabajo anterior acerca de

---

<sup>41</sup> William Irwin, & Jonathan J. Sanford, *Spider-Man and Philosophy: The Web of Inquiry*, (Hoboken: John Wiley & Sons, 2012)

<sup>42</sup> En el caso de los cómics, el “Multiverso” se entiende por diversas historias alternativas ajenas a la historia original o fundacional de un personaje.

<sup>43</sup> José Rodríguez, “Impacto y mensaje de los villanos comunistas en los cómics de Stan Lee” [https://www.tebosfera.com/documentos/impacto\\_y\\_mensaje\\_de\\_los\\_villanos\\_comunistas\\_en\\_los\\_comics\\_de\\_stan\\_lee.html](https://www.tebosfera.com/documentos/impacto_y_mensaje_de_los_villanos_comunistas_en_los_comics_de_stan_lee.html). Revisado el 15 de diciembre de 2018.

la editorial *Timely* durante la segunda Guerra Mundial. En este artículo se centra en la labor creativa de Lee, en concreto las historias en las que el villano es abiertamente comunista, comparte valores comunistas o tiene aspecto de algún personaje famoso por tener esta ideología política.

Antes de afirmar la postura política de Stan Lee, el autor retoma el contexto político de Estados Unidos en la década de 1960 y el impacto que tuvo en la discursiva de los cómics. Expone que, al finalizar la guerra, los cómics de superhéroes replicaron la fórmula para crear villanos, dejando de ser “nazis” para convertirse en “comunistas”. Esto se debió al aumento de la mención y preocupación del comunismo dentro de los Estados Unidos. Con base en esto, asegura que la presentación de villanos comunistas no fue una decisión personal o ideológica de Stan Lee sino una respuesta a una preocupación colectiva. Sumado a esto, Rodríguez analiza el discurso de los cómics de Stan Lee y expone que no desarrollan las teorías ni los principios comunistas ya fuera porque Lee no los considerara necesarios o porque ni él tuviera claras dichas ideas. Rodríguez estudia de una forma muy completa la historieta, tanto la intencionalidad visual como la narrativa. Además de esto, considera al cómic como una fuente primaria y la menciona específicamente dentro del apartado de sus fuentes. Pudiera parecer un detalle sin importancia, sin embargo, haciendo una comparativa entre los artículos abordados para este ensayo, son pocos los que mencionan el uso de cómics en sus referencias.

La finalidad principal del libro *Captain America: Masculinity and violence*, de Richard Stevens es presentar el desarrollo y evolución de los comics de *Captain America* desde 1941 hasta el 2007. Los principales elementos en los que se enfoca Stevens son en la violencia explícita presentada en las historietas y la concepción y cambios de la percepción de la masculinidad a través de los mismos. Para lograr estos objetivos, Stevens realizó una recopilación importante de gran parte de las apariciones del *Captain America* dentro de los cómics de *Marvel*, no sólo los títulos que dicho personaje protagonizaba, por ejemplo, el caso del cómic “*The Avengers*” el cual ha sido publicado desde 1965 y se sigue publicando hasta la actualidad. En dicha historieta, *Captain America* ha sido el líder del equipo durante más tiempo. La hipótesis principal del autor es demostrar que la concepción de la masculinidad fue cambiando a lo largo del siglo XX en Estados Unidos. Dicha transformación fue representada dentro de las historietas de *Marvel*. En el caso de Steve Rogers (*Captain America*), el cambio fue más allá de la representación física, también hubo un cambio en la concepción del patriotismo y la forma de demostrarlo en sus historias y

arcos argumentales. Si bien este libro no es de corte historiográfico, nos expone de clara el desarrollo de la sociedad estadounidense durante su periodo de estudio y el impacto que este tuvo en las historias de Steve Rogers.

La principal aportación de este trabajo es la utilidad analítica de Stevens sobre *Captain America*. Es importante enfatizar esto ya que, al tratarse de un estudio de caso, en el que el objeto de análisis trasciende una delimitación temporal de más de medio siglo, revisar todas las apariciones de este personaje en los cómics de *Marvel* fue una labor sobresaliente. En segundo lugar, al inicio del libro, Stevens hace una breve reflexión sobre la importancia del estudio de la cultura popular como un conjunto de fuentes primarias poco ortodoxas pero útiles para entender el siglo XX desde otra perspectiva.<sup>44</sup> En tercer lugar, explica brevemente la importancia de mantener una continuidad en los argumentos de las historietas, ya que le dan sentido y credibilidad a los mismos.<sup>45</sup> No obstante, el cuestionamiento principal de esta obra es la aseveración de que este superhéroe es parte de la *cultura pop* ya que, omite el hecho de que este personaje fue descontinuado en diferentes décadas. Esto significa que su popularidad fue intermitente, asimismo, el análisis del contexto es escueto.

Además de estas deficiencias, esta obra carece de una revisión más profunda de fuentes secundarias, en específico análisis artísticos y de comunicación visual que tengan como objeto de estudio el cómic, para sustentar de mejor forma sus hipótesis. Un punto que personalmente considero importante para esta clase de trabajos y que Stevens omitió fue el estudio del impacto que los cómics tuvieron en su público *target* si éste se mantuvo en los mismos rangos de edad, o si atrajo consumidores de mayor edad o seguidores de *Captain American* desde la edad de oro. Si bien los cómics utilizan el contexto de su época como inspiración o influencia para el desarrollo de sus tramas, creo que debe estudiarse el impacto que tienen las historietas, ya sea dentro de su mercado como en otros campos de la sociedad a la que están dirigidos. La última carencia que resalto de este libro es la metodología tan escueta que hace sobre la fuente principal ya que sólo se centra en los diálogos de las historietas y deja de lado los demás componentes del cómic los cuales, al ser omitidos, sólo nos presentan una visión sesgada de las fuentes. A pesar de que los diálogos son parte fundamental en la composición de los cómics, considero que la falta de análisis de la imagen

---

<sup>44</sup> Richard J. Stevens, *Captain America: Masculinity and violence* (Syracuse, Syracuse University press, 2015), XI.

<sup>45</sup> *Ibid.*, 6.

demerita la labor de archivo de Stevens. A diferencia de este autor, utilicé la metodología de Scott McCloud, quien afirma que la relación texto-imagen es crucial para un estudio más serio de los cómics. *Captain America: Masculinity and violence* es un libro muy interesante para entender la importancia de la industria del cómic dentro de la cultura pop y la sociedad estadounidense desde el siglo XX. Aunque este texto tiene carencias es un buen ejemplo de las posibilidades que tienen las historietas como fuente de investigación para las ciencias sociales y las humanidades.

Siguiendo con los estudios sobre la masculinidad en los cómics, el artículo de Jeffrey Brown, “Comic Book Masculinity and the New Black Superhero” critica la concepción y la representación gráfica de la masculinidad afroamericana dentro de los cómics. Más allá de realizar una crítica al estereotipo del superhéroe negro, Brown reflexiona sobre la concepción misma de la masculinidad, independientemente de la raza, reflejada en los cómics. El autor sostiene que sólo existen dos tipos de representación masculina dentro de los cómics. Por un lado, está el ideal híper-masculino, el hombre que desborda fuerza y musculatura, es un hombre dominante y sexualmente atractivo. Por otro lado, se encuentra el debilucho, socialmente fracasado y no muy listo.<sup>46</sup> Brown se detiene a exponer la influencia que tiene el cómic dentro de sus lectores. Propone que las historietas influyen en la concepción de un modelo de rol de género. La máxima expresión de esta construcción cultural recae específicamente en el cuerpo del hombre ya que, entre más desarrollo muscular posea, mayor será el supuesto de superioridad masculina.<sup>47</sup>

El autor repasa brevemente el caso de *Spider-Man*, y lo ubica dentro de una fórmula muy común en los cómics. Ésta consiste en trascender la personalidad de las personas comunes para darle paso a la masculinidad, que en su mayoría recae en músculos y fuerza, encarnada en un superhéroe.<sup>48</sup> En este sentido, difiero con el autor ya que, como especificó Stan Lee en múltiples entrevistas, el objetivo principal de la estética de *Spider-Man*, era crear un personaje que no necesariamente cubriera el arquetipo, o estereotipo, del superhombre, sino darle una apariencia de un chico normal, retraído y estudioso, postura con la que coincido tomando como referencia la opinión de Lee, así como los primeros números de *The Amazing Spider-Man*. Al final de su escrito, Brown llega a la conclusión de que a pesar de que los cómics promueven un arquetipo de masculinidad, al paso del tiempo, se ha abierto a

---

<sup>46</sup> Jeffrey A. Brown, “Comic Book Masculinity and the New Black Superhero”, *African American Review* 33, núm. 1 (1999) p.25

<sup>47</sup> *Ibíd.*, pp.25-27

<sup>48</sup> *Ibíd.*, p.31

la inclusión de otros tipos de concepción masculina. En otras palabras, en épocas recientes, se han enfocado más en promover valores e ideas que en el aspecto físico.

El principal aporte de Brown a la historiografía es su estudio sobre la influencia que tienen los cómics sobre el público al que están dirigidos. Así mismo, la atención hacia la concepción estereotípica de las razas dentro del discurso “blanco”. Hasta la primera mitad de la década de 1960, casi todos los superhéroes o protagonistas de historietas eran de raza blanca y, después de 1966, con la aparición de *Black Panther* en *Marvel Comics*, comenzaron a surgir protagonistas de diversas etnias. Para comprender este cambio, es necesario analizar el contexto de la década y, a partir de esto, plantear los cambios y evoluciones que ha tenido el cómic gracias a los acontecimientos durante su creación y analizar si el cómic influyó en algunos sectores de la sociedad estadounidense.

Retomando a *Captain America* como objeto de estudio, el artículo “Captain America's Empire: Reflections on Identity, Popular Culture, and Post-9/11 Geopolitics” de Jason Dittmer tiene como objetivos centrales deconstruir y analizar los valores cívicos y los elementos iconográficos de Steve Rogers/ *Captain America* en tres periodos diferentes: su origen -en la década de 1940-, la década de 1960 y después del 11 de septiembre de 2001. Aunado a estas metas, el autor reflexiona en la intencionalidad del discurso de los autores, además de proponer a *Captain America* como un elemento de la identidad estadounidense. En este escrito, Dittmer retoma el principio de hegemonía de Antonio Gramsci, y enfatiza la importancia de las instituciones culturales como un elemento para la creación de la identidad dominante a partir de estos medios.<sup>49</sup> Con relación a esto, resalta la relevancia e influencia política que poseen los cómics ya que son un medio de entretenimiento que originalmente fue diseñado para los niños y que, al paso de las décadas, ha cooptado al público juvenil, incluso el adulto.<sup>50</sup>

En cuanto a la reflexión del personaje, el autor apoya la idea de que *Captain America* forma parte del “culto a la bandera” y que, en palabras de Stan Lee, “Representa los mejores aspectos de Estados Unidos: coraje y honestidad. Con base en el testimonio de Jack Kirby, co creador de Captain América, Rogers es presentado como un guerrero reacio, pero no un patriota reacio”.<sup>51</sup> A partir de esta separación de ideas, los artistas que posteriormente

---

<sup>49</sup> Jason Dittmer, “Captain America’s Empire: Reflections on Identity, Popular Culture, and Post-9/11 Geopolitics”, *Annals of the Association of American Geographers* 95, núm. 3 (2005): 626–43. p. 627

<sup>50</sup> *Ibíd.*, p.628.

<sup>51</sup> *Ibíd.*, p.630.

tomaron el mando de las historias de Rogers, manejaron de manera coherente la filosofía desarrollada por Kirby. Por ejemplo, en la década de 1960 dejaron fuera la intervención bélica de Rogers bajo el alias de *Captain America* durante la Guerra de Vietnam, sin embargo, éste luchó lejos de los intereses “patrióticos” de Estados Unidos; adoptó el alias de “*Nomad*” y en la mayoría de sus historias, se enfocó en rescatar prisioneros estadounidenses en el sureste asiático.

En cuanto a las fuentes, el autor tuvo comunicación y asesoría directa con Stan Lee, quien fue el principal escritor de *Marvel Comics*, para la elaboración de este artículo, sin embargo, este texto carece de la fuente primaria más importante para el análisis del comic: ¡el cómic mismo! por lo que a mi parecer este artículo está metodológicamente incompleto. A pesar de las carencias documentales, la interpretación de las teorías que retoma y el análisis que realizó sobre un personaje en específico y su impacto en el público son útiles ya que abre una perspectiva distinta para abordar con mayor profundidad la relevancia de los personajes ficticios como formadores o reforzadores de identidad en un espacio y contexto determinados.

Siguiendo con los estudios específicos, el artículo “The Mutant Problem *X-Men*, Confirmation Bias, and the Methodology of Comics and Identity” de Martin Lund tiene como objeto de estudio los orígenes e interpretaciones que tuvieron los *X-Men* dentro de la cultura estadounidense. En este escrito, Lund propone un argumento contradictorio sobre la inspiración de este cómic. Dentro del imaginario popular, se creyó que *X-Men* fue inspirado a partir del movimiento afroamericano de derechos civiles ya que, al igual que la raza, los mutantes eran segregados por cuestiones genéticas. Sin embargo, Lund sostiene que esta teoría no es del todo cierta, ya que la representación de los mutantes no era de activismo social sino terrorismo y de castigo a los mutantes disidentes.<sup>52</sup> En cuanto a sus aportes metodológicos, comparto la postura de Lund sobre la necesidad de ser muy claros en la metodología que se utilizará para estudiar al cómic y se debe historiar su contexto y los autores, así como delimitar y analizar cada elemento que conforma al cómic. Al final de su artículo, Lund invita a los investigadores a dejar de lado los prejuicios que la academia tiene sobre el cómic y apunta que cada cómic es diferente entre sí debido al contexto histórico, así como contexto personal de los autores.<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup> Martin Lund The Mutant Problem *X-Men*, Confirmation Bias, and the Methodology of Comics and Identity” *European Journal of American Studies*, Vol 10, no 2, 2015. 5-6.

<sup>53</sup> *Ibid.*, 17-19.

### III. ¿Qué es el cómic?

Intentar responder la pregunta ¿qué es el cómic para la historia? Con el objetivo de categorizarlo como fuente primaria, depende directamente de la definición que el investigador retome de otros autores o enuncie para sustentar un argumento. Para esta tesis, utilizaré la definición desarrollada por Scott McCloud quien considera al cómic como “imágenes pictóricas yuxtapuestas en secuencia deliberada, destinadas a transmitir información y/o para producir una respuesta estética en el espectador”.<sup>54</sup> Esta propuesta es una de las más completas en rubro artístico ya que, a diferencia de otras definiciones utilizadas por otros autores, quienes jerarquizan los elementos que conforman al cómic, la descripción de Mc Cloud permite el diálogo entre las características que conforman al cómic sin imponer un factor sobre el otro. Tomando como punto de partida esta enunciación, es posible analizar a la historieta insertando elementos de análisis de otras disciplinas, así como reflexiones sobre algunos autores anteriormente mencionados.

Desde la perspectiva de la literatura, el cómic puede formar parte de este género, pese a no estar formado completamente por una prosa extensa.<sup>55</sup> Daniele Barbieri sostiene que el cómic nació de la conjunción de diversos lenguajes tales como la literatura ilustrada, la ilustración y la caricatura. Asimismo, asegura que el comic tiene convergencia de parentesco, mas no una ascendencia directa, con otras formas del lenguaje con las que mantiene áreas expresivas en común, como son la poesía, el teatro y el cine. Un elemento esencial que retomaré de Barbieri es el término *Adecuación*. Según este autor, este factor sucede cuando el cómic le resulta sencillo remedar o reproducir elementos de otras formas de comunicación visual al interior de sus páginas. A partir de esto, la historieta trata de elaborar posibilidades expresivas “equivalentes” a otro lenguaje en cuestión. En suma, y en palabras de Barbieri, “el cómic ‘cita’ otro lenguaje”.<sup>56</sup> Un ejemplo claro de esto es la representación del transcurso del tiempo dentro de una viñeta muy similar al cine. Si bien

---

<sup>54</sup> McCloud, *Understanding Comics*, 9. Respecto a las definiciones de otros autores, la mayoría se basa en las enunciadas por la Real Academia de la Lengua Española quien define al cómic como “Serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia.” E historieta como “Serie de dibujos que constituye un relato cómico, fantástico, de aventuras, etc., con texto o sin él, y que puede ser una simple tira en la prensa, una o varias páginas, o un libro” Si bien, algunos autores desarrollan buenas interpretaciones del cómic como una fuente, casi ninguno ha enunciado una propia definición del cómic.

<sup>55</sup> Daniele Barbieri, *Los lenguajes del cómic* (Barcelona: Paidós, 1993), 12.

<sup>56</sup> *Ibíd.*, 14.

dentro de la viñeta no está representado todo el transcurso del tiempo, si queda claro que el autor plasma el correr del tiempo, marcando un inicio y un fin de la acción dibujada.<sup>57</sup>

Para analizar el cómic es necesario tener muy en claro y enumerar cuáles son los elementos que lo componen y analizarlos en primer lugar uno por uno y después como parte de un todo que se conforma el cómic. A diferencia de los demás autores, considero que los procesos creativos de elaboración deben considerarse parte del estudio. El único autor que ha puesto mayor atención al proceso de producción y el contexto histórico de las historietas es José Rodríguez Moreno, aunque su interés se centra en el desarrollo económico de los artistas y la industria. En mi caso, mi interés se encuentra en el proceso creativo que da como producto final un ejemplar de historieta. Si bien, no se conservan los bocetos de dibujo o de escritura, la cuestión del contexto y la recopilación de los testimonios, en su mayoría presentados por Sean Howe y, con ayuda del contexto histórico, permiten elaborar una postura lo suficientemente sólida para presentar una metodología para estudiar al cómic como fuente primaria.<sup>58</sup>

En el caso de esta tesis, los elementos a analizar desde el punto de vista literario son el cuerpo narrativo -conformado por los diálogos y la narración-; el tiempo y el movimiento, el cual está compuesto por el transcurso de las acciones en las páginas y dentro de cada una de las viñetas, así como el espacio entre las mismas. Desde el punto de vista histórico analizaré el contexto histórico en que se presentaron los cómics, así como el desarrollo de los autores Stan Lee (narrativa), Steve Ditko (dibujo), Art Simek y Sam Rosen (coloristas/entintadores).<sup>59</sup> Para ello, es necesario tomar en consideración la elaboración de borradores, tanto del escritor como del dibujante y colorista. A partir de ellos se puede recrear el proceso de elaboración de cada ejemplar, sin embargo, el principal problema radica en la dificultad de encontrar estos bocetos ya que, para muchos dentro de la industria, no fueron considerados parte fundamental del proceso de creación y sólo se conservan bocetos

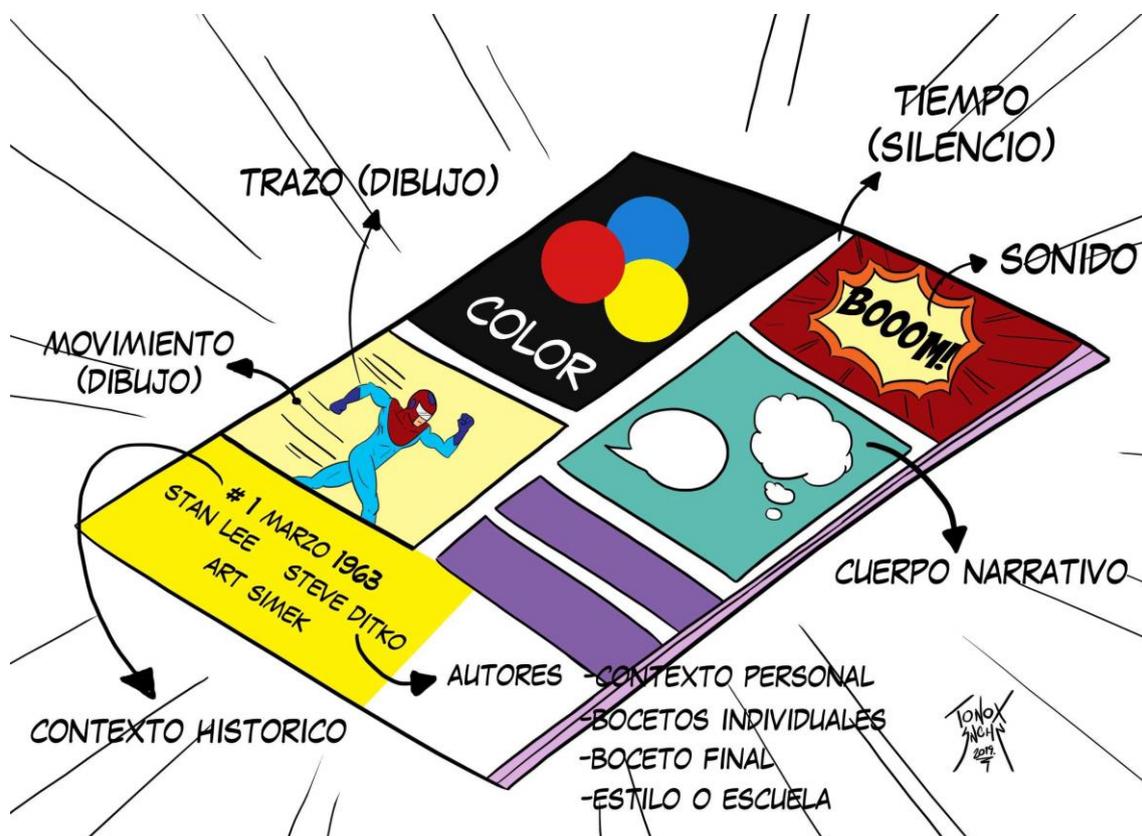
---

<sup>57</sup> Con respecto a la similitud entre el cómic y el cine respecto al transcurso del tiempo, me refiero al formato físico de la película. La película está compuesta de fotogramas, los cuales son fotografías que al correrlas por el cinematógrafo nos da una secuencia de movimiento. De igual forma, el cómic puede presentar un símil de este formato dentro de una viñeta con el objetivo de presentarnos una secuencia de movimiento.

<sup>58</sup> Para el proceso de elaboración de un cómic se necesitan por lo menos tres bocetos. El primero es la elaboración del guion narrativo, el cual contiene la explicación de la trama en la que se va a desarrollar la historia. En segundo lugar, viene el guion ilustrativo, este está conformado por el ensayo del ilustrador respecto a la posición de las viñetas en la página y la cuestión del tiempo, la narrativa, el sonido y los colores. En tercer lugar, se encuentra el boceto final en el cual se llega a un “acuerdo” entre ambos bocetos, este es el paso final previo a la presentación final el cual es el cómic publicado.

<sup>59</sup> En este contexto histórico se engloba la situación política, social y cultural de Estados Unidos así como el contexto del mercado editorial de los cómics.

específicos, los cuales son propiedad de coleccionistas y no todos están disponibles para su consulta.



**Imagen 1:** Luis Antonio Sánchez Iniestra (Tonox Snchz), “Elementos que conforman al cómic” (dibujo realizado para esta tesis, México junio de 2019).

#### IV. El cuerpo narrativo

Al igual que la novela, el cómic preserva los ideales políticos sociales y culturales que los autores consideraban correctos para exaltar. A diferencia de la novela, que por lo general es escrita por un solo autor, el cómic puede preservar el discurso conjunto de varios autores convergidos en un producto final. Aunado a esto, la naturaleza de continuidad del cómic le permite abordar diversos procesos políticos a lo largo del tiempo.<sup>60</sup> La extensión corta y la continuidad indefinida del cómic estadounidense obligan al investigador a revisar más de un ejemplar y ahondar sobre los colaboradores involucrados en el desarrollo de dichas historietas.<sup>61</sup> Una particularidad importante dentro del mundo de los cómics es el

<sup>60</sup> Stevens, *Captain America*, 5.

<sup>61</sup> La extensión está supeditada al tipo de historias que se quieran estudiar. En el caso de los cómics estadounidenses de superhéroes, es imperante delimitar una extensión justificada en el proceso a estudiar o al desarrollo creativo. En el caso de las novelas gráficas, pueden ser abordadas igual que una novela, ya que tienen la extensión suficiente para ser estudiadas y comparadas como un solo producto y, en el caso de los autores, está completamente delimitado el inicio y el final del arco argumental.

constante reinicio de sus orígenes e historias. Éstos pueden deberse a bajas en las ventas; actualizaciones o renovaciones de ideas, valores y personajes; fines de arcos argumentales que engloban más de cinco personajes importantes de una editorial; sustitución del cuerpo creativo, entre otros. A pesar de estas actualizaciones, las historias de origen rara vez son replanteadas en su totalidad. La mayoría de los artistas complementan las tramas fundacionales con elementos llamativos o actualizados para el público.<sup>62</sup>

Con respecto a los autores, es necesario situarlos dentro de un proceso creativo y un contexto histórico ya que, dentro de la industria del cómic, los cambios de generación no pueden ser ubicados en un año o arco argumental determinado (en su mayoría todo el siglo XX). Desde el punto de vista profesional, los guionistas de cómic pueden tener otras funciones dentro de la misma historieta, como es el caso del rol de dibujante. En el caso de las tiras cómicas, era muy común que un solo artista se encargara del dibujo y el guion, esta línea de producción se mantuvo hasta el *boom* de las historietas, en donde fue necesaria la colaboración de varios creativos en el desarrollo de un solo cómic para satisfacer la alta demanda de historietas durante la Gran Depresión. Los artistas trabajaban en varios títulos de diferentes editoriales, algunos de ellos no firmaron con su nombre real o un pseudónimo fijo, por lo que es muy difícil recrear la vida profesional de estos autores con precisión.<sup>63</sup> No fue hasta la década de 1940 en la que los artistas se unieron para exigir sus derechos sobre la propiedad intelectual y comenzaron los procesos legales para reconocer sus aportaciones y negociar regalías.

El contexto histórico de los autores es una pieza fundamental para criticar su obra ya que el acceso de información (política o editorial) permitió el desarrollo a profundidad de sus obras. A partir de este conocimiento, podemos abordar con mayor profundidad las tramas que desarrollan en sus historias y contrastarlas con el contexto en el que viven o que retoman desde su propia experiencia. La facilidad para seguir e investigar la trayectoria de los artistas del cómic varía dependiendo de la época en que éstos trabajaron en las editoriales más importantes. En la actualidad, para seguir el trabajo de los guionistas, dibujantes y coloristas es más fácil puesto que se mantienen activos dentro de las redes sociales en internet (Facebook, Twitter, Instagram, entre otros). Además de esto, las editoriales *Marvel Comics* y *DC Comics* han digitalizado todas sus publicaciones desde 1937. En cuanto a los artistas

---

<sup>62</sup> En años recientes los relanzamientos han sido muy habituales. En el caso de *Spider-Man*, el título *The Amazing Spider-Man* fue relanzado en el año 2014. Cabe señalar que este relanzamiento sigue vigente hasta 2019.

<sup>63</sup> Rodríguez, *Los cómics*, 15.

más antiguos, es más difícil reconstruir su trayectoria debido a que no todos los autores dejaron un archivo en el cual se encuentren resguardados bocetos de sus obras. Conocer la trayectoria de los autores nos permite comprender las relaciones profesionales y personales de los autores y cómo éstas influyeron en el proceso de elaboración de historias y personajes.



**Imagen 2:** En este cómic de mayo de 1965, se puede apreciar los créditos de Stan Lee, Steve Ditko y Sam Rosen. Si bien es posible que hayan participado más personas, no aparecen en los créditos finales de publicación. Stan Lee, Steve Ditko y Sam Rosen, *The Amazing Spider-Man*, Marvel Comics, núm. 24 (mayo 1965): 1. Digitalizado por el autor para esta tesis.



**Imagen 3:** En esta página introductoria de un cómic del siglo XXI, se puede notar mayor reconocimiento de los artistas involucrados en cada número. Brian M. Bendis, Sara Picheli, Gaetano Carlucci, Miles Morales Spider-Man, Marvel Comics México, núm. 1 (marzo 2016): 4. Digitalizado por el autor para esta tesis.

La intencionalidad es otro de los puntos más importantes del cómic. En la cuestión política, el cómic puede estar supeditado a peticiones, ideas o prácticas culturales por parte del mercado editorial. Para el capítulo 2, los elementos visuales que contienen una ideología política o cultural se abordarán con mayor profundidad, ya que se enfocará en el contexto histórico y desarrollo del cómic en la década de 1960.



		4. Digitalizado por el autor para esta tesis.
--	--	---

Estos tres ejemplos son evidencias visuales de la evolución del uso del texto narrativo dentro de la historieta; si bien esto significa una mejora estética dentro de las viñetas, desde el punto de vista literario, el refinamiento consistió en la brevedad de las oraciones para contextualizar a los lectores dentro de una situación sin distraerlos con una introducción larga insertada en las viñetas.

## V. Lectura

En cuanto a la lectura del cómic, se lee de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Si bien el tamaño de las viñetas puede variar y la secuencia esté presentada a lo largo de dos páginas y no dentro de una misma, el patrón de lectura es el mismo, salvo en cómics específicos en los que la secuencia se cambia de forma deliberada, con el objetivo de dictarle una secuencia al lector.<sup>64</sup>

Cada viñeta expone una idea de forma individual, la conjunción de cada una nos presenta un argumento más complejo que la viñeta por sí sola. Según Phillipe Marion, el cómic se lee en tres niveles diferentes. La primera es la historia (*fonction-récit*) la secuencia del argumento la cual nos lleva a poner atención en el segundo nivel. La imagen -segundo nivel- (*fonction-tableau*) se centra en atraer la atención del lector en la imagen y buscar aislarlo de la secuencia planteada por la historia. El tercer nivel es la posibilidad de que la viñeta plantee la secuencia de lectura. Este último nivel puede permitir leer al comic de una forma itinerante y no de una forma lineal como expuse anteriormente. Aunque se puede entender la idea general de un cómic sin necesidad de leerlo para disfrutarlo como lector

---

<sup>64</sup> Además del estilo de dibujo, la forma de lectura lo separa por completo del manga -historieta japonesa. Es importante señalar esto, ya que el manga y el cómic tienen orígenes completamente diferentes. Silke Horstkotte, "Zooming In and Out: Panels, Frames, Sequences, and the Building of Graphic Storyworlds" en *From Comic Strips to Graphic Novels Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, ed. Daniel Stein & Jan-Noël Thon, 27-48 (Berlín/Boston: Walter de Gruyter GmbH, 2013), 38. Como señala Chartier en su obra *The Order of Books Readers, Authors, and Libraries in Europe between the Fourteenth and Eighteenth Centuries*, los escritores no eran en sí quienes desarrollaban la presentación final de un libro, sino que contaban con escribanos e ingenieros e impresores. En el caso de la historieta, es similar; si bien los artistas llegaban a un acuerdo sobre el boceto final del cómic, éstos no dirigían la producción final como los novelistas. Roger Chartier, *The Order of Books Readers, Authors, and Libraries in Europe between the Fourteenth and Eighteenth Centuries* (Stanford: Stanford University Press. 1994), 9.

esporádico o un fanático, para su uso como una fuente histórica es preciso tener consciencia de estos factores que componen la intencionalidad de lectura de las historietas. En suma, este ejercicio metodológico es lo que marca el inicio de la línea entre el fanático y el investigador.<sup>65</sup>

## VI. Secuencia temporal

Una viñeta plasma un periodo de tiempo, pero ¿la viñeta representa un acontecimiento congelado en el tiempo o tiene una duración predeterminada por el arte del cómic? Una viñeta puede contener una duración indefinida de tiempo, incluso una acción puede durar lo que los artistas consideren, desde una secuencia de un segundo hasta el infinito. El pasar del tiempo dentro cómic puede suponerse como un híbrido entre la película y la fotografía. Por un lado, la fotografía plasma un momento específico del tiempo, el cual se conserva fijamente. Por otro lado, la película es un conjunto de fotogramas que recrean momento a momento una secuencia, la cual está plasmada en un soporte en forma lineal. Por su parte, el cómic se encuentra en medio de estos dos formatos. De la fotografía retoma el exponer un momento del tiempo en un único soporte, mientras que de la película retoma el movimiento secuencial dentro de una superficie. Así mismo, aunque el cómic es un formato visual, éste busca recrear el sonido a través de las onomatopeyas, como se abordará más adelante.

Si bien el pasar del tiempo puede estar presente en las viñetas, su representación es un elemento que debe ser identificado y analizado, ya que las formas en que se exhibe tienen diversas intencionalidades en su mensaje. En los orígenes del cómic -en específico la tira cómica- se desarrollaron las “*Zip Ribbons*”. Estas líneas se dibujaban alrededor de un objeto, animal o persona con la intención de mostrarle al lector que este sujeto había realizado un movimiento y era importante saberlo. Con el paso del tiempo, estas líneas se fueron haciendo más complejas. Algunas se insertaron dentro del paisaje de la viñeta para mostrar un movimiento más veloz, algunos artistas difuminaban los fondos con líneas para lograr el mismo efecto o en extremidades de los sujetos para agregar la velocidad de una parte del cuerpo en específico.<sup>66</sup>

---

<sup>65</sup> Silke Horstkotte, “Zooming In and Out: Panels, Frames, Sequences, and the Building of Graphic Storyworlds” en *From Comic Strips to Graphic Novels Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, ed. Daniel Stein & Jan-Noël Thon, 27-48 (Berlín/Boston: Walter de Gruyter GmbH, 2013), 41.

<sup>66</sup> McCloud, *Understanding Comics*, 111-113.



**Imagen 7:** En esta secuencia, se puede apreciar el movimiento que la armadura de Iron Man realiza de forma independiente. Si bien representar el movimiento es una parte esencial de la historietta, en este número es importante resaltar el movimiento autónomo de la armadura, puesto que es la primera aparición del MK II, con los colores característicos de este héroe. En el aspecto estructural del movimiento, se pueden apreciar las zip ribbons que indican un movimiento en forma vertical; en cuanto al recorrido de la armadura, Ditko divide la acción en tres secuencias lineales que dan a entender, de manera muy clara, que la armadura tiene movimiento independiente. Stan Lee, Steve Ditko, Dick Ayers y Sam Rosen, *Tales of Suspense*, Marvel Comics, núm.48 (diciembre 1963): 8, Acervo Digital Marvel Unlimited.

Respecto a la representación del espacio dentro de los cómics, puede desarrollarse en dos niveles. El primero es el espacio dentro de la misma historia, el cual está representado en las viñetas. El segundo nivel es el de la separación de las viñetas entre las páginas. Ambos espacios tienen sentido para los lectores gracias a la acción de los personajes y en el diseño de la página.<sup>67</sup> ¿Qué sucede con los espacios en blanco entre las viñetas? Para muchos estudiosos, estos espacios sólo significan una división entre los dibujos y la narrativa, algo sin importancia. Sin embargo, Scott McCloud llama a estas separaciones “las canaletas”, las cuales, además de fungir como separadores de viñetas, también cumplen con una función del pasar del tiempo en las historietas. Si bien las acciones cambian de un cuadro a otro y en ocasiones no hay un sentido de continuidad claro, los lectores intuyen que existe una concatenación entre ambas imágenes y, la falta de una acción explícita, permite múltiples interpretaciones de la realidad presentada en una página.<sup>68</sup> Esta cualidad poco abordada por los académicos permite estudiar al cómic a través de su interpretación en diferentes épocas.

<sup>67</sup> Karin Kukkonen, “Space, Time, and Causality in Graphic Narratives: An Embodied Approach” en *From Comic Strips to Graphic Novels Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, ed. Daniel Stein & Jan-Noël Thon, 49-66 (Berlín/Boston: Walter de Gruyter GmbH, 2013), 54.

<sup>68</sup> McCloud, *Understanding Comics*, 66-67.



**Imagen 8:** Como se puede apreciar en esta imagen, “las canaletas” (resaltadas) dividen las viñetas sin embargo, marcan de forma coherente una secuencia en la historia. Gracias a esto, el lector puede completar su lectura haciendo el ejercicio de imaginación e interpretación en los espacios “vacíos”.<sup>69</sup>

### El Sonido en el cómic

El sonido también es parte fundamental en las historietas. Este elemento se encuentra presente en tres principales formas. En primer lugar, se encuentran los diálogos, los cuales se presentan en forma de globos. El tamaño, la tipografía y los colores de éstos pueden indicarnos cosas diferentes, sin embargo, la idea general de los globos es mostrarnos diálogos, expresiones o pensamientos de un personaje. En segundo lugar, están las onomatopeyas. La principal característica de este recurso es la tipografía y su amplio uso en este género literario. La función de las onomatopeyas en el cómic es recrear el sonido de las acciones ejecutadas por los personajes dentro de las viñetas. En tercer lugar, se encuentra el ruido del ambiente en el que sucede en la viñeta, el cual puede ser o no consecuencia de las acciones de los personajes como puede ser el tráfico, el viento, conversaciones entre personajes incidentales (sin necesidad de globos), choques accidentes balas, por mencionar algunos.<sup>70</sup>

<sup>69</sup> Stan Lee y Steve Ditko, *The Amazing Spiderman*, #1 (Marvel Comics, marzo 1963), 4. Acervo Digital *Marvel Unlimited*.

<sup>70</sup> Barbieri, *Los lenguajes*, 176.



Imagen 9, Ejemplo de sonido 1: diálogo. Sonido emitido intencionalmente por los personajes.<sup>71</sup>

<sup>71</sup> Stan Lee y Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, #23 (Marvel Comics, abril 1965), 14. *Eaton Collection*, Universidad de California, Riverside.



**Imagen 10, Ejemplo de sonido 2:** Onomatopeya. En este caso, el sonido es provocado por la acción del personaje (tipografía en color rojo)<sup>72</sup>



**Imagen 11, Ejemplo de Sonido 3:** ruido del ambiente. Si bien este sonido es resultado de una acción del personaje, la ejecución musical es emitida por un dispositivo.<sup>73</sup>

Estos tres ejemplos, en tres tiempos diferentes y de diferentes artistas, nos exponen el sonido como una herramienta elemental para el desarrollo de sus historias. La presentación del

<sup>72</sup> Jason Aaron, Frazer Irving, Chris Bachalo, Kevin Nowlan, *Doctor Strange: Señor miseria* (México: Marvel Cómics México, diciembre 2018), 58. Reproducción del autor para la elaboración de esta tesis.

<sup>73</sup> Gerry Duggan, Chris Samnee, Matthew Wilson, *Guardians of the Galaxy, #5* (México: Marvel Cómics México, febrero 2018), 22. Reproducción del autor para la elaboración de esta tesis.

sonido es uno de los elementos más atractivos del cómic, es tal la importancia de éste que es un vehículo para adentrarnos de la historia. Dentro de la lectura, el ejercicio de la imaginación nos permite ser partícipe de la narrativa, en el caso del sonido dentro del cómic, nos lleva a una recreación más profunda de los acontecimientos que vemos y leemos.

Para concluir este capítulo, quiero retomar tres puntos específicos sobre la metodología para analizar los cómics de *Marvel Comics* como un medio de propaganda anticomunista y como una fuente primaria para la investigación histórica. El primer punto es la importancia de conocer los elementos -narrativos y visuales- que conforman al cómic. A diferencia de la mayoría de los autores anteriormente abordados, mi tesis pretende aportar un ejemplo de qué características son importantes para considerar o incluir dentro de la investigación histórica. Asimismo, no pretendo imponer una estratificación entre la narrativa y lo visual-artístico, sino proponer un equilibrio entre éstos. En segundo lugar, esta tesis busca reforzar la importancia que tiene el contexto histórico y el personal (en el caso de los autores) para la creación de los cómics y la influencia que éstos tuvieron dentro de la sociedad. Si bien este punto no es innovador, la reflexión sobre el trabajo realizado por los autores (en específico los cómics creados por Stan Lee, Jack Kirby y Steve Ditko) y el contexto histórico de Estados Unidos en la década de 1960 son la guía que marcarán el desarrollo de mi segundo capítulo, el cual presentará los temas y fobias principales de la sociedad estadounidense en el decenio de 1960 reflejado en las historias y personajes de *Marvel Comics*. En tercer lugar, esta tesis pretende ser un aporte para establecer una metodología más sólida para el análisis histórico de los cómics. Aunque esta tesis no desarrollará una metodología novedosa, retomará los aspectos fundamentales planteados por los escritores anteriormente tratados e incluirá a la discusión la perspectiva de los escritores de cómics y los teóricos de la comunicación visual.

## Capítulo II

El anticomunismo, los *Baby Boomers* y los miedos de la década de 1960 estadounidenses representados en *Marvel Comics*.

El presente capítulo tiene como objetivos presentar brevemente el contexto de la Guerra Fría durante la década de 1960 en Estados Unidos y su impacto en la cultura de este país en el mismo decenio. El objetivo más importante de este apartado es el análisis de las tramas y los personajes de las historietas de *Marvel Comics*. La elección de esta editorial obedece a los orígenes de sus personajes. En comparación con *DC Comics* que desarrolló su panteón principal de héroes durante la *Edad de Oro* de los cómics (1938-1960), *Marvel* desarrolló sus personajes más importantes en la *Edad de Plata* (1956-1971), específicamente durante década de 1960, completamente influenciados por su actualidad.<sup>74</sup>

Cabe señalar que una de las características más importantes de este decenio. Los principales temores que analizaré son la posibilidad de una guerra nuclear, el comunismo y la carrera espacial. Si bien existen personajes que tienen su génesis en estos conflictos, no pretendo analizarlos en forma de listado, sino como un conjunto orgánico de temáticas en las cuales coincidieron ciertos personajes y títulos. Las interpretaciones pueden ser diversas dependiendo de los medios a estudiar. Para propósitos de esta tesis es menester analizar la proyección de los miedos de la sociedad estadounidense dentro de las tramas y personajes. La propaganda es un factor muy importante dentro de estos productos. En ocasiones la línea entre propaganda comercial y política se encuentra establecida, para el caso del entretenimiento de la década de 1960 ambas se encontraban entrelazadas.<sup>75</sup> En primer lugar, presentaré el contexto de la industria de la historieta en el decenio de 1960. Posteriormente,

---

<sup>74</sup> La Historia del cómic tiene una cronología establecida. Si bien no es definitiva, tiene una división coherente para entenderlos desde un contexto establecido. La Edad de Oro abarcó desde 1938 con la aparición de Superman en *Action Comics #1* y terminó en 1956 con *Showcase #4* de DC Comics -con el que arrancó la edad de plata-. La Edad de Plata duró de 1956 a 1971 con *The Amazing Spider.Man #96*. Sin embargo, para efectos de esta tesis postulo el inicio de la edad de plata en noviembre de 1961 con la publicación de *Fantastic Four #1*. En palabras de Grant Morrison sobre la Edad de Plata: “La era prometeica había sido anunciada; el tiempo en que los hombres, como dioses, llevaban el fuego en las palmas de las manos había llegado; y junto a este reconocimiento de la dimensión prometeica de los superhéroes llegó el castigo, la caída, la venganza y la culpa: temas que resonarían en las experiencias de una generación de niños muy atípica. De ahora en adelante, tener súper poderes conllevaría, como poco, una gran responsabilidad, y, en el peor de los casos, se consideraría una horrible maldición.” Morrison, *Supergods*, 115.

<sup>75</sup> Nahief Yehya, *Guerra y propaganda: Medios masivos y el mito bélico en Estados Unidos* (México: Paidós, 2004), 35-36.

abordaré los temores sociales estadounidenses y la representación de las mismas en los cómics de *Marvel*.

### I. La carrera armamentista y el miedo a una guerra nuclear.

Gran parte de los miedos reales expresados en la propaganda anticomunista era el miedo al estallido de un conflicto nuclear. El antecedente directo a los misiles fue el V-2 alemán, el cual entró en acción después de la invasión aliada a Europa en 1944.<sup>76</sup> Los primeros cohetes se lanzaron hacia París y Londres el 8 de septiembre de 1944, y en los siguientes seis meses se dispararon alrededor de 3000. No obstante, El V-2 no fue el único cohete de combustible líquido utilizado en la Segunda Guerra Mundial. Los nazis también desarrollaron un avión interceptor de alta velocidad, el *Messerschmitt Me 163 Komet*, propulsado por un motor de cohete y entró en servicio en junio de 1944. Aunque estos desarrollos significaron una innovación en la guerra, su tardío despliegue no pudo frenar el avance aliado, ni en el frente occidental ni en el oriental. En suma, al término de la Segunda Guerra Mundial, los Estados Unidos encontraron el suficiente material de inspiración para la carrera espacial y armamentista de la futura Guerra Fría.<sup>77</sup> A partir de esto y de las bombas de Hiroshima y Nagasaki, el desarrollo científico y tecnológico derivó en dos carreras paralelas. Por un lado, la carrera armamentista y por el otro, la carrera espacial. La primera tenía una necesidad de desarrollo inmediato con el fin de marcar un liderazgo político y militar de un bloque sobre otro. La segunda, era una inversión a mediano plazo, la cual tendría implicaciones militares en cuanto se dominara el espacio.<sup>78</sup>

Respecto a la percepción de la gente en Estados Unidos, El lanzamiento de las bombas atómicas sobre Japón en 1945 tuvo enormes repercusiones en todos los ámbitos: científico, militar, político y cultural. Después de 1945 la ciencia ficción pasó a tener credibilidad, acercándose a la ciencia real casi de la noche a la mañana debido a que el miedo a que la

---

<sup>77</sup>Andrew May, *Rockets and Ray Guns: The Sci-Fi Science of the Cold War*, (Cham: Springer International Publishing AG, 2018), 50-51. Para más información consultar Wayne Biddle, *Dark side of the moon: Wernher Von Braun, The Third Reich, And The Space Race* (New York: W. W. Norton & Company, Inc., 2009)

<sup>78</sup> La postura inamovible de Estados Unidos por la conquista espacial quedó registrada con el discurso del presidente John F. Kennedy, el 12 de septiembre de 1962. Kennedy dejó claro que los Estados Unidos llegaría a la Luna al final de la década, y aseguraba que tomaban esa decisión porque era un desafío difícil, lo cual es un mensaje de resistencia frente a la delantera de la Unión Soviética en la carrera espacial. Para más información, consultar Douglas Blinkey, *American Moonshot: John F. Kennedy And The Great Space Race* (New York: Harper Collins, 2019); Samuel Willard Crompton, *Sputnik/Explorer I The Race To Conquer Space* (New York: Chelsea House Publishers, 2007); Jay Barbree, *“Live from Cape Canaveral”* (New York: Harper Collins, 2007); Paul Kersey, *'Whitey on the Moon' Race, Politics, and the death of the U.S. Space Program, 1958 – 1972* (SBPDL, 2016)

destrucción total del mundo por bombas nucleares, parecía una posibilidad cada vez más cercana.<sup>79</sup> Los soviéticos lanzaron la primera bomba H el 22 de noviembre de 1955. Tenía un rendimiento de tres megatones (*Little Boy*, lanzada en Hiroshima, era de trece kilotones) y era del tamaño de un paquete pequeño que se dejó caer desde un avión.<sup>80</sup> La bomba detonó sobre el campo de prueba de Semipalatinsk. En esta ocasión, Estados Unidos estaba perdiendo la carrera armamentista.<sup>81</sup>

De 1953 a 1961, Dwight Eisenhower fungió como presidente de los Estados Unidos. Durante su mandato, la industria militar adquirió una gran importancia en la economía norteamericana e internacional ya que esta proveía productos y servicios a través de sus divisiones de armamento y ciencia; esta preferencia se debió a la formación castrense de Eisenhower y como respuesta al apoyo de esta clase en su carrera política. Durante la década de 1950, la clase militar tenía motivos de sobra para estar contentos con la agenda económica del Estado. Sin embargo, el sucesor de Eisenhower, John F. Kennedy reclutó un equipo de asesores distintos, que en su mayoría eran juristas y hombres de negocios; Kennedy pidió consejo de profesores e investigadores ajenos a los cuarteles, muchos procedentes de Harvard. Éstos no alteraron los objetivos de la agenda estadounidense, pero tenían mayor conciencia de que la rivalidad soviético-estadounidense se desarrollaba en muchos frentes y, dado el carácter académico de los asesores, siguieron una línea menos agresiva en las declaraciones en comparación con sus antecesores.<sup>82</sup>

El momento en el que pudo desatarse una guerra nuclear entre Estados Unidos y la Unión Soviética fue del 16 al 28 octubre de 1962, a este lapso se le conoció como La Crisis de los Misiles. En el caso estadounidense, el incidente de Bahía de Cochinos, un intento fallido de la *Central Intelligence Agency*, CIA, para derrocar a Fidel Castro en Cuba, había dejado en ridículo al servicio de inteligencia. Además de esto, los soviéticos decidieron almacenar

---

<sup>79</sup> May, *Rockets and Ray*, 23.

<sup>80</sup> Este factor también generó más miedo ya que, por un lado, durante la Segunda Guerra Mundial, los bombardeos más agresivos requerían una flota considerable de aviones, bombarderos que contenían las bombas, y cazas que escoltaban a los anteriores. Por otro lado, las bombas atómicas pesaban un promedio de 4 toneladas y necesitaban una serie de cuidados que la bomba H no necesariamente necesitaba. Para más información sobre las bombas de Hiroshima y Nagasaki consultar Andrew J. Rotter, *Hiroshima: The World's Bomb* (New York: Oxford University Press, 2008); Norman Polmar, *The Enola Gay: The B-29 That Dropped The Atomic Bomb on Hiroshima* (Washington DC: Brassey's Inc., 2004)

<sup>81</sup> Andrew May, *Rockets and Ray Guns: The Sci-Fi Science of the Cold War*, (Cham: Springer International Publishing AG, 2018), 29. Para información sobre la construcción de la Bomba H y pruebas de ésta, revisar Kenneth W. Ford, *Building The H Bomb: A personal History* (London: World Scientific, 2015)

<sup>82</sup> Coro Rubio Pobes, "LA 'Diplomacia Atómica' en la Guerra Fría y Estados Unidos. ¿Teléfono Rojo? Volamos hacia Moscú", *Departamento de Historia Contemporánea*. Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea, 173-176.

misiles en Cuba.<sup>83</sup> Dentro del gabinete estadounidense, habitaba consenso de que esta crisis tenía que resolverse en 48 horas. Dicho propósito se vigorizó al recibir dos mensajes diferentes de la Unión Soviética. El primero fue una carta privada de Jrushchov, en la cual ofrecía intercambiar los misiles por una promesa de que Estados Unidos no invadiría Cuba. El segundo mensaje fue más formal y se transmitió por radio. En éste se hizo pública la presencia de misiles estadounidenses en Turquía, cerca de la frontera soviética.<sup>84</sup> La población civil sólo recibía una mínima porción de los acontecimientos, sin embargo, estaban conscientes de la alta probabilidad del estallido de una guerra nuclear, y, el discurso del presidente Kennedy hizo que el miedo escalara a una psicosis masiva durante esos días.<sup>85</sup>

Aunque el desenlace de este conflicto resultó en una negociación pacífica en la que ambos bloques acordaron en enfatizar la no intervención abierta en zonas de influencia del otro, el daño psicológico sobre la población estadounidense ya estaba hecho. La sorpresa y la poca preparación tanto del gobierno, como de la población civil, obligó a los estadounidenses a examinar su defensa civil. Durante esta década, las escuelas habían enseñado a los niños a esconderse debajo de sus escritorios o agacharse en los pasillos, algo inútil en caso de ataque. La defensa civil no era un tema político serio, en su lugar era un juego de conchas en una guerra de palabras con la Unión Soviética.<sup>86</sup> En realidad, los planes para salvar al presidente y otros funcionarios eran inadecuados, si estallara la guerra, la mayoría de los civiles estadounidenses estarían indefensos.<sup>87</sup> La falta de una preparación tangible por parte del ejército y la población estadounidense planteó un problema sin precedentes para los militares. Aunque se realizaron numerosas pruebas en el desierto y en el océano con armas atómicas y termonucleares, los planificadores de guerra no podían simular guerras nucleares

---

<sup>83</sup> La decisión soviética de almacenar misiles en Cuba pudo obedecer a la creencia soviética de que Estados Unidos repetiría una operación como la de Bahía de Cochinos. William J. Medland, "The Cuban Missile Crisis: Evolving Historical Perspectives", *The History Teacher*, Vol. 23, núm. 4 (Aug., 1990): 440

<sup>84</sup> James Nathan, *The Cuban Missile Crisis Revisited* (United States: Palgrave Macmillan, 1992), 15.

<sup>85</sup> Alice L. George, *Awaiting Armageddon: How Americans faced the Cuban Missile Crisis* (Chapel Hill and London: The University of North Carolina Press, 2003), XIII. De igual forma, el gabinete de Kennedy no poseía suficiente información para actuar de manera contundente durante gran parte de la crisis. Para mayor detalle sobre las funciones del gabinete, revisar Sheldon M. Stern, *The Cuban Missile Crisis in American Memory, Myths Versus Reality* (Stanford: Stanford University Press, 2012), 8; Sheldon M. Stern, *The Week the World Stood Still* (Stanford: Stanford University Press, 2005) Para revisar documentación oficial sobre la crisis de la Crisis de los Misiles, consultar Mary S. McAuliffe, ed., *Cuban Missile Crisis 1962* (Washington DC: CIA, 1992)

<sup>86</sup> Alice L. George, *Awaiting Armageddon: How Americans faced the Cuban Missile Crisis* (Chapel Hill and London: The University of North Carolina Press, 2003), 2.

<sup>87</sup> *Ibid.*, 2. Para reflexiones sobre el impacto de este acontecimiento en la diplomacia durante la Guerra Fría consultar James A. Nathan, *The Cuban Missile Crisis Revisited* (New York: Palgrave Macmillan, 1992); Len Scott & Gerald Hughes, eds., *The Cuban Missile Crisis: A Critical Reappraisal* (New York: Routledge, 2015)

totales en el campo de ejercicios, por lo que se vieron obligados a emplear una serie de simulaciones tanto de armamento como de comportamiento humano.<sup>88</sup>

En esta convivencia armamentista entre militares y civiles surgieron dos problemas significativos. El primero de ellos fue la constante actualización del armamento. Aunado a esto, el desconocimiento de la lógica militar de los soviéticos hizo que las simulaciones se asemejaran más a un movimiento de ajedrez en la oscuridad que en planes de contingencia reales. El segundo problema fue la relación entre los analistas civiles y militares. El impulso anti-tradicionalista que permeaba dentro de los consejeros civiles, en su mayoría académicos, contribuyó a una amarga lucha contra el alto mando militar, quienes sintieron el desplazamiento en la planeación de la defensa civil como una afrenta personal. Por eso es de suponer que dichas pugnas fueran producidas por la diferencia de perspectivas sobre una hipotética guerra nuclear total, sin embargo, fue un choque generacional entre los jóvenes analistas civiles de las décadas de 1950 y 1960 y los militares de alto rango que rebasaban los 40 años de edad.<sup>89</sup>

En suma, no existe una brecha concreta para determinar si las simulaciones hubiesen funcionado en caso de un conflicto entre la Unión Soviética y los Estados Unidos. Dadas las incertidumbres involucradas en el radio de daño provocado por las armas, los campos de batalla, respuestas sociales y movilización civil y marcial, fue imposible para los analistas determinar cualquier parámetro relevante y positivo en caso de una guerra. Los analistas no tuvieron más opción que confiar en que los datos de simulación contaban con suficientes elementos para tratar el problema. A pesar de tener estos puntos en contra, los analistas justificaron su legitimidad con la consigna de que no podían estar completamente seguros de que la ciencia era infalible, lo que ofreció una fe incomoda en los cálculos.<sup>90</sup> Esta inconsistencia en un plan efectivo para proteger a los civiles se tradujo en un aumento en el miedo que, en un primer momento impulsó la carrera armamentista, lo que produjo más temor, lo que impulsó el apoyo de los movimientos en pro del desarme nuclear.

---

<sup>88</sup> Desde la década de 1950, la relación entre militares y consultores privados marcó la pauta para la planificación estratégica desde la experiencia vivida desde los militares más veteranos hasta los civiles con conocimientos en el análisis de sistemas, juegos de guerra operacionales y otro tipo de innovaciones en la simulación de operaciones militares. Sharon Ghamari-Tabrizi, "Simulating the Unthinkable: Gaming Future War in the 1950s and 1960s" *Social Studies of Science*, Vol. 30, No. 2 (Apr., 2000), 163-164.

<sup>89</sup> *Ibid.*, 164-166.

<sup>90</sup> *Ibid.*, 206-207.

## II. Los *Baby Boomers* y su desarrollo en la década de 1960

La segunda mitad del siglo XX trajo consigo una revolución importante en muchos sentidos. La ciencia y la tecnología estuvieron al servicio de la guerra, la información y el entretenimiento, elementos que fueron aprovechados por el Estado y las empresas. No obstante, considero necesario ahondar en el público más destacado de la década de 1960: los *Baby Boomers*. Éstos crecieron siendo testigos de los cambios sociales y generacionales dentro y fuera de Estados Unidos, y presenciaron los momentos de gran tensión diplomática y militar. Esto es importante tenerlo en cuenta ya que una gran cantidad de estos jóvenes consumieron diversos productos de entretenimiento con posibles tendencias propagandísticas, siendo los cómics uno de los medios más populares y asequibles en dicho país. La delimitación temporal de los *Baby Boomers* va de 1946 a 1964, lo cual resulta complejo de estudiar tomando en cuenta los cambios tan notorios en la forma de vida estadounidense. Para fines de esta investigación, me enfoqué en los adolescentes de 1962 a 1966; esto me permite ubicar puntualmente un sector de esta generación.<sup>91</sup>

Del mismo modo que ubico a un sector de la población *Baby Boomer*, es necesario precisar la tendencia y los productos de entretenimiento ya que, como mencioné anteriormente, el cine, la música, la televisión y los cómics sufrieron cambios muy importantes de la década de 1950 a 1960.<sup>92</sup> La televisión atrajo de nuevo a los *Baby Boomers* adolescentes que, anteriormente, había moldeado su infancia. A partir de 1950, la venta de televisores creció exponencialmente, lo que influyó en el desarrollo de programación para

---

<sup>91</sup> Las Guerras Mundiales pusieron fin al antiguo régimen en Rusia y China. En los Estados Unidos, ambas guerras fueron seguidas de "incidentes rojos", durante los cuales, muchos sintieron que el liberalismo estaba al borde de la destrucción y se implementaron programas para enfrentar la amenaza comunista. La poca tradición izquierdista en Estados Unidos fue prácticamente aplastada antes de que comenzara la rebelión de la década de 1960. Además de esto, la generación que creció durante la Gran Depresión crio a sus hijos en una opulencia sin precedentes creada por la economía de guerra y el Estado benefactor de la Guerra Fría. Benjamin T. Harrison, *Roots of the American Protest of the 60's*, *Peace Research*, Vol. 24, No. 3 (August 1992): 20. Mientras los adultos de la posguerra intentaron crear una sociedad segura y pacífica para sus hijos, ocurrió una discontinuidad en el discurso con el que esta generación creció. Miedos como la pobreza y la guerra habían formado el modo de vida de los mayores, éstos deseaban que sus hijos nunca sufrieran los estragos de la Gran Depresión. Irónicamente, estos cambios en el desarrollo social crearon una brecha generacional muy marcada entre padres e hijos. Aunque vivían juntos y podían convivir con tranquilidad, a menudo ninguno entendía los valores, miedos y esperanzas del otro. Jeffrey K. Johnson, *Super-History Comic Book Superheroes and American Society, 1938 to the Present*, (North Carolina, and London: McFarland & Company, Inc., Publishers Jefferson, 2012), 87.

<sup>92</sup> Además del nacimiento exponencial de bebés en este periodo, cabe señalar que los *Baby Boomers* tuvieron una tasa de mortalidad infantil extremadamente bajas. Para más información estadística y factores de origen de los *Baby Boomers* consultar Catherine Bonvalet, Céline Clément, Jim Ogg, *Renewing the Family: A History of the Baby Boomers* (New York: Springer, 2015) 17-23

satisfacer la demanda de contenido. En comparativa un viaje al cine significaba transportarse al recinto, pagar entrada y sólo podía verse un solo filme. En cambio, la televisión era una sola inversión que ofrecía más opciones de entretenimiento. A mediados de la década de 1950 se consolidaron las principales redes de transmisión televisiva (NBC, CBS y ABC)<sup>93</sup> Justo en este decenio, nacieron y se consolidaron las *Sitcoms*, o “comedias de situación”, En un principio, la popularidad duración de estas series no era la deseada. A pesar de ello, hasta mediados de la década de 1960, rara vez las series duraban menos una temporada. Esto se debía a que la mayoría de los programas eran financiados por uno o dos productores y generalmente vendían sus series por temporada terminada.<sup>94</sup>

Para finales de la década de 1960 e inicios de la década de 1970, el horario estelar se convirtió en un escenario en donde se insinuaban problemáticas de su contexto como la controversia política, los choques generacionales y agitación ideológica. Tales fueron los casos de *Star Trek*, que reflexionaba sobre la exploración y la conquista del espacio más allá de la frontera del planeta tierra y el choque con el otro<sup>95</sup>; *Bewitched*, una sitcom familiar en donde Samantha (la esposa) es una bruja que trata de adaptarse al estereotipo del ama de casa estadounidense de clase media<sup>96</sup>; *I Dream of Jeannie*, cuya trama inicial es el despegue hacia la órbita terrestre que falla y se estrella en una isla desierta y, el astronauta que sobrevive, el Mayor Anthony Nelson, encuentra a una genio llamada Jeannie que también tiene dificultades para integrarse dentro del *American way of life*; *The Twilight Zone*, que exploraba escenarios apocalípticos e irreales, en donde algunas tramas se desataban por situaciones similares al contexto de la década.

Una de las características más singulares de esta generación fue su alto activismo político. Los movimientos por los derechos civiles, la música y el movimiento por los derechos de los afroamericanos tuvieron una enorme influencia en el carácter ideológico de

---

<sup>93</sup> Martin Halliwell, *American Culture in the 1950s* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007), 147.

<sup>94</sup> David C. Tucker, *Lost Laughs of '50s and '60s Television Thirty Sitcoms That Faded Off Screen* (North Carolina, McFarland & Company, Inc., 2010), 2.

<sup>95</sup> *Star Trek* fue creada por Gene Roddenberry y presentada en NBC de 1966 a 1969. Para información más detallada sobre el impacto de esta serie en la ciencia ficción y en la cultura popular, consultar Matthew Kapell, *Exploring the Next Frontier Vietnam, NASA, Star Trek and Utopia in 1960s and 1970s American Myth and History* (New York: Taylor & Francis, 2016); George E. Slusser and Eric S. Rabkin, *Aliens The Anthropology of Science Fiction*, Southern Illinois (University Press Carbondale and Edwardsville, 1987); Nichelle Nichols, *Beyond Uhura: Star Trek and Other Memories* (London: Bantam Books, 1995); Lincoln Geraghty, *Living with Star Trek: American Culture And the Star Trek Universe* (New York: I.B.Tauris & Co Ltd, 2007)

<sup>96</sup> Barry Keith Grant Brock University, eds., *Bewitched* (Detroit: Wayne State University Press, 2007), 77-78

los jóvenes, especialmente dentro de las universidades.<sup>97</sup> Los *Baby Boomers* fue la primera generación que tuvo un mercado en específico. La razón principal de esto se debió al alto número de integrantes de esta generación. Al ser un mercado potencial, su influencia y la corriente *The Movement*, motivó a la industria musical, de televisión, y las historietas, a invertir y desarrollar productos afines a esta generación que, gracias a su número de integrantes influyó en la sociedad estadounidense.<sup>98</sup>

El interés por la cultura popular en los estudios de la Guerra Fría muestra la complejidad y el alcance mundial que tuvo este conflicto. Esto deja abierta la posibilidad de que la perspectiva cultural pueda aportar nuevos estudios sobre la historia de la Guerra Fría. Como este conflicto tuvo una dimensión internacional, se formaron dos conceptos culturales. En primer lugar, se consolidó un frente de casa, en el cual se inserta esta tesis. En este frente, fue importante reforzar las ideas para cerrar filas ideológicas, sociales y culturales. En segundo lugar, las esferas de influencia también son importantes ya que a través de ellas se puede analizar la influencia y alcance de las ideas y productos desarrollados en el frente de casa. Estos dos puntos pueden contribuir a la reevaluación de las historias nacionales y regionales, incluyendo las historias sociales y culturales, así como el análisis de encuentros culturales a través de límites geográficos, generacionales e ideológicos a lo largo del tiempo.<sup>99</sup>

### III. Los cómics y el anticomunismo durante la Guerra Fría

Durante la Guerra Fría, los cómics tuvieron un gran auge dentro del público infantil. Los géneros más populares durante la década de 1950 fueron los de romance y los *Western*. El género de superhéroes se encontraba abandonado hasta la década de 1960. Esto se debió a la incursión del artista Mort Weisinger, quien dirigió sus cómics a la gigantesca audiencia *Baby Boomer*. Para mantener enganchados a los niños, Weisinger y sus guionistas cambiaron el “realismo” manejado por la mayoría de las tramas de historietas por la ciencia ficción, llegando a niveles más fantásticos que no podían imitarse en el cine o la televisión.<sup>100</sup> A diferencia de los artistas del cómic de la Gran Depresión y la Segunda Guerra Mundial que

---

<sup>97</sup> Aniko Bodroghkozy, *Groove tube: sixties television and The Youth Revelation*, (Durham and London: Duke University Press, 2001), 8.

<sup>98</sup> Cuestiones como la espiritualidad oriental, el activismo político y el arte fueron algunos de los frentes simbólicos del *Movement*. Rusty Monhollon, ed., *Baby Boom People and Perspectives* (Estados Unidos: ABC-CLIO, 2010), 117-120.

<sup>99</sup> Gordon Johnston, “Revisiting the cultural Cold War” *Social History*, Vol. 35, No. 3 (August 2010), 295.

<sup>100</sup> Morrison, *Supergods*, 85.

trabajaban en este medio para sobrevivir,<sup>101</sup> la nueva generación de jóvenes dibujantes y escritores de cómics que comenzaron desde la década de 1950 se consideraban así mismos como artistas. Sin embargo, fueron considerados artistas marginales, despreciados por artistas tradicionales. En consecuencia, el mercado laboral de la historieta tuvo muy poca movilidad hacia otras artes. Gracias a esta condición marginal, los artistas desarrollaron un cambio narrativo en los cómics de ciencia ficción, y, posteriormente de superhéroes. Las tramas dejaron de mofarse de los grupos marginados por la cultura dominante, como las minorías étnicas o de los *bookworms*, estudiantes sobresalientes, pero poco atractivos, por ejemplo.<sup>102</sup>

Además del cambio generacional, la década de 1950 marcó una época de ataque hacia el cómic encabezado por Fredric Wertham, psicólogo de origen alemán que dirigió una clínica de bajo presupuesto que atendía principalmente a niños económicamente desfavorecidos. Durante su carrera, Wertham analizó a muchos delincuentes juveniles, la mayoría de los cuales leían cómics. Este psicólogo aseveró que los cómics propiciaban que los niños delinquieran. Su libro *Seduction of the Innocent* fue recibido de forma agradable por los sectores conservadores de la sociedad estadounidense.<sup>103</sup> Este escrito lo llevó a testificar frente a un subcomité del Senado sobre delincuencia juvenil en el año 1954, dirigido por el senador Estes Kefauver, demócrata de Tennessee, quien, según algunos, estaba usando este subcomité para escalar políticamente.<sup>104</sup> Como medida de protección, la industria de la historieta creó el *Comic Code Authorized* con el fin de autocensurar su contenido, dejaron de retratar los crímenes violentos de manera gráfica, como los homicidios, suicidios, tiroteos, por mencionar algunos. De esta manera, pudieron evitar posibles demandas o comparecencias ante los tribunales.<sup>105</sup>

Tras el final de la Segunda Guerra Mundial, los choques ideológicos continuaron su curso. La Guerra Fría fue uno de los periodos de mayor tensión entre dos bloques políticos: “El mundo libre” y el “Socialista”, ambos conformados por diversas naciones. El primero

---

<sup>101</sup> Rodríguez, *Los cómics*, 55-59.

<sup>102</sup> Morrison, *Supergods*, 93-94.

<sup>103</sup> En su obra, Wertham sostiene que el primer acercamiento que tienen los niños es la televisión y las historietas. También hace una crítica al contenido gráfico sin cesura alguna para presentar actos de violencia, como los homicidios dentro de los cómics. Fredric Wertham, *Seduction of the Innocent* (sin ciudad: Rinehart & Company, 1954), 180-191.

<sup>104</sup> Stan Lee, Peter David and Colleen Doran, *Amazing, Fantastic, Incredible: A Marvelous Memoir* (New York; Touchstone, 2015), 44.

<sup>105</sup> En respuesta a la incisión del gobierno sobre el contenido en los cómics, las editoriales formaron la *Comics Magazine Association of America* (CMAA), la cual instituyó el *Comics Code*. Danny Fingeroht, *A Marvelous Life: the amazing life of Stan Lee* (New York; Simon & Schuster, 2019), 63-64.

liderado por Estados Unidos de América y el segundo guiado por la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS). Desde la década de 1950 hasta el final del decenio de 1980 el mundo vivió un gran nerviosismo por el posible estallido de una guerra nuclear.<sup>106</sup> La Guerra Fría propició un frente propagandístico anticomunista en EE.UU. Su función era exaltar los valores que caracterizaban al ciudadano americano (valiente, religioso, trabajador, patriota, demócrata y defensor de la propiedad privada) y a su vez, desacreditar ideales comunistas como la dictadura del proletariado, la desaparición de la propiedad privada, el ateísmo y la apropiación de todas las industrias por parte del Estado. El anticomunismo que se desarrolló durante la segunda mitad del siglo XX tiene sus orígenes desde el siglo XIX. El anticomunismo apareció en Estados Unidos como un recurso retórico para atacar y desacreditar la acción colectiva de los sindicatos durante la década de 1850, puesto que atacaban los intereses liberales de los propietarios. Sin embargo, estas manifestaciones fueron esporádicas antes de la Guerra Civil (1861-1865) y, después de la guerra, el movimiento laboral gozó del apoyo de los republicanos radicales que buscaban proteger el trabajo digno con el poder del Estado.<sup>107</sup>

El estudio de la propaganda “indirecta” anticomunista ofrece una gran variedad de frentes artísticos. Ambos bloques exaltaban y se atacaban a través de las vanguardias y artistas.<sup>108</sup> Podría iniciarse con dos acontecimientos importantes dentro del mundo editorial. El primero fue el simposio de *Partisan Review* en 1952, a partir de este momento, Estados Unidos se autoproclamó como el referente de la cultura occidental. El segundo fue establecimiento de la *United States Information Agency*, USIA, en 1953. Ésta asumió la responsabilidad de desarrollar diversos programas culturales en muchos países, que solían incluir bibliotecas, salas de lectura, transmisión de radio a través de la *Voice of America* y la

---

<sup>106</sup> Tras el lanzamiento de las bombas atómicas sobre Hiroshima y Nagasaki (6 y 9 de agosto de 1945) y el lanzamiento exitoso de la bomba nuclear soviética (22 de agosto de 1949) la amenaza de una guerra en la que se usaran solamente armamento nuclear pasó de ser una trama de ciencia ficción a una posibilidad real.

<sup>107</sup> Nick Fischer, *Spider Web: The Birth of American Anticommunism* (Chicago: University of Illinois Press, 2016), 10. La necesidad de proteger a Estados Unidos de las ideas comunistas radicó en la distribución de la riqueza ya que, en los treinta y cinco años entre el fin de la Guerra Civil y la llegada del siglo XX, la riqueza acumulada por los grandes magnates era exorbitante. *Op. cit.* 1-3.

<sup>108</sup> Por un lado, los comunistas exaltaban sus logros culturales para demostrar que ellos, y no la burguesía occidental, eran los herederos legítimos de la Ilustración europea. Por otro lado, al inicio de la Guerra Fría, Estados Unidos, tenía pocos artistas, quienes eran tratados como simples ornamentos por la clase alta. No obstante, los estadounidenses respondieron al denunciar a los soviéticos de no tener en cuenta el valor de la cultura, de subordinar el arte al discurso de una ideología totalitaria. Hugh Wilford, *The Mighty Wurlitzer* (London:Harvard University Press, 2008), 100-101.

impresión de publicaciones dedicadas a promover la cultura estadounidense.<sup>109</sup> Revistas políticas y literarias como *Partisan Review*, *New Statesman*, *Encounter* y *The New Leader* se convirtieron en publicaciones que realizaban propaganda indirecta contra el comunismo, auspiciadas por la CIA para mantener un frente ideológico que no fuera asociado directamente con el Estado. A partir de estas influencias, Europa ya no sería considerada como el santuario intelectual; ya no justificaba la crítica hacia todo lo americano. América se declaró la protectora de la civilización occidental.<sup>110</sup> No obstante, Estados Unidos buscó patrocinar publicaciones en Europa y otras partes del mundo para mantener una influencia cultural lo suficientemente fuerte para enfrentar cualquier propaganda comunista.<sup>111</sup>

Cuando Estados Unidos se enfrentó al totalitarismo soviético, adquirió algunos de los atributos de su enemigo, incluida la sospecha de aquellos que no se alinearon hacia su hegemonía política y económica. Cuando los soviéticos se adelantaron en la carrera espacial, la Guerra Fría desempeñó un papel cada vez más importante en la vida cotidiana de los estadounidenses.<sup>112</sup> Durante la década de 1950, el senador Joseph McCarthy realizó una cacería de brujas contra los comunistas, periodo que se conoció como McCarthyismo, que produjo más tensiones dentro de la sociedad estadounidense ya que llevó a comparecer figuras públicas como artistas.<sup>113</sup> Sin embargo, en 1954 McCarthy decidió investigar a militares estadounidenses que supuestamente eran desleales, lo que resultó en su debacle política. En diciembre de 1954, fue censurado por el Senado por “conducta indigna de un miembro del Senado de los Estados Unidos” y su carrera quedó trunca. A pesar de que McCarthy quedó fuera, las purgas continuaron y las leyes aprobadas por el pánico

---

<sup>109</sup> Amanda Laugesen, “American Publishers, Books, and the Global Cultural Cold War: Alfred A. Knopf Inc. and the United States Information Agency, 1953-1970”, *Australasian Journal of American Studies*, Vol. 35, No. 2 (diciembre 2016), 21-22.

<sup>110</sup> Frances Saunders, *La CIA y la guerra fría cultural* (Madrid: Debate, 2001), 228-234.

<sup>111</sup> En la década de 1950 resaltan publicaciones patrocinadas en Europa como *Der Monat* en Alemania Occidental, *Tempo Presente* en Italia, *Preuves* en Francia y *Forum* en Austria. Para Finales de esta década y la siguiente, el gobierno estadounidense invirtió en otros puntos de influencia, incluso en países comunistas. Tales son los casos de *Soviet Survey* en la Unión soviética y *China Quarterly* en China. Giles Scott-Smith, Charlotte A. Lerg eds., *Campaigning Culture and the Global Cold War The Journals of the Congress for Cultural Freedom* (London: Palgrave Macmillan, 2017), 1-7.

<sup>112</sup> George, *Awaiting Armageddon*, 4.

<sup>113</sup> Joseph McCarthy (1908-1957) fue un político republicano que fungió como senador por Wisconsin de 1947 a 1957.

anticomunista siguieron vigentes hasta la década de 1970. Cabe destacar que éstas continuaron sin el ardid propagandístico como en los tiempos del senador de Wisconsin.<sup>114</sup>

#### IV. La lucha contra el comunismo en *The Mighty Thor*

El anticomunismo dentro de *Marvel Comics* se expresó de dos formas. La primera fue de manera combativa, como fue el caso de los héroes que analizaré en este capítulo. En este título, el héroe enfrenta abiertamente a un villano o ejército que es abiertamente comunista, afín a estos ideales o, representación de estereotipos alusivos a sociedades que en esos momentos apoyaban ese ideal político. La segunda, es la formativa. Ésta no se caracterizó por la confrontación abierta de ideales, sino que buscó exaltar y reforzar los valores de la sociedad estadounidense. En este apartado haré un análisis sobre el anticomunismo formativo presentado tanto en héroes, villanos y tramas.

El primer personaje que resalto por su notorio anticomunismo combativo es el Dios nórdico del trueno *Thor*. El caso de *Thor* es particular ya que éste es la representación del Dios nórdico dentro del universo de *Marvel*, por lo que tienen diferencias estos personajes. En el caso de su primera aparición, no se trató del Dios mismo sino de una transformación. El estadounidense Donald “Don” Blake, era un médico rubio, de clase media que ejercía en su consultorio en New York, con una vocación de servicio, cualidad que lo hará viajar junto con cuerpos de paz y el ejército estadounidense. Sin embargo, Blake no está exento de malestares, además de ser muy delgado, tiene problemas para caminar, por lo cual necesitaba un bastón para apoyarse.

Durante un viaje, se topó con una invasión extraterrestre y al tratar de huir queda encerrado en una cueva. Es en este lugar donde encuentra un bastón viejo que al tocarlo lo convirtió en la deidad vikinga. Físicamente, *Thor* es dibujado como un hombre rubio, alto y una complexión física sobrehumana. Si bien su vestimenta no está apegada a la mitología nórdica, Jack Kirby trató de darle un aspecto mitológico. En primer lugar, le agregó una capa, algo inusual en los superhéroes de *Marvel*. En segundo lugar, lo dibujó con una larga cabellera rubia y un casco plateado con dos alas en los lados, lo cual se asemeja al dios romano Mercurio.<sup>115</sup> En cuanto a los poderes de este héroe, Stan Lee quiso seguir su línea

---

<sup>114</sup> Coro Rubio Pobes, “La ‘Diplomacia Atómica’ en la Guerra Fría y Estados Unidos. ¿Teléfono Rojo? Volamos hacia Moscú”, *Departamento de Historia Contemporánea*. Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea, 171.

<sup>115</sup> Para transformarse en *Thor*, Blake solo debe golpear el bastón con el suelo y el éste se convertiría en un martillo que al golpearse dos veces con el piso, crearía tormentas eléctricas. No obstante, Blake pierde los poderes de *Thor* si se separa del martillo por un minuto.

“científica” para explicar los poderes de sus personajes, por lo que el escritor le otorgó la capacidad de volar, sin embargo, odiaba la idea de presentarlo simplemente volando por el aire sin apoyo ni explicación creíble,<sup>116</sup> fue así como se le ocurrió hacer uso del martillo de guerra, llamado *Mjölnir*.<sup>117</sup>

Aunque Don Blake y *Thor* tenían personalidades y características físicas muy distintas ambos concordaban en sus ideales políticos. La postura política del Dr. Blake -así como la Thor- es completamente afín con los valores estadounidenses. Un ejemplo claro de



**Imagen 12:** Durante su viaje en barco hacia la isla San Diablo, son atacados por un escuadrón pro comunista que pretendía evitar la ayuda al bando democrático. En esta viñeta, Kirby hace resaltar de manera explícita las insignias comunistas (martillo y hoz) así como la debilidad de estas fuerzas ante Thor. Stan Lee y Jack Kirby, *Journey into Mystery*, #84 (Marvel Comics, septiembre 1962), 6. Acervo digital Marvel Unlimited.

esta postura se muestra en *Journey into Mystery* #84, donde el Dr. Blake se ofrece como médico voluntario a una isla que tiene una guerra civil en la cual el bando comunista ha tomado el poder de forma violenta.<sup>118</sup>

El caso de *Thor* es bastante particular debido a los orígenes de este personaje. En primer lugar, esta deidad proviene de una mitología poco relacionada con la anglosajona (nórdica) cuyo apego cultural pareciera que resultó poco atractivo para los jóvenes lectores, fue un personaje ideal para presentar batalla no sólo a los comunistas soviéticos -principal preocupación estadounidense-, sino al comunismo internacional en general. El Primer ejemplo contra el comunismo

<sup>116</sup> El poder de vuelo significó un problema para muchos escritores de historietas. El caso más notorio es el de *Superman* puesto que hasta la década de 1960, no se había propuesto una explicación de su capacidad de vuelo.

<sup>117</sup> Cuando él quisiera volar, solamente lo giraría alrededor de su cabeza a una velocidad increíble y lo arrojará y, ya que está atado a él por la correa alrededor de su muñeca, cuando el martillo sale volando, él irá tras él. De igual forma, la elección de una deidad escandinava puede obedecer a la exaltación de las razas nórdicas que, además de ser de piel clara, se caracterizaban por su fuerza y resistencia. Además, esta región resistió la influencia soviética durante la Guerra Fría. Para justificar la transformación de Don Blake, Stan Lee concibió la idea de que los poderes de Thor residieran en su martillo, que estaba “disfrazado” como un bastón. Stan Lee y Jack Kirby, *Journey into Mystery*, #83 (Marvel Comics, agosto 1962), 5.

<sup>118</sup> Stan Lee y Jack Kirby, *Journey into Mystery*, #84 (Marvel Comics, septiembre 1962), 6. Acervo digital *Marvel Unlimited*

soviético fue presentado en el cómic *Journey into Mystery* #87 (diciembre de 1962) titulado “Prisoner of the Reds” (“Prisionero de los rojos”).<sup>119</sup> Esta trama se enfoca en representar el miedo hacia los científicos desertores. En este cómic muchos científicos estadounidenses desaparecen misteriosamente y se cree que han desertado para unirse a los comunistas, sin embargo, éstos fueron secuestrados, incluyendo a Blake, y llevados al otro lado de la cortina de hierro, un señalamiento directo a la Unión Soviética.<sup>120</sup> Además de presentar a los soviéticos como desalmados y dictatoriales, este cómic tiene un final interesante.

Pudiéramos pensar que *Thor* se lleva a todos los científicos bajo sus hombros, sin embargo, son los propios ciudadanos soviéticos quienes los ayudan a escapar. La razón por la que estas personas ayudan a los científicos es para enviar un mensaje de que, a pesar de estar oprimidos por el comunismo, aún conservan el espíritu de libertad. En esta historia, el papel de *Thor*, sólo se limitó a ser la fuerza bruta que libera a los científicos de la custodia militar.<sup>121</sup>

El segundo caso es *Journey into Mystery* #84 (*Viaje hacia el misterio* #84, septiembre de 1962) En dicha historia, Don Blake se ofrece como médico del cuerpo de paz para asistir a los heridos en una isla llamada “San Diablo” sin embargo, se les trata de evitar su entrada a toda costa por parte del gobierno encabezado por un líder apodado *El Ejecutor*.<sup>122</sup> Pese a todas las adversidades que atraviesa Blake, *Thor* logra imponerse, desenmascarando las intenciones del *Ejecutor*, quien es acribillado por sus propios hombres al ver que éste trataba de huir con todo el dinero que pudo tomar.<sup>123</sup> Esta historieta es una alusión a la revolución cubana y los deseos estadounidenses por derrocarla por tres razones.<sup>124</sup> La primera radica en la geografía de la historia. Si bien “San Diablo” es un país ubicado en Sudamérica y no una isla en el Caribe como Cuba, la representación del paisaje tropical y las edificaciones nos remiten al paisaje antillano. En segundo lugar, la iconografía de *El Ejecutor* hace referencia

---

<sup>119</sup> “reds” o “rojos” fue un término despectivo para referirse a los comunistas.

<sup>120</sup> Tanto Lee y Kirby buscaban denigrar a los villanos, sin embargo, lo hacían de diferentes maneras. Por un lado, Lee y su hermano, Larry Lieber, presentaban a los comunistas como personas poco inteligentes con diálogos absurdos como el de esta viñeta. Mientras que Kirby les daba una apariencia física, tratando de inferir que se trataban de personas subnormales. Stan Lee y Jack Kirby, *Journey into Mystery*, #87 (Marvel Comics, diciembre 1962), 6.

<sup>121</sup> *Ibid.*, 10.

<sup>122</sup> El Cuerpo de Paz es una agencia independiente de los Estados Unidos, creada en 1961 con el objetivo de proveer ayudar de carácter humanitario a los pueblos o naciones que soliciten su apoyo.

<sup>123</sup> Stan Lee y Jack Kirby, *Journey into Mystery*, #84 (Marvel Comics, septiembre 1962), 13.

<sup>124</sup> Tras el fracaso de derrocar la revolución con *El desastre de la Bahía de Cochinos* en 1961, la percepción estadounidense sobre Cuba como un peligro era un miedo tangible, la cual se acentuará con la *Crisis de los misiles* en 1962.

a la apariencia de Fidel Castro. A pesar de estar inspirado en el líder cubano, el dibujante Jack Kirby exagera y caricaturiza sus rasgos faciales, con lo cual logra presentar un personaje que visualmente resulta repulsivo que genera desconfianza. Respecto a la heroicidad de *Thor*, Kirby representa al armamento y militares comunistas como ínfimos frente al poder del protagonista, quienes huyen despavoridos tras ser vencidos en las escaramuzas con el Dios nórdico. En cuanto a lo narrativo, Stan Lee continúa con la línea de Kirby respecto a ridiculizar las ideologías políticas del *Ejecutor* y a sus hombres, mostrándolos como cobardes, de ideología endeble ya que al final de la historia, aceptan unirse a la facción democrática y traidores entre ellos mismos.<sup>125</sup>

La importancia de esta historieta dentro del contexto estadounidense radica en su énfasis en la trama y la imagen. En primer lugar, a partir de este ejemplar podemos dimensionar el grado de frustración que significó para los autores El desastre de la bahía de cochinos, una operación planeada por la CIA para recuperar la influencia sobre la isla de Cuba.<sup>126</sup> En segundo lugar, esta estrepitosa operación seguía fresca en la memoria colectiva del pueblo estadounidense, que la consideraba como una derrota frente al comunismo. Por esta razón, es que la industria del entretenimiento pretendía ofrecer una victoria, aunque fuera en las páginas del cómic.

El tercer ejemplo del miedo al comunismo en las historias de *Thor* aparece en *Journey into Mystery #93* (*Viaje hacia el misterio #93*) de junio de 1963. Dentro de la continuidad de este título, las apariciones de este superhéroe en el mundo son cada vez más frecuentes debido a esto, los villanos desarrollan robots o experimentan en ellos mismos para encontrar la manera de derrotar al héroe. Tal fue el caso del Dr. Chen Lu quien experimenta con radiación sobre él mismo para evitar que *Thor* termine con la invasión china sobre la

**Imagen 13:** En esta secuencia de viñetas, Lee y Robert Bernstein presentan el fanatismo ciego que consideran tienen los comunistas, así como su deseo de enfrentar a las democracias de forma directa. A su vez, Kirby caricaturiza la figura de Mao Zedong, así como hace uso del estereotípico tono de piel de los asiáticos. Stan Lee y Jack Kirby, *Journey into Mystery*, #93 (Marvel Comics, junio 1963), 5. Acervo digital *Marvel Unlimited*.

---

<sup>125</sup> Stan Lee y Jack Kirby, *Journey into Mystery*, #84 (Marvel Comics, septiembre 1962)

<sup>126</sup> Jack Houlton, "Bay of Pigs: A Disaster Waiting To Happen", en *Gangsterismo, The United States, Cuba and the Mafia: 1933 to 1966* (2013; New York: OR Books, 2013), 111-124.

India que era asistida por médicos estadounidenses.<sup>127</sup> A diferencia de los ejemplos anteriores que omitían u ocultaban la nacionalidad de los comunistas, en este número los enuncian abiertamente como “los atacantes rojos chinos” por lo que el análisis iconográfico para este número sólo se puede remitir a la representación estereotipada de los asiáticos, tono de piel y la forma de los ojos, sin embargo, el punto más importante de esta historieta radica en la asamblea que tiene el líder supremo con un grupo de científicos. En la viñeta número dos de la página cinco se puede leer que uno de los miembros asevera que “¡el comunismo es la



fuerza más poderosa de la tierra y destruirá incluso a Thor!”<sup>128</sup>

Si bien las tramas de *Thor* evolucionaron en tramas que tuvieron mayor referencia a la mitología nórdica y germana, así como a villanos mágicos como su hermano Loki desde finales de la década de 1960, es importante reflexionar sus orígenes en la historieta. Un personaje cuyo

*alter ego*, era defensor ferviente de los ideales del mundo libre se impuso a las ideas de la deidad nórdica. A pesar de que Ditko y Lee se arriesgaron a producir historias que podían resultar poco atractivas para los jóvenes, por su influencia mitológica, se convirtió en uno de los personajes más queridos de los fanáticos, desde la década de 1960 hasta la actualidad.

## V. Iron Man: El contratista-Superhéroe de *Marvel*

Como mencioné anteriormente, la carrera armamentista y el miedo a una guerra nuclear también fueron un tema que fue aprovechado por la industria del entretenimiento. En la mayoría de los productos que emanaron de estas problemáticas, se enfocaron en escribir sobre la vida de los soldados, aventureros o los líderes de los ejércitos que combatían en estas ficciones. Cabe señalar que, para la década de 1960, se abrió la puerta a que los

<sup>127</sup> Aunque esto no es un reflejo de la realidad, la sociedad estadounidense creía que los científicos comunistas no tenían escrúpulos al momento de realizar sus experimentos.

<sup>128</sup> Stan Lee y Jack Kirby, *Journey into Mystery*, #93 (Marvel Comics, junio 1963), 5. Acervo digital de *Marvel Comics*.

inversionistas y desarrolladores civiles se involucraron más en los asuntos del Estado, especialmente en la milicia con el objetivo de cooptar todo desarrollo que pudiera traducirse como una ventaja armamentista sobre la Unión Soviética. No obstante, los contratistas y los desarrolladores de armas, rara vez se encontraban representados. A partir de este nulo abordaje que Stan Lee decidió incursionar en este tipo de personajes para presentar a un nuevo superhéroe.

La primera aparición de Anthony “Tony” Stark fue en el cómic *Tales of Suspense #39* (*Cuentos de suspenso #39*) en marzo de 1963, donde se presenta su alter ego, *Iron Man*. En cuanto al contexto del lanzamiento de este cómic, éste salió en un momento crucial de la carrera armamentista, ya que surgió meses después de la resolución de la Crisis de los Misiles y un par de años antes de la intervención militar de los Estados Unidos en Vietnam.<sup>129</sup> En esta historia de origen, Stan Lee y su hermano Larry Lieber, nos presentan a un genio y millonario contratista militar del gobierno, quien se encuentra desarrollando armas para el ejército estadounidense y que se utilizarían sobre la nación asiática de Vietnam.<sup>130</sup> Tras un viaje de prueba para demostrar sus proyectos, es secuestrado por un grupo rebelde en la selva, probablemente Vietnam, encabezado por Wong Chu. Cautivo y con los días contados, Stark es forzado a construir armas para esta organización. Con la ayuda de su asistente en el cautiverio, el Dr. Yinsen, de posible nacionalidad vietnamita, logran construir una armadura lo suficientemente poderosa para mantener las funciones vitales de Tony y para enfrentarse a sus captores.

Tras liberarse gracias a su armadura, Stark sigue siendo el principal desarrollador de armamento para el ejército de los Estados Unidos porque le sigue representando el mayor ingreso de su compañía.<sup>131</sup> A pesar de seguir necesitando el torso de su armadura para sobrevivir, consecuencia de una metralla incrustada cerca de su corazón, Stark mantiene oculta su identidad como *Iron Man*, en especial de los militares, a quienes sigue sorprendiendo con sus inventos.<sup>132</sup> Un elemento interesante dentro de los primeros cómics de *Iron Man* es la representación del enemigo y la doble labor de Stark y su *alter ego*. Por

---

<sup>129</sup> Stan Lee, Larry Lieber, Don Heck y Art Simek, *Tales of Suspense #39* (Marvel Comics, marzo de 1963), portada.

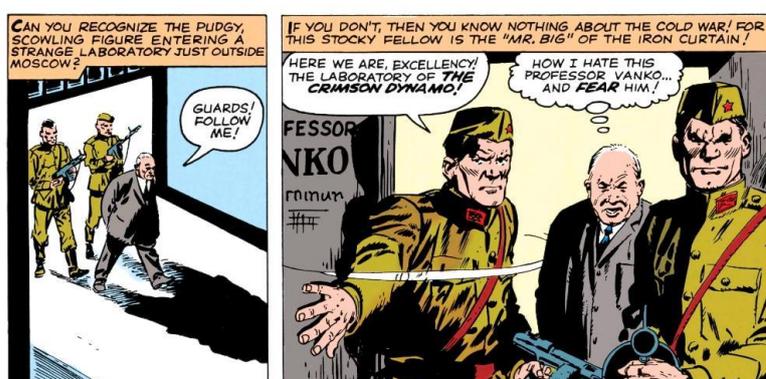
<sup>130</sup> Como mencioné anteriormente, en la década de 1960 la incursión de contratistas y analistas privados se fue normalizando dentro de los espacios gubernamentales, lo cual generó fricciones dentro del sector militar. Sin embargo, Lee no presentó esta desconfianza en las historias de *Iron Man*.

<sup>131</sup> Este factor lo mantiene dentro de la narrativa de la carrera armamentista de los Estados Unidos dentro de los cómics sin dejar de lado el estilo de *Marvel Comics*.

<sup>132</sup> Stan Lee, Larry Lieber, Don Heck y Art Simek, *Tales of Suspense #39* (Marvel Comics, marzo de 1963), 2.

un lado, Tony Stark desarrolla y vende artículos de uso militar para ser aplicados contra los comunistas. Por otro lado, *Iron Man* combate directamente contra ellos.

Siguiendo con la narrativa de los enemigos de *Thor*, en *Tales of Suspense* (*Cuentos de Suspenso*) también presentan a los comunistas como traidores y despiadados tanto con sus enemigos como entre ellos mismos. El ejemplo más claro de esto ocurre en los números 42 y 46. En el primero, el villano a vencer, conocido como “El bárbaro rojo” quiere robar algunos planos de los inventos de Stark para su causa, por lo que contrata a un espía que puede tomar cualquier forma. Lo interesante de esta trama es la primera aparición informal de Jrushchov.<sup>133</sup>



**Imagen 14:** Stan Lee, R. Berns, Don Hecks y Art Simek, *Tales of Suspense* #46 (Marvel Comics, octubre de 1963), 2. Acervo Digital Marvel Unlimited.

Aunque el espía descubre la identidad secreta de *Iron Man*, éste muere a manos de su empleador quien lo acusa de traidor.<sup>134</sup> El segundo, número 46, nos presenta al físico e inventor Anton Vanko quien es contratado personalmente por Jrushchov, quien

además de no ser nombrado como tal, nos da a entender explícitamente que se trata de él.<sup>135</sup> A lo largo de esta trama, se puede leer la continua desconfianza entre Vanko y el régimen comunista, este factor es aprovechado por *Iron Man*, quien logra convencerlo de que el líder supremo ha ordenado su ejecución en cuanto regrese a territorio soviético. La traición fue un anti valor fundamental tanto en este título como en la mayoría de las tramas en las que se involucran comunistas.<sup>136</sup> Pese a que diversos cómics de *Marvel* apelan a otros miedos o eventos de la década como la carrera espacial, la forma en que se ve a los comunistas se mantiene coherente con las presentadas anteriormente. Para el caso de *Iron Man*, su principal

<sup>133</sup> Nikita Jrushchov (1894-1971) fue dirigente de la Unión Soviética de 1953 a 1964. Aunque nunca se mencionó su nombre dentro de las historietas de *Marvel*, los dibujantes lo presentaban idéntico al líder ruso.

<sup>134</sup> El espionaje también fue una de las líneas narrativas más populares dentro del entretenimiento durante la Guerra Fría. Desde el punto de vista estadounidense, el soviético era considerado como una persona propensa a cometer traición, por lo que utilizaban este prejuicio en beneficio de su narrativa.

<sup>135</sup> Stan Lee, R. Berns, Don Hecks y Art Simek, *Tales of Suspense* #46 (Marvel Comics, octubre de 1963), 2. Acervo Digital Marvel Unlimited

<sup>136</sup> *Ibid.*, 12.

enemigo es un líder político-económico llamado *Mandarín* quien es representado con los rasgos étnicos y vestimenta de China y opera desde un punto cercano a dicha nación. Si bien los poderes de este personaje provienen de la magia, es líder de un grupo terrorista conocido como *Los diez anillos*.

La aportación más importante de *Iron Man* en la narrativa del universo de *Marvel*, fue la transformación paulatina de este personaje y la popularidad que adquirió, tanto que fue protagonista del cómic *Avengers* en septiembre de 1963. Además de esto, ver la doble vida de un empresario que se beneficia de la guerra pero que también fue víctima de ella, muestra el riesgo de apostar por este camino. Si bien Stark logra convertirse en un héroe, tampoco deja de lado su posición como principal desarrollador de armas. Esta dicotomía acentuó la constante narrativa de *Marvel Comics* que, más que presentarnos las aventuras de un superhéroe como casi todas las tramas de este género, reflexionaba sobre la condición humana dentro de un universo ficticio creado a partir de la realidad de sus autores.

#### VI. The Incredible Hulk: cuando las pruebas nucleares salen mal

En el imaginario popular de las primeras dos décadas de la Guerra Fría, la palabra "atómico" se convirtió en uno de los adjetivos favoritos para las tramas, anunciando todo tipo de posibilidades para la próxima "era atómica". Para el caso de la ciencia ficción, sería el tema por excelencia.<sup>137</sup> Como mencioné anteriormente, tras la detonación de las bombas de Hiroshima y Nagasaki y la posibilidad latente de una guerra nuclear, algunas industrias del entretenimiento y la literatura decidieron incursionar en este tema, por lo que era de esperarse que *Marvel* también aportara ideas en esta narrativa. Siguiendo con la línea "científica", la cual se convirtió en parte esencial de la llamada "Fórmula Marvel", Stan Lee pensó en un personaje basado en el miedo a un incidente nuclear y el rechazo al otro. Para desarrollar este héroe, tomó la idea del monstruo de Frankenstein, quien era rechazado por su apariencia y que, la chusma siempre lo perseguía, así como las nulas intenciones del monstruo de lastimar a la gente que lo agredía.

Aunado a este pensamiento, Lee añadió la historia de Quasimodo. En el jorobado de Notre Dame, todo el mundo rechaza a Quasimodo. Al contrario de *The Thing* que no puede cambiar su apariencia, este personaje nuevo sí podría hacerlo. Sin duda alguna sería un monstruo, pero uno con identidad secreta, como el Dr. Jekyll y Mr. Hyde. Fue con estos pilares con los que nació *The Incredible Hulk* (*El increíble Hulk*, mayo de 1962). *Hulk* nació

---

<sup>137</sup> May, *Rockets and Ray*, 25.

por un accidente generado por experimentos durante la Guerra Fría. El Dr. Bruce Banner - quien en su serie de televisión (1977-1982), sería renombrado como David Banner- diseñó la “G- Bomb” -una bomba inspirada en la “H bomb” de la década de 1950- una bomba que contenía altas concentraciones de radiación gamma, otra de las explicaciones “científicas” de Stan Lee para la adquisición de poderes.<sup>138</sup> La diferencia del accidente que Banner tuvo respecto a otros superhéroes es que éste ocurrió debido a un sabotaje producido por su ayudante, el Doctor Igor, un nombre ruso muy característico, quien no previene la explosión de prueba, aún sabiendo que el Dr. Banner se encontraba dentro del diámetro de impacto.<sup>139</sup> Al igual que en *Tales of Suspense #46* (*Cuentos de suspenso #46*), el villano principal – un científico llamado “The Gargoyle” (La gárgola)- trabaja para la Unión Soviética sin embargo, mantiene un fuerte resentimiento hacia el líder, Nikita Jrushchov, por lo que agradece ser apoyado por Banner para curar su rostro afectado por la radiación.<sup>140</sup>

Dentro de la narrativa general de la Edad de Plata de *Marvel Comics*, la trama podría considerarse como genérica. En primer lugar, el vencer a un enemigo comunista y descubrir a un espía, eran las tramas más rentables dentro de esta industria. Lo más importante de esta historia radica en dos puntos. El primero, es el riesgo económico que tomó *Marvel Comics* para lanzar a este superhéroe con un comic propio sin haber tenido una aparición previa de este personaje. *The Incredible Hulk #1* fue publicado en mayo de 1962, con publicación bimestral. Si bien este personaje tuvo mucha popularidad desde su publicación, sus ventas no fueron las esperadas por lo que tuvo que cancelarse en marzo de 1963, aunque *Hulk* regresó en el cómic *The Avengers #1* en septiembre de 1963. En segundo lugar, el origen de *Hulk* fue una constante de la pluma de Stan Lee que se benefició del contexto del miedo y las inquietudes de la sociedad estadounidense en la década de 1960.

En los siguientes números, del 2 al 6, último número de la serie original, *The Incredible Hulk* no vuelve a plantear el tema del anticomunismo de forma directa. Pero, sus tramas se centraron en las invasiones e incursiones de conquistadores alienígenas, aunque

---

<sup>138</sup> Stan Lee se basó muchas veces las noticias o avances científicos y tecnológicos para darle un origen a sus superhéroes. La radiación gamma es de tipo electromagnética derivada de fotones; ésta se producen eventos astrofísicos. La radiación gamma logra afectar a los seres vivientes a nivel celular. Stan Lee, Peter David and Colleen Doran, *Amazing, Fantastic, Incredible: A Marvelous Memoir* (New York: Toucstone, 2015) 66-68.

<sup>139</sup> *Ibid.*, 65-66.

<sup>140</sup> El clímax de este número ocurre cuando el Dr Banner y el adolescente que salvó (Rick Jones) son secuestrados hasta la unión soviética por *The Gargoyle*, quien funge como uno de los científicos más importantes del otro lado de la cortina de hierro. Tras una serie de experimentos, Banner logra quitarle las deformidades a este científico, quien culpa al líder de sus malformaciones.

*Hulk* se diferencia de otros cómics por dos razones principales. En primer lugar, *Hulk* sufrió cambios en su historia de origen. En un principio, Banner sólo se podía convertir en *Hulk* por las noches. Después, inventó una máquina que podía convertirlo sólo con usar ese artefacto. A lo largo del tiempo, los escritores idearon la transformación a través de la furia descontrolada de Banner, la cual liberaba al monstruo, quien ya no tenía una conciencia humana sino bestial casi por completo. Este cambio se debió a las limitaciones que significaba que *Hulk* sólo saliera por la noche. Puesto que se asemejaba al *modus operandi* del superhéroe de *DC Comics Batman*, y, porque la transformación por medio de la pérdida del control resultaba más atractiva que una transformación nocturna como un hombre lobo. *Hulk* era perseguido por las autoridades, en especial el ejército estadounidense. Durante varios números, las tramas de *The Incredible Hulk* trataron sobre su persecución y su inadaptabilidad con la humanidad. Dentro de la mitología de *Marvel Comics*, el rechazo y la persecución que recibe *Hulk* por parte de la humanidad fungió como la piedra angular de sus historias más importantes. Aunque *Hulk* podría considerarse como un antihéroe debido a la destrucción que éste deja a su paso, es difícil catalogarlo como uno debido a que el monstruo no es plenamente consciente de sus acciones. De igual forma, Bruce Banner se mantiene como un personaje apegado a la moral del científico estadounidense. A pesar de haber sufrido ese accidente que lo transforma en monstruo, no desarrolló inventos o armas para beneficios personales o para afectar a otras personas. Por esta razón, *Hulk* puede ser considerado un héroe ya que, la brújula moral de estas dos personalidades, el Dr. Banner, se mantiene firme en sus convicciones y acciones pro americanas.

## VII. *Fantastic Four* y su génesis en la carrera espacial

Como abordé al inicio de este capítulo, la carrera espacial también se convirtió en una preocupación importante para la sociedad estadounidense. Del mismo modo que la carrera armamentista, la conquista del espacio se convirtió en un tema que atrajo muchos fanáticos. En un principio, la Unión Soviética también se adelantó con el lanzamiento del primer satélite artificial no tripulado, el *Sputnik 1*, fue puesto en órbita el 4 de octubre de 1957. La respuesta formal por parte de los Estados Unidos no fue hasta el discurso del presidente Kennedy el 12 de septiembre de 1962, en el que aseguraba que a finales de la década el hombre llegaría a la luna.<sup>141</sup> Pese a que los Estados Unidos no tenían una institución formal

---

<sup>141</sup> El discurso de Kennedy sobre la exploración lunar contradecía el discurso soviético. La narrativa estadounidense que surgió a partir de este discurso, volvió a reflexionar sobre el término “frontera”. Matthew Kapell, *Exploring the Next Frontier Vietnam, NASA, Star Trek and Utopia in 1960s and 1970s American Myth and History* (New York:Routledge, 2016), 10. Los cuestionamientos sobre las fronteras y su expansión han sido una reflexión constante de los Estados Unidos desde sus inicios como colonias, hasta finales del siglo

para los asuntos espaciales hasta 1958, año en que se fundó la *National Aeronautics and Space Administration* (NASA), los soviéticos comenzaron a perder su liderazgo en la carrera espacial a mediados de la década de 1960.<sup>142</sup> Parte de este retraso se debió a la ideología comunista. Desde el punto de vista de los políticos soviéticos, había mucho trabajo más útil que hacer en la órbita terrestre que la exploración a la luna o incluso otros planetas. En consecuencia, su programa espacial solamente se enfocó en perfeccionar los satélites de órbita.<sup>143</sup> No fue hasta la misión *Apollo 11*, por parte de los Estados Unidos, lanzada el 16 de julio de 1969 y que alunizó el 20 de julio,<sup>144</sup> que se vio un claro ganador de la carrera espacial entre la Unión Soviética y los Estados Unidos. Después de esta misión, la NASA se consolidó como la agencia espacial más importante hasta finales del siglo XX.

*Fantastic Four* (Los cuatro fantásticos) fue un fenómeno desde su primera aparición. El éxito se debió a la trama y al dibujo. En cuanto a la narrativa literaria, desarrollada por Stan Lee, se basó completamente en la carrera espacial y, por ende, en el anticomunismo. Los cuatro protagonistas fueron pilotos que decidieron adelantar una misión fuera de la atmósfera de la tierra. El accidente que les otorgó poderes ocurrió en la atmósfera de la tierra, ya que decidieron adelantarse a los comunistas en la exploración espacial.<sup>145</sup> Debido a lo apresurada y desautorizada de su misión, sufren exposición a los rayos cósmicos y al aterrizar se dan cuenta que sus cuerpos cambiaron de forma drástica. El primero de estos personajes fue la nueva Antorcha Humana, cuyo nombre es Johnny Storm, un adolescente impetuoso, pero que se diferenciaba de todos los *sidekicks* de la Edad de Oro,<sup>146</sup> que tenían el papel de personajes secundarios, en dos puntos importantes.<sup>147</sup> En primer lugar, se trataba de un adolescente que protagonizaba una serie de cómics y tenía la misma importancia que

---

XIX. Para más información consultar Ángela Moyano, Jesús Velazco & Ana Suárez, *EUA, Síntesis de su Historia* (México, Instituto Mora, 2006)

<sup>142</sup> *National Aeronautics and Space Administration*, mejor conocida como NASA, se creó para aglutinar los programas espaciales del ejército, la marina y la fuerza aérea dentro de una sola agencia del gobierno, como una institución que le respondía al poder ejecutivo.

<sup>143</sup> May, *Rockets and Ray*, 65-68.

<sup>144</sup> Como aclaración, los vehículos *Apollo*, eran las naves tripuladas. Los cohetes de propulsión se desarrollaron de forma paralela a los vehículos tripulados. Puesto que requerían una directriz de investigación distinta. Robert Seaman, *Project Apollo, The Tough Decisions* (Washington: NASA, 2005), 13.

<sup>145</sup> En una viñeta de la página 9, Sue le comenta a Ben que es necesario adelantar la misión ya que corren el riesgo de que los comunistas “commies”) se adelante en la carrera espacial. Stan Lee y Jack Kirby, *Fantastic Four*, #1 (Marvel Comics, noviembre 1961), 9.

<sup>146</sup> Los *Sidekicks* eran los compañeros de los superhéroes principales. Éstos eran, en su mayoría, adolescentes. El *sidekick* más famoso de los cómics es *Robin*, compañero de Batman.

<sup>147</sup> En la Edad de Oro de los cómics, *Human Torch* era un androide con la capacidad de volar y podía arder en llamas para vencer a sus adversarios. Tras la Segunda Guerra Mundial, este héroe dejó de aparecer en los cómics. Al ser propiedad de *Marvel Comics*, Stan Lee no tuvo problemas en reutilizar los poderes de este personaje para desarrollar a Johnny Storm.

el resto del equipo. En segundo lugar, su personalidad provocó una gran popularidad e importancia de este cómic en la editorial. El índice de popularidad que tuvo Johnny, planteó la posibilidad de que, tener un adolescente protagonizando una historia independiente, podía significar un éxito en ventas, idea que sería retomada en 1963 con *The Amazing Spider-Man*. El personaje de Sue Storm fue uno de los más importantes, no sólo para este cómic sino para toda la industria. Antes de estos dos personajes, rara vez existían hermanos superhéroes en el mundo de los cómics. Los poderes de Susan eran volverse invisible y crear campos de fuerza, dones que rara vez fueron utilizados anteriormente.

Al inicio de esta historieta, Sue fue dibujada como una mujer joven de clase media y con habilidad en la ciencia, lo que hacía suponer que era una persona muy inteligente. Sin embargo, Lee se limitó a desarrollar a Sue como la prometida del líder del equipo, como persona, se ocupaba del bienestar de su prometido y de su apariencia física. El rol de la mujer dentro de la sociedad estadounidense era muy similar al de Sue y retrata el estereotipo de la mujer de la década de 1960. No obstante, el hecho de co protagonizar y participar en un equipo de superhéroes, significó un avance en los cómics de *Marvel* puesto que el éxito de ventas y popularidad, permitió a Lee y a sus dibujantes, desarrollar personajes femeninos dentro de sus páginas.

En cuanto al líder, en lugar de presentar un hombre alto grande y musculoso, Lee propuso un científico delgado y socialmente poco versado quien, después de la exposición a los rayos cósmicos adquirió la capacidad de tener un cuerpo flexible y un nombre fácil de recordar, como lo seguiría utilizando, Reed Richards. Pese a sus virtudes de liderazgo, Richards tuvo el ego tan grande para llamarse a sí mismo "Señor Fantástico". Para finalizar el grupo, Lee hizo del mejor amigo de Richards todo lo contrario. Ben Grimm, el personaje favorito de Stan, era el piloto de la nave que los expuso a los rayos cósmicos. En cuanto a la veracidad científica, Stan Lee comentó “¿Por qué rayos cósmicos? Principalmente porque parecía que tenía una investigación detrás. Y esos rayos cósmicos los transformaron en ... Los Cuatro Fantásticos.” Con este equipo, *Marvel* comenzó a utilizar los accidentes científicos como historias de orígenes para sus superhéroes.<sup>148</sup>

---

<sup>148</sup> Cabe recalcar que *Fantastic Four* fue el primer cómic de la Edad de Plata, gracias al éxito de éste, la idea de los accidentes científicos se volvió la génesis favorita de Lee para presentar nuevos personajes. Stan Lee, Peter David and Colleen Doran, *Amazing, Fantastic, Incredible: A Marvelous Memoir* (New York; Touchstone, 2015), 60-61.

Aunque la historia de origen de este equipo tiene la intención anticomunista de llegar primero al espacio antes que los comunistas, la mayoría de las siguientes tramas se centraron en invasiones extraterrestres o peligros poco comunes, como el caso de *Namor the Sub Mariner* (*Namor, el Sub marino*)<sup>149</sup> Los 4 Fantásticos reformaron el concepto de superhéroe, ofreció a los lectores un viaje hacia un universo lleno de extraterrestres necesitados y megalómanos, de dioses devoradores de planetas y ahondaron en las relaciones familiares. Cabe señalar que, los *Fantastic Four* fueron de los primeros superhéroes en no tener una identidad secreta, es decir, todo el mundo sabía sus identidades. Incluso sabían que su base se encontraba en el edificio Baxter en Nueva York.<sup>150</sup> A pesar de luchar por la justicia y los ideales americanos, no les garantizó una estabilidad económica o una legitimidad social.<sup>151</sup> Estas eran las problemáticas que diferenciaban la narrativa de Lee de otros escritores, tanto de su época como antecesores. En sus cómics, la aventura no terminaba venciendo al villano, la vida diaria también era una aventura en las páginas de *Marvel*.

*Fantastic Four* marcó la diferencia narrativa entre la Edad de Oro y Plata de los cómics. Aunque el origen de estos héroes tuvo una génesis basada en una de las preocupaciones de la sociedad estadounidense como la carrera espacial, Lee nos presentó una proyección aspiracional dentro del contexto en el que se encontraba. Si bien, estos personajes tenían un patrimonio y una carrera científica, Lee escribió sobre sus vidas y problemas que tenían muchas personas, altibajos económicos, complejos por apariencia, la sensación de omnipotencia, la derrota, el recuperarse de los errores cometidos. En cuanto a la narrativa, los asuntos extraterrestres obedecían más al mercado de la ciencia ficción que era alimentado por el cine y la televisión; en cuanto a la repercusión de estas tramas en los cómics, *Fantastic Four* incursionó en la interdimensionalidad, conflictos políticos entre razas extraterrestres, contener intervenciones alienígenas, siendo el equipo de superhéroes más importante de la tierra frente al universo de *Marvel Comics*.

---

<sup>149</sup> *Namor*, rey de la Atlántida, fue un personaje creado en la Edad de Oro y sus historias lo presentaban como un héroe. Sin embargo, al igual que *Human Torch*, tras la Segunda Guerra Mundial fue desapareciendo paulatinamente. Para la década de 1960 apenas era recordado; esto fue benéfico para Lee quien, en un primer momento lo presentó como un enemigo de la humanidad. No obstante, con el paso del tiempo, y tras la aparición de los mutantes en *Marvel Comics*, *Namor* se convirtió en el primer mutante de *Marvel* y un antihéroe que primero vela por la Atlántida, después por el resto del mundo.

<sup>150</sup> Morrison, *Supergods*, 118.

<sup>151</sup> En este número, Los Cuatro Fantásticos se quedan sin dinero para seguir su modo de vida por lo que deben recurrir a la oferta de empleo de Namor. Anteriormente, la mayoría de los superhéroes carecían de problemas financieros. Lee por su parte, trató de darles situaciones comunes a sus personajes. Stan Lee y Jack Kirby, *Fantastic Four*, #9 (Marvel Comics, diciembre 1962), portada.

## Conclusiones

Los diferentes miedos y preocupaciones que se gestaron en los diferentes escenarios de la Guerra Fría sirvieron como material de inspiración para diferentes industrias del entretenimiento. Al igual que la novela, el cómic se nutrió del contexto de los autores y, las problemáticas como el miedo a una guerra nuclear o qué sucedería si la Unión Soviética dominaba el espacio. Para Stan Lee la década de 1960 marcó un parteaguas en su carrera literaria, al utilizar su conocimiento sobre novelas clásicas y enlazarlos con los acontecimientos de los que era testigo. Las bases de Lee fueron más o menos evidentes según los héroes, tal es el caso de la similitud entre *Hulk* y *Mr. Hyde*. En el caso de *Thor*, es muy evidente que retomó los elementos esenciales de la mitología nórdica y, a partir de ella, desarrollar una narrativa propia que retomó las problemáticas anticomunistas de inicios de la década de 1960. En los casos de *Iron Man* y *Fantastic Four*, no hay una obra o mitología que haya fungido como molde para desarrollar estos héroes. A pesar de ello, *Fantastic Four* marcó la constante narrativa para establecer los orígenes de la mayoría de los superhéroes de *Marvel Comics*.

En el caso de *Marvel Comics*, la popularidad de esta editorial creció debido a que supo utilizar el contexto para desarrollar historietas entretenidas. Sin embargo, el verdadero éxito se debió al estilo narrativo de Lee, quien, más allá de continuar con la constante de las tramas, se arriesgó a explorar el lado humano de los superhéroes. Este giro en la narrativa del cómic se tradujo en un éxito de ventas que le permitió experimentar con nuevas problemáticas, incluso de carácter doméstico como fue el caso de *X-Men* y la segregación racial en Estados Unidos en el decenio de 1960. Sin embargo, el mayor éxito, comercial y cultural, de *Marvel Comics* fue *The Amazing Spider-Man* quien, en un principio parecía seguir el mismo origen y tendencia que las historietas analizadas en este capítulo. En cambio, se volvió un elemento de identificación, y en algunos casos de manifestación, del adolescente en el decenio de 1960. Este es un caso de estudio que abordaré en el siguiente capítulo.

### Capítulo III

Peter Parker/ Spider-Man, el arquetipo del joven estadounidense.

El cómic es una herramienta útil para retratar la década de 1960 a través de los trazos y la narrativa de sus autores. En el capítulo anterior, se recreó la década de 1960 a través de las viñetas de los cómics de *Marvel*, para este capítulo, analizaré el caso particular de *The Amazing Spider-Man*. La elección de este personaje obedece al *grado cero* en el desarrollo narrativo de personajes de cómics.<sup>152</sup>

El presente capítulo consta de tres secciones. En primer lugar, realizaré un análisis literario del protagonista de este cómic; el análisis estético de Peter Parker/ *Spider-Man* y cuál es la ruptura en la narrativa del cómic que representa este personaje. En segundo lugar, expondré las intencionalidades de los autores en *The Amazing Spider-Man*, las enseñanzas y valores que querían transmitir a los niños, e inesperadamente, adolescentes. De igual forma, analizaré los villanos de *Spider-Man*, en especial, los que tienen un origen científico puesto que Peter Parker es un joven con un perfil apegado a la ciencia. Por esa razón es imperante reflexionar sobre el uso de la ciencia para el bien común o el beneficio personal. En tercer lugar, hay una reflexión sobre la sociedad estadounidense de la década de 1960 y la representación de sus valores y aspiraciones dentro de las páginas de *Spider-Man*, puesto que conformaron una pieza fundamental en el desarrollo de muchas tramas de este personaje. Para realizar este punto, haré uso del espacio para el público llamado *Spider's Web* en el cual, los autores contestaban preguntas e inquietudes del lector.

#### I. ¿Quién es Spider-Man?

Los superhéroes más importantes de *Marvel Comics* se crearon a partir del miedo y la angustia de la sociedad estadounidense por el contexto en el que se encontraban y, a partir de éstos, combatir a los enemigos que encarnaban estas fobias. Sin embargo, no todo el anticomunismo en los cómics se vio de manera combativa como en los ejemplos anteriores, tal es el caso de *Spider-Man*. Después de los éxitos de *Fantastic Four* y *The Incredible Hulk*, Stan Lee tenía mayor libertad creativa para desarrollar historias, consultando sólo a Martin Goodman, editor de *Marvel Comics* para decisiones muy importantes como nuevos títulos.

---

<sup>152</sup> En la teoría de Roland Barthes, *El Grado cero de la escritura* es un proceso en el cual, una obra o un autor marcan un cambio sobresaliente en la tendencia del estilo de la escritura. Aunada a esta definición, Barthes no categoriza estos cambios en géneros de la escritura, sino en el lenguaje por lo que, desde su definición, el género del cómic se inserta de manera adecuada. En el caso de *Spider-Man*, ésta historia marcó un cambio en la estructura en la elaboración de personajes. Dicho estilo se convirtió en una constante en diversos cómics.

Tal fue el caso de *Spider-Man*, que estaba pensado en ser lanzado con un título propio. Lee había pensado que este héroe debía ser un adolescente, con problemas de su edad, malo con las chicas, cohibido, huérfano y enfermizo.<sup>153</sup>

Stan Lee señala que Martin Goodman estaba en completo desacuerdo. Esto se debió a que los adolescentes eran presentados como *sidekicks* o personajes secundarios (veáse *Human Torch* en *Fantastic Four*) y no protagonizaban un título propio. Aunado a esto, Goodman sostuvo que a nadie le gustaban las arañas y el título sería un rotundo fracaso. Pese a esto y para no arriesgar la continuidad de Lee dentro de *Marvel*, le dio permiso de publicar lo que quisiera en el *Amazing Adult Fantasy #15* (*Increíble fantasía para adultos#15*) ya que sería cancelado por sus bajas ventas.<sup>154</sup>

Tras la autorización, Lee encargó el dibujo a Jack Kirby, quien ya había dado vida a *Fantastic Four*, *The Incredible Hulk* y en la década de 1940, a *Captain America*. Sin embargo, el diseño de Kirby no fue del agrado de Lee ya que éste estaba acostumbrado a dibujar personas adultas con mayor detalle, a pesar de ser co creador de la nueva *Human Torch*. Aunque Kirby era un artista consagrado de la industria, Lee decidió trabajar con Steve Ditko ya que, además de dibujar como un adolescente al personaje,<sup>155</sup> la experiencia de Ditko en la escuela y su servicio militar en Alemania de la posguerra, complementó la historia de origen que Lee tenía pensada para *Spider-man*.<sup>156</sup>

Después la llegada de las cifras de venta, quedó en evidencia que *Spider-Man* se había convertido en un éxito de ventas, ya que había sido el número más vendido de *Amazing Adult Fantasy*. Fue gracias a esto que Goodman accedió a otorgarle a Stan Lee permiso para hacer un título de este personaje. Éste comenzó a salir desde marzo de 1963 y se sigue publicando hasta la actualidad.<sup>157</sup>

---

<sup>153</sup> Stan Lee, Peter David and Colleen Doran, *Amazing, Fantastic, Incredible: A Marvelous Memoir*, Toucstone, New York, 2015, 69

<sup>154</sup> Ibid., 70. Esta información se puede confirmar en la sección *Spider's Web* del *Amazing Spider-Man #4*. En dicho anexo, Lee responde que debido a las bajas ventas, decidió arriesgarse a publicar la historia de *Spider-Man* en el número final de *Amazing (Adult) Fantasy*. Después de eso, recibieron muchas cartas pidiendo un cómic propio de este personaje. Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm.4 (septiembre 1963), "Spider's web", 2.

<sup>155</sup> Stan Lee, Peter David and Colleen Doran, *Amazing, Fantastic, Incredible: A Marvelous Memoir*, Toucstone, New York, 2015, 72.

Aunque Kirby no colaboró en las siguientes apariciones de *Spider-Man*, fue quien dibujó la portada del *Amazing Fantasy #15* en la que aparece este superhéroe.

<sup>156</sup> Danny, *A Marvelous*, 110.

<sup>157</sup> Ibid., 107. Los primeros cuatro números fueron publicados bimestralmente, a partir del número 5 (octubre de 1963) se publicaron de manera mensual.

Aunque el cómic tiene reinicios periódicamente, la mayoría de éstos se basan en las primeras historias en las que aparecieron los personajes, por lo que presentaré los orígenes de *Spider-Man* desde *Amazing Fantasy #15*. Peter Parker es un adolescente de Forrest Hills en Queens, Nueva York; es huérfano y vive con sus tíos que ya son mayores, Ben y May Parker. En cuanto a su vida social, Peter es el más inteligente de su grupo, lo cual lo ha relegado del grupo y etiquetado como un *bookworm* (“gusano de libro”) Al principio, las chicas no lo ven como un chico con el cuál salir, incluso invita a una chica a una demostración de artefactos nucleares, lo que ella rechaza categóricamente. Es en esta exposición donde es mordido por una araña radiactiva, la cual le dio sus poderes arácnidos.<sup>158</sup>

## II. Las limitaciones del *Ciclo del Héroe* en la sociedad estadounidense en la década de 1960

Es necesario ahondar en todos los detalles del personaje, personalidad, actitudes, contexto, la gente con la que se relaciona. La teoría del *Ciclo del héroe* de Campbell propone que existe una serie de constantes narrativas que forman el principio común de los relatos épicos, en este caso los héroes. En palabras del autor, un héroe “es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales.”<sup>159</sup> En esta teoría, Campbell no repara en comparar las historias de Shiva, Buda o Jesucristo, entre otros personajes religiosos y mitológicos para sostener su punto. Como resultado de su investigación postuló una serie de puntos en común en gran parte de los mitos de la humanidad sin importar la delimitación temporal y espacial. Si bien *Spider-Man* no es un mito de alguna religión, tiene elementos muy puntuales que pueden insertarse dentro de la teoría de Campbell.

---

<sup>158</sup> En *Amazing-Fantasy #15*, Peter no es consciente que la araña fue expuesta a radiación, solamente se asombró que esta tuviera un brillo singular. Incluso, ya consciente de sus poderes, lo atribuye a un milagro y no a un accidente científico. La elección de un adolescente con gusto por la ciencia no sólo fue una ocurrencia de Lee. A medida que el gobierno estadounidense desarrolló propaganda para convencer a la ciudadanía de que la energía nuclear era segura, la cultura popular comenzó a utilizar esta narrativa dentro de sus productos de entretenimiento. En los primeros años posteriores a la Segunda Guerra Mundial, la energía nuclear se convirtió en una sensación mediática, que tanto jóvenes como adultos asimilaban en su vida diaria. La palabra “atómico” se convirtió en sinónimo de futuras maravillas e innovaciones tecnológicas. Se comenzaron a producir juguetes con temática atómica para los niños. Estos incluyeron pistolas atómicas e incluso juegos de mesa atómicos. Jeffrey K. Johnson, *Super-History Comic Book Superheroes and American Society, 1938 to the Present*, (North Carolina, and London: McFarland & Company, Inc., Publishers Jefferson, 2012), 52.

<sup>159</sup> Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito* (México: FCE, 1959), 19.

Respecto al desarrollo de esta teoría, el autor sostiene que “El camino común de la aventura mitológica del héroe es la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: separación-iniciación-retorno, que podrían recibir el nombre de unidad nuclear del monomito.”<sup>160</sup> Aunque los otros personajes también comparten pasos puntuales, el análisis de sus historias, sobre todo la temporalidad de los arcos argumentales, requiere de una reflexión más profunda, que no fueron necesarias para efectos de esta tesis.<sup>161</sup>

*El ciclo del héroe* sólo es el punto de partida para reflexionar sobre los orígenes de los superhéroes. Como mencioné anteriormente, no todos los pasos se adecuan dentro de la narrativa de *Spider-Man*. Pese a que el estudio de este autor abarca un gran número de mitos, no todos cumplen con sus propios puntos desarrollados. En el caso de este superhéroe, solamente existen algunos puntos útiles, los cuales retomaré en las siguientes páginas. Para analizar a Peter Parker/Spider-Man, utilizaré sólo *Amazing Fantasy #15* y los primeros 38 números de *The Amazing Spider-Man* escritos por Stan Lee y dibujados por Steve Ditko, de 1963 a 1966. Si bien existen relanzamientos que completan los vacíos de origen, como *Spider-Man: con grandes poderes*, no los consideré relevantes para esta disertación ya que surgieron a partir de la obra de los autores antes mencionados.<sup>162</sup> Es importante delimitar el análisis en los primeros números originales, del 1 al 39 ya que, a diferencia de los mitos y leyendas, en los cómics es posible hallar a la mayoría de los artistas, lo cual nos permite estudiar sus intencionalidades y conocer el contexto de su obra.

El primer paso de este ciclo se encuentra en el *Amazing Fantasy #15* ya que, en primer lugar, nos presenta el mundo ordinario de Peter Parker y su rol dentro de él. Según Campbell, este punto de inicio significa que el destino ha puesto sus ojos en el héroe y lo manda hacia un lugar desconocido.<sup>163</sup> En una serie de viñetas, Lee describe el mundo

---

<sup>160</sup> *Op. cit.*, 25

<sup>161</sup> De igual forma, tampoco puede utilizarse una serie de cómics creados por diversos autores, no importa si son acerca del mismo personaje por dos razones. En primer lugar, los cambios de artistas, escritores y dibujantes, suponen un cambio en la intencionalidad narrativa y estética, lo que pone en comparación y no como continuidad con lo desarrollado anteriormente. Sin embargo, los reinicios de historias de origen permiten enriquecer el *camino del héroe* de estos personajes pero, para efectos de esta tesis, Stan Lee fue quien desarrollo en menos de tres años el *camino del héroe* de *Spider-Man*, quien, hasta la fecha, no ha sufrido cambios en sus orígenes. Si bien la teoría de Campbell está conformada con más pasos, y este personaje, a lo largo de su historia los ha completado, para la década de 1960 sólo algunos se pueden retomar de este postulado.

<sup>162</sup> David Lapham, Tony Harris & David Lapham, *Spider-Man: con grandes poderes* (México: Marvel Comics México, 2009)

<sup>163</sup> En la teoría de Campbell se utiliza la categoría analítica “mundo ordinario” para diferenciar las trayectorias “mortales” de los héroes de sus andanzas por el “mundo sobrenatural” u “oculto”. En este caso, usar “mundo cotidiano” como categoría me permite diferenciar del “mundo arácnido” de Peter Parker y distanciarme de la visión religiosa de Campbell. Campbell, *El héroe*, 40. Sobre la diferencia entre estos conceptos véase la sección de chamanismo de Morris, Brian. *Religión y antropología*. Vol. 288. Ediciones Akal, 2009.

ordinario de Peter Parker sin ahondar en una narrativa compleja. No obstante, es Ditko quien, a través de sus dibujos, enfatiza las diferentes expresiones de Peter dependiendo del espacio en el que se encuentra. Por ejemplo, tanto con sus tíos como en el laboratorio se le puede ver sonriente y confiado; mientras que al momento de convivir con personas de su edad parece inseguro, además de ser menospreciado.<sup>164</sup> A diferencia de otros personajes de *Marvel Comics* que tenían una personalidad extrovertida o socialmente agradable, Peter Parker es todo lo contrario por dos motivos. En primer lugar, es un adolescente, pero no el púber atléticamente virtuoso, sino un genio en la ciencia que, para el contexto de la época, el intelecto era de mayor utilidad para el Estado que la fuerza física. En segundo lugar, y como hablaré a detalle más adelante, es un personaje que no vive en la opulencia o tiene un trabajo estable.<sup>165</sup>

El momento en que el “mundo ordinario” de Parker quedó atrás se hace evidente durante la exhibición de experimentos radiactivos. A diferencia de los éxitos anteriores de *Marvel*, como *Fantastic Four* y *The Incredible Hulk*, Peter Parker no es víctima de un accidente de su propio experimento, simplemente estuvo en el momento y lugar exactos para que la araña radiactiva lo mordiera.<sup>166</sup> Tras esto, Peter experimentó cambios en su cuerpo, los cuales se asemejan a las habilidades de una araña y, a partir de ello, comienza a adquirir noción de sus capacidades extraordinarias.

Una vez que Peter adquirió consciencia de sus habilidades, decide lucrar con ellas. La primera de sus ideas para obtener dinero fue a través de concursos de lucha libre y así aprovechar la fuerza descomunal otorgada por la araña. Dado el éxito de su actuación un agente vio potencial de Peter para la televisión, acto que le llevaría al siguiente paso. Dentro de la teoría de Campbell, esta idea de lucrar se asemeja a la “negativa al llamado” puesto que Peter antepone sus intereses personales en lugar de ayudar al prójimo.<sup>167</sup> Desde la perspectiva visual, Ditko presenta una secuencia de batalla compleja ya que, anteriormente, los superhéroes eran representados con una masculinidad exacerbada. Por su parte, Ditko presentó a Peter Parker con el mismo aspecto delgado que tenía antes de adquirir sus poderes,

---

<sup>164</sup> Stan Lee & Steve Ditko, “Spider-Man”, *Amazing Fantasy*, núm. 15 (agosto de 1962): 2.

<sup>165</sup> Como se vio en el capítulo anterior, los *Fantastic Four* poseen en el edificio Baxter en Manhattan y viven de sus desarrollos científicos y tecnológicos. Bruce Banner, Hulk, trabaja para el gobierno estadounidense y Donald Blake, Thor, es un médico con consultorio propio y miembro de una junta médica.

<sup>166</sup> Stan Lee & Steve Ditko, “Spider-Man”, *Amazing Fantasy*, núm. 15 (agosto de 1962): 3.

<sup>167</sup> Campbell, *El héroe*, 41

lo cual era otra novedad en los cómics de *Marvel*.<sup>168</sup> Los protagonistas sufren un cambio físico significativo, mientras que Peter sólo sufre cambios en su fisiología, característica que permitirá mantener su identidad en secreto.<sup>169</sup> En la secuencia de pelea se puede ver la diferencia de proporción corporal entre un luchador y Peter.<sup>170</sup> En cambio, la agilidad y fuerza de Peter es mayor a la de su oponente, al cual logra someterlo de forma sencilla.<sup>171</sup> En cuestión estética, la utilización de máscara parece representar una suerte de transición del mundo cotidiano al mundo arácnido.

La segunda parte de su negación al llamado ocurre en su aparición en televisión, en la que, gracias a sus habilidades, se convierte en una sensación a nivel nacional. Dicha notoriedad lo llena de una soberbia sin precedente, tomando un rol de estrella y de irresponsabilidad frente a las adversidades. La mayor de ellas fue dejar ir un ladrón del estudio de grabación. Desde la perspectiva moral estadounidense, esto sería inaceptable para un joven con habilidades especiales. Sin embargo, es esta negativa lo que nos lleva al siguiente paso del *ciclo del héroe*. A diferencia de Campbell, quien establece una serie de reglas casi inflexibles respecto a la diferenciación del bien y el mal, “la negativa al llamado” es más compleja en el caso de *Spider-Man*. En primer lugar, los superhéroes, en especial los de *Marvel*, deciden combatir el mal debido a que enfrentan amenazas directas en su contra, o presencian la aparición de villanos que atentan el *American way of life*; más como un acto de apoyo y voluntad que como un deber, el cuál adquirirán posteriormente. En el caso de Peter Parker, la culpa y la autoflagelación son las motivaciones que lo llevan a convertirse en un héroe. En segundo lugar, la responsabilidad moral es un elemento que no es universal, si bien Peter Parker no decide luchar contra el crimen en un primer momento, tampoco decide utilizar sus habilidades contra las demás personas.

En una secuencia de la página ocho de *Amazing Fantasy #15*, ocurre un suceso coyuntural en la vida de Peter Parker y que cambiará toda su cosmogonía, ya que una decisión tan pequeña le traerá consecuencias irreparables, como el asesinato de su tío a

---

<sup>168</sup> Stan Lee & Steve Ditko, “Spider-Man”, *Amazing Fantasy*, núm. 15 (agosto de 1962): 4-5.

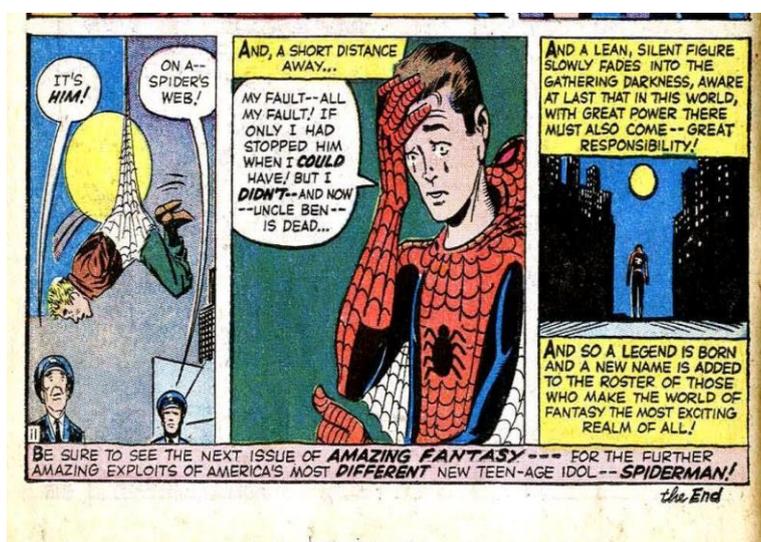
<sup>169</sup> Aunque Bruce Banner mantiene su fisionomía, sufre un cambio radical cuando se convierte en *The Hulk*.

<sup>170</sup> Las formas en que se representa el cuerpo masculino son objetos de las prácticas sociales de un grupo en específico. Aunque los superhéroes fueron representados como la epítome de la perfección masculina física, el hecho de que *Spider-Man* fuera dibujado de una forma diferente que al resto de los superhéroes de *Marvel*, deja claro que este adolescente nació para hacerle frente al canon que hasta ese momento había dentro del mundo de la historieta. Stevens, J., Richard, *Captain America: Masculinity and violence*, (Syracuse: Syracuse university press, 2015), 18.

<sup>171</sup> Además de esto, Peter no cuenta con ropa deportiva para luchar.

manos del asaltante que dejó escapar.<sup>172</sup> El tío Ben se convierte en la brújula moral de Peter Parker al ser asesinado a manos del ladrón que dejó huir en los estudios de televisión. De un momento a otro, el mundo cambió radicalmente para Parker. Su percepción del bien y el mal pasó a resumirse en venganza pura.<sup>173</sup> Pese a capturar al responsable del homicidio, Parker decide entregarlo a las autoridades y, después de experimentar la tragedia, combatir el crimen de forma responsable.

Aunque la venganza no es una característica de la personalidad de *Spider-Man*, su tío fue asesinado indirectamente por la omisión de Peter. Aunque el guía no fue un sabio, es la culpa encarnada en forma de homicidio la que cumple con el papel de guía ya que, en momentos difíciles, recurrirá al recuerdo de su tío lo que lo hace discernir y actuar conforme a los valores con los que fue criado.



**Imagen 15:** Stan Lee & Steve Ditko, “Spider-Man”, *Amazing Fantasy*, núm. 15 (agosto de 1962): 11. Acervo Digital Marvel Unlimited.

Tras capturar al homicida, Peter reflexiona sobre sus acciones hedonistas y las consecuencias de éstas. A partir de ello tomará la frase “Con un gran poder, viene una gran responsabilidad” como brújula moral para sus acciones futuras. Esta frase no aparece en los diálogos sino en el último cuadro del narrador, esta frase se asocia a *Spider-Man*. Tomando la idea de Gruzinski de que la imagen nos da una enseñanza, este superhéroe es una imagen de admiración para los niños y adolescentes

<sup>172</sup> Stan Lee & Steve Ditko, “Spider-Man”, *Amazing Fantasy*, núm. 15 (agosto de 1962): 8.

<sup>173</sup> *Ibid.*, 11.

estadunidenses, por lo tanto, tiene una idolatría a la cual combate, que son los movimientos de corte socialista encabezados por jóvenes estadunidenses.<sup>174</sup>

En la teoría de Campbell, el primer umbral es una prueba que el héroe cruza gracias a los consejos del guía.<sup>175</sup> En el caso de *Spider-Man*, la situación del heroísmo es mucho más compleja ya que, él se mantiene con la intención de seguir en el espectáculo, le pagan en cheque, pero no puede cobrarlo sin revelar su identidad. Aunado a esto, el personaje Jay Jonah Jameson, editor de un periódico local, inicia una campaña de desprestigio en su contra, lo que bloqueó su carrera en el mundo del espectáculo. Su primer acto heroico fue salvar precisamente al hijo de Jameson de un accidente en un cohete con rumbo a la órbita terrestre.<sup>176</sup> Más por obligación que por convicción, Peter no tiene mayor opción que apoyar al grupo de rescate de la fuerza aérea. El primer umbral no necesariamente es un acto épico. Consiste en dejar la primera evidencia de que el héroe tiene la capacidad y la voluntad de llegar a la meta final.<sup>177</sup>

A diferencia de muchas leyendas en donde la primera hazaña es reconocida, incluso aplaudida, por la gente que le rodea, *Spider-Man* tiene un reconocimiento negativo por sus acciones heroicas. La prensa, juega un rol importante en la vida de este héroe, puesto que Jameson es dueño del *Daily Bugle*, un diario local con una credibilidad dividida entre la población de Queens. Jameson acusa a *Spider-Man* de provocar el accidente del cohete.<sup>178</sup> Desde el número uno de la serie *The Amazing Spider-Man*, la prensa será un factor importante en la opinión pública sobre las acciones del enmascarado. Así mismo, las reacciones de éste serán coherentes con su edad ya que, en más de una ocasión, tomará de forma personal estos ataques.<sup>179</sup>

Si bien *Spider-Man* tiene muchos momentos en el que el destino lo redirige a su meta final de impartir justicia,<sup>180</sup> el primero de ellos ocurrió en *The Amazing Spider-Man #3*

---

<sup>174</sup> Serge Gruzinski, *La guerra de las imágenes: de Cristóbal Colón a Blade Runner (1492-2019)* (México: FCE, 1994), 55.

<sup>175</sup> Campbell, *El héroe*, 50.

<sup>176</sup> Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm. 1 (marzo 1963): 8.

<sup>177</sup> *Ibid.*, 8.

<sup>178</sup> Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm. 1 (marzo 1963): 13-14

<sup>179</sup> A pesar de que medios de comunicación como la radio y la televisión se encontraban en ascenso en la década de 1960, la prensa continuaba siendo el medio de información con mayor credibilidad entre la población. Por lo tanto, Jameson influyó un papel crucial para que la población tuviera opiniones divididas entre la población neoyorkina.

<sup>180</sup> En su teoría del monomito, Campbell llama a este punto “el vientre de la ballena” y lo describe como un camino de enseñanza a través de la derrota del héroe.

en donde es vencido por *Doctor Octopus*.<sup>181</sup> Dicho fracaso sucede debido a la arrogancia que desarrolló Peter en sus primeros encuentros contra *Chameleon (The Amazing Spider-Man #1*, historia dos), *The Vulture*<sup>182</sup> y *The Tinkerer*<sup>183</sup> (*The Amazing Spider-Man #2*, historia 1 y 2) La derrota constante, no sólo en el aspecto heroico sino en la vida diaria, será una característica con la que muchos niños, pero en especial adolescentes, se identificarán con este personaje. Sin embargo, la primera derrota marca una narrativa diferente frente a otros cómics de *Marvel*, puesto que rompió con el estereotipo del héroe invicto, gallardo y sin miedo.

En el número 3, Parker deja de lado su egolatría y se centra en resolver el problema usando su inteligencia, evitando ser visceral, decisión que lo lleva al éxito.<sup>184</sup> A diferencia del monomito, en el que el personaje sólo pasa por ese umbral una vez, los superhéroes pasan por éste en demasiadas ocasiones. Para poder analizarlos, es preciso conocer la obra y el contexto del escritor como del dibujante principal puesto que los personajes, al ser propiedad de la editorial, cambian las intencionalidades debido a la influencia de los artistas. En el caso de la narrativa de Stan Lee, *Spider-Man* vive paso a paso

Si bien el término del “camino de las pruebas” requiere de diversas hazañas logradas por el héroe, gran parte de las tramas de cómics se mantienen en este punto, por lo que, más que un análisis, sería un resumen de las historietas de *Spider-Man*.<sup>185</sup> En este sentido, la teoría de Joseph Campbell quedó rebasada por la narrativa continuamente indefinida de la historieta y la intencionalidad de los artistas. En cambio, la teoría de imagen e ídolo planteada por Gruzinski puede utilizarse en la evolución narrativa y artística, ya que existen historietas, personajes y viñetas en específico que marcaron la iconografía de este héroe que lo hicieron un elemento de la *Cultura Pop*.<sup>186</sup>

---

<sup>181</sup> La primera aparición del Dr. Otto Octavius ocurrió en *The Amazing Spider-Man #3* en julio de 1963. La principal característica de este científico fue la arrogancia la cual le provocó el accidente que afectaría su cerebro e inhibirá su discernimiento entre el bien y el mal. Aunado a este padecimiento, su notable inteligencia se convertirá en un factor de peligro para Peter en sus siguientes peleas.

<sup>182</sup> Aunque *The Vulture* fabricó el traje que le permitía volar, durante la era Lee-Ditko, no se especificó si este ladrón tenía alguna formación científica académica.

<sup>183</sup> Al igual que *The Vulture*, tampoco se especifica la formación profesional de *The Tinkerer*, solamente se sabe que trabaja para un grupo de extraterrestres que quieren hacer investigaciones sobre el ser humano para conquistarlos.

<sup>184</sup> Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm. 3 (mayo 1964): 19

<sup>185</sup> El camino de las pruebas. Una vez que el héroe atravesó el umbral de la ballena, éste se mueve dentro de un mundo diferente, en el que debe pasar por una serie de pruebas. Es en este punto en el que el héroe puede recibir ayuda de los consejos y amuletos del ayudante sobrenatural. Campbell, *El héroe*, 67.

<sup>186</sup> En el libro *La guerra de las imágenes: de Cristóbal Colón a “Blade Runner” (1492-2019)*, Serge Gruzinski plantea la relación entre Imagen-ídolo. El primero es un elemento de culto, que exalta los valores y aspiraciones de la sociedad que lo venera. El segundo es la representación de los mismos atributos que el primero, sin

La primera de ellas es la primera ocasión en la que este héroe es desenmascarado por



el Doctor Octopus quien, de nuevo, vence a Peter, pero, esta derrota se debió a que Peter estaba enfermo de un resfriado.<sup>187</sup>

**Imagen 16:** Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm. 12 (mayo 1964): 8. Eaton Collection, Universidad de California, Riverside.

Aunque es desenmascarado frente a sus conocidos, ninguno cree que él sea en verdad *Spider-Man* sino que decidió disfrazarse para salvar a su interés amoroso, Betty Brant. La incredulidad de los conocidos de Parker de que éste sea *Spider-Man* va más allá de la trama de dicho cómic. Esta viñeta podría interpretarse como la incredulidad y la desconfianza de la generación dominante sobre los *baby boomers* que estaban manifestándose como un grupo generacional distinto y activo por cambiar su contexto. Sumado a esto, *Spider-Man* se comporta más como un *sidekick* que como un héroe consolidado. Esto es una singularidad de este personaje que obedece a la narrativa, puesto que Parker es un héroe que va aprendiendo a través de sus errores.

En el caso de los cómics, la aparición del némesis no siempre está establecido por el creador del héroe, sumado a esto, los escritores posteriores pueden elegir villanos creados anteriormente o crear nuevos que se adapten a su argumento principal. En el caso *Spider-Man*, éste tiene un buen número de rivales, cuyos arcos argumentales han sido aclamados, sin embargo, *Green Goblin* es quien, a lo largo de su historia, le hizo más daño tanto a su alter ego como a Peter Parker mismo.<sup>188</sup>

---

embargo, pertenecen a un grupo enemigo o diferente de una sociedad. Por esta razón tribal, el ídolo carece de toda adoración o respeto, por lo tanto no es necesario entenderlo, solamente basta con eliminarlo. En el caso de la sociedad estadounidense en la década de 1960, no era necesario entender qué defendía el comunismo, sólo era necesario representarlo como un villano, cuya ideología atentaba al *American way of life*, por lo que debía ser destruido.

<sup>187</sup> Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm. 12 (mayo 1964): 8. Si bien para el lector pareció que habían descubierto a Peter como *Spider-Man*, para los personajes secundarios e incidentales, les pareció que no se trataba de la verdadera identidad del héroe. Al igual que el teatro, el espectador conoce todos los contextos sin embargo, los actores se muestran sorprendidos cuando la trama se va desarrollando.

<sup>188</sup> Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm. 14 (julio 1964): 22. Si bien el *alter ego* de *Green Goblin*, Norman Osborn, apareció hasta el número 37, éste era un empresario, millonario y sin escrúpulos para

Otro acontecimiento que se asocia con la relación imagen-ídolo de Gruzinski, es la opinión pública tan dividida sobre este superhéroe. En el número 17, *Spider-Man* cae en una trampa del *Green Goblin* quien aprovecha una fiesta en honor al héroe por parte de su club de fans. Mientras tanto, Peter tiene a su tía delicada de salud por lo que no tiene más remedio que huir de la pelea para cerciorarse de que ella está bien. Acto seguido, el *Daily Bugle* asevera que *Spider-Man* es un cobarde que huye de las peleas. Lo interesante en esta viñeta es quienes son los que concuerdan con la primera plana del *Bugle*. Steve Ditko presenta a un grupo de hombres blancos, dos de aspecto de clase media y dos trabajadores de la prensa, sin embargo, sólo son los de “clase media” quienes emiten opinión sobre la supuesta cobardía del superhéroe arácnido.<sup>189</sup> El giro de acontecimientos lo convirtió en un falso ídolo, puesto que la cobardía no es una característica con la que los estadounidenses se identificaban. Por lo tanto, no debía ser comprendido, ni tenía derecho a una réplica, simplemente se convirtió en un paria social.<sup>190</sup> Para entender este comportamiento social, es necesario retomar los temores y angustias de la sociedad estadounidense. Después de la Segunda Guerra Mundial, se consagró la masculinidad militar de la clase media-alta blanca como el ideal al que aspiraban los hombres estadounidenses y como el referente para los miembros del Estado. Por ello, durante la década de 1960, la valentía y la lealtad eran valores muy específicos que la sociedad en Estados Unidos buscaba inculcar y reforzar en los niños y jóvenes de esa época. Por lo tanto, el huir significó la desgracia moral de *Spider-Man*, al menos por un par de números.

A pesar de que la mayoría de los cómics estaba destinado a un público infantil, *The Amazing Spider-Man* fue leído en su mayoría por adolescentes, por lo que Lee y Ditko se enfocaron en la vida personal de Peter Parker y como su *alter ego* afectaba en ésta. Uno de las principales problemáticas de Peter era su relación con las mujeres. Campbell llama a las relaciones amorosas dentro de un mito como “la mujer como tentación”. Sostiene que el héroe debe desposar una princesa o dama que le otorgue poder o estatus dentro de un grupo o una sociedad.<sup>191</sup> Al contrario de las leyendas, Stan Lee desarrolló este punto desde la dualidad de Peter Parker/*Spider-Man*. Por un lado, Peter Parker no es una persona sociable ni cumple con los cánones estéticos del adolescente de la década de 1960, alto, fuerte y atlético. Por otro lado, *Spider-Man* no puede revelar su identidad por miedo a represalias

---

los negocios. Por su parte, Peter es un joven estudiante que sólo busca ganarse la vida para tener a salvo a su tía May e ir a la universidad.

<sup>189</sup> Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm. 17 (octubre 1964): 22.

<sup>190</sup> Gruzinski, *La guerra*, 55.

<sup>191</sup> Campbell, *El héroe*, 73-92.

contra su tía. Sin embargo, la narrativa de Lee dotó a Peter de un atractivo basado en la actitud valiente que empieza a desarrollar en su grupo escolar, en específico a la hora de discutir frecuentemente con su *bully* Flash Thompson. Así, parece haber una interacción entre los mundos cotidiano y arácnido, que sería imposible en el ciclo del héroe de Campbell. Este autor no ahonda en la dualidad que puede tener un personaje y cómo ésta influye en las vidas del héroe. Para la década de 1960 y la sociedad estadounidense en la que la habilidad científica era la cualidad más deseada en los jóvenes de la época. Asimismo, el valor es uno de los elementos fundamentales de esta sociedad y, en el caso de Parker, éste comienza a manifestarse en su vida diaria por influencia directa de su *alter ego* quien vive en peligro constante.

Aunque Peter tiene una relación formal después del número 39, la mayor parte de estos números se encuentra en un triángulo amoroso adolescente entre Liz Allan, compañera de clase, y Betty Brant, secretaria de J.J. Jameson.<sup>192</sup> Aunque Peter está completamente decidido por Betty, Liz busca cualquier excusa para estar cerca de Peter. Aunado a esto, Brant siempre es testigo de estas insinuaciones y del consenso de Peter, lo cual impide que ambos den el siguiente paso.<sup>193</sup> Para enredar más la vida amorosa de Parker, Lee decidió incluir una tercera chica a la ecuación. Esta joven sería mencionada por la tía May, a través de una cita arreglada entre ella y la señora Watson, tía de la joven en cuestión. En palabras

del autor, decidió que Peter rechazaría una y otra vez aquella cita ya que, en palabras de Lee, “era vergonzoso salir en una cita arreglada por tus padres”. Al igual que Peter, el lector no conoció el rostro de Mary Jane Watson hasta el número 42 sin embargo tuvo una



**Imagen 17:** Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm. 24 (mayo 1965): 20. Eaton Collection, Universidad de California, Riverside.

<sup>192</sup> Aunque Betty Brant era un poco mayor que Peter, Lee no especificó la edad de Betty, ella no terminó los estudios de bachillerato (*High School*) debido a la necesidad de conseguir un empleo para sobrevivir, esto pudo influir para que ella se fijara en un chico menor que ella.

<sup>193</sup> Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm. 24 (mayo 1965): 20.

aparición en el número 25, donde las tres chicas tomaron el té junto a la tía May mientras esperaban la llegada de Peter.

Si bien la narrativa de Lee es envolvente para el lector adolescente, la labor de Ditko en el dibujo permite demostrar visualmente la rivalidad entre Liz y Betty. Además, Ditko expresa, a través de la vestimenta y el peinado, los diversos estilos de moda femenina en la década de 1960 y las clases sociales.<sup>194</sup> Por un lado, Liz pertenece a una clase media alta, cuyo padre es dueño de un salón de baile. Por otro lado, Betty pertenece a una clase más modesta, ya que se gana la vida como secretaria que si bien, no es un trabajo de clase baja, sí pertenece a un grupo social con mejores privilegios. Así mismo, Ditko presentó a Mary Jane Watson con una vestimenta atrevida, al estilo de Sophia Loren, *sex symbol* de la década. Con esta secuencia de viñetas, Ditko expone tres realidades de la feminidad durante el decenio de 1960. Aunque la idea fue presentar el cuadro amoroso de Peter Parker, podemos interpretar diversas realidades de la juventud.

Pese a que Lee presenta a Peter Parker como una persona inesperadamente atractiva para algunas mujeres, no hay que perder de vista el formato en el que su historia fue desarrollada y el público que lo consumió. Al ser un cómic de entrega mensual, las tramas fueron presentadas de forma paulatina. Además, la interacción con el público pudo ser un factor que pudo influenciar la narrativa de Lee, por lo que el triángulo amoroso entre Betty, Liz y Peter se demoró tanto y no tuvo una pronta resolución. Como hablaré más adelante, el principal público que compró *The Amazing Spider-Man* no fueron los niños sino los adolescentes, quienes encontraron en Peter Parker un reflejo de sus inquietudes.

Para el caso de los cómics, y en especial *Spider-Man*, los artistas desarrollaron tramas en las que el interés amoroso del protagonista se encuentra en problemas y la mayoría de ellas eran víctimas de los enemigos del héroe, se convertían en una parte fundamental de la motivación del protagonista; incluso muchas ayudarán al protagonista a cumplir sus metas. A diferencia de los mitos y las leyendas que tienen un principio y un fin establecido, el caso de los cómics tiene una continuidad diferente.<sup>195</sup> En las historietas, el final sólo está delimitado entre una publicación y otra. Si bien las leyendas dejan algún conocimiento o reflexión al final de su historia, los cómics, en especial *Spider-Man* lo deja al final de cada

---

<sup>194</sup> Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm. 25 (junio 1965): 15.

<sup>195</sup> “La posesión de dos mundos”, este punto es una reflexión final de todo el camino recorrido. Si bien vuelve al lugar de origen, el héroe no vuelve a ser el mismo. Campbell, *El héroe*, 135.

cómic.<sup>196</sup> Aunado a este texto, Lee dejaba las consecuencias de lo ocurrido en la historieta para el siguiente número, con el objetivo de convencer al lector de adquirir el siguiente número al siguiente mes. Aunado a la continuidad indefinida del cómic, las enseñanzas varían dependiendo del contexto en el que éste publicado. Las enseñanzas pueden ir desde lo cívico, como el ayudar al prójimo, hasta criticar las manifestaciones estudiantiles.

Al final de cada historia, Ditko y Lee presentaban una viñeta dentro de la narrativa general de *Spider-Man*, en la cual se incluía un mensaje reflexivo o para mantener la emoción para el siguiente número. Su compromiso con su rol como superhéroes es digno de admirar.<sup>197</sup> No obstante, sus acciones tienen consecuencias negativas, especialmente con la opinión pública y en su vida diaria. Peter Parker es el *alter ego* del adolescente estadounidense ya que en él recaen muchas problemáticas de los jóvenes como el bullying, la vida amorosa, la vida escolar, la vida en casa; así como los vínculos familiares y los miedos. De igual manera representa las falencias de los adolescentes, como el comportamiento impulsivo y sus consecuencias que ese comportamiento le trajo; también proyecta el hecho de que esta generación no encajaba con el mundo de los adultos debido a las nuevas ideas con las que se identificaban como un grupo.

### III. Spider-Man: El grado cero de Marvel Comics

Tras el lanzamiento y éxito de *Spider-Man* desde *Amazing Fantasy*#15 y su cómic propio lanzado en marzo de 1963, las historias con protagonistas con y problemáticas que iban en contra del arquetipo del joven estadounidense, acapararon el mercado de historietas. *Marvel Comics* fue la primera editorial que incursionó con este cambio. Precisamente, el año de 1963 es el punto de ruptura entre las narrativas tradicionales de los superhéroes y, *Spider-Man* es el punto de partida de este giro narrativo. El desarrollo de un personaje con valores diferentes a los deseados en el contexto y el éxito obtenido, como fue el caso de Peter Parker, sentó una base en la que Stan Lee, Jack Kirby y Steve Ditko se afianzaron para desarrollar nuevos personajes. El primero de ellos fue *Iron Man*, quien, como vimos en el capítulo anterior, tenía una personalidad muy diferente a los científicos abnegados a su deber de mejorar el mundo. El segundo es *Dr. Strange*, que apareció en *Strange Tales* #110 en julio de 1963. La diferencia de este personaje frente a los demás héroes de *Marvel* es el origen de sus poderes. Stephen Strange, pasó de ser uno de los cirujanos más importantes de New

---

<sup>196</sup> Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm. 17 (octubre 1964): 22.

<sup>197</sup> *Ibid.*, 22.

York, un hombre de ciencia, a convertirse en el hechicero supremo de la tierra. Además de insertar la magia como otro súper poder dentro de este universo, sus historias estuvieron fuertemente influenciadas por la psicodelia. El tercer título fue *X-Men #1* publicado en septiembre de 1963. Dicha trama narra las batallas, tanto físicas como raciales, de un grupo de mutantes liderados por el Profesor Charles Xavier. La importancia de este título es la forma en que Lee y Kirby se manifestaron contra la segregación racial. Para evitar problemas con el Estado, decidieron utilizar el concepto de “mutante” para exponer la discriminación y segregación de un grupo de personas por ser diferentes. Aunado a esto, los *X-Men* deciden utilizar sus poderes para proteger aquellos que los discriminan. Por último, ese mismo mes salió el primer número de *The Avengers: Earth's Mightiest Super-Heroes!* En este título, Lee reunió a *Thor*, *Iron Man*, *Hulk*, los cuales se analizaron en el capítulo anterior, *Ant-Man* y *Wasp* en un mismo equipo, como DC Comics con *Justice League of America*.<sup>198</sup> Si bien, *Spider-Man* no influyó en la narrativa de este título, éste permitió a la compañía a atreverse a tomar mayores riesgos creativos sin temer a los fracasos comerciales ya que, gracias a las ganancias obtenidas con los otros títulos, como fue el caso de *The Amazing Spider-Man* que fue el más exitoso de todos, la empresa perdía poco dinero si un título no vendía.

Si bien la narrativa sin precedentes de Stan Lee para profundizar en los problemas personales de sus protagonistas, éstas no tenían una conexión directa con su público. Aunque los superhéroes adolescentes existieron desde la *Edad de Oro*, su desarrollo literario fue muy escaso, con excepción de *Robin*, *sidekick* de Batman. Una de las proyecciones deseadas del arquetipo del *baby boomer* reflejada en Peter Parker porque pertenece a esta generación. Padece recriminaciones y el rechazo de la opinión pública, siendo *Spider-Man*, y de sus compañeros de clase, como Peter Parker, una situación que vivían muchos púberes. También experimenta emociones y tiene experiencias humanas con las que un adolescente se podía identificar.<sup>199</sup>

---

<sup>198</sup> Hank Pym, *Ant-Man*, y Janet Van Dyn, *The Wasp*, tenían la capacidad de reducir su tamaño a niveles microscópicos. El traje de Janet tenía la capacidad de volar. Posteriormente, *Ant-Man* tendría la capacidad de aumentar su altura al tamaño de un edificio.

<sup>199</sup> Para criticar la segregación racial, Stan Lee y Jack Kirby publicaron el cómic *X-Men*, en septiembre de 1963. En esta historieta, se centran en la vida de los *Mutantes*, humanos que tienen en su ADN, el *Gen X*, lo que les otorga súper poderes desde su nacimiento. Dichos poderes suelen tener repercusión en su aspecto físico, lo que se ve reflejado en un rechazo hacia ellos. Posteriormente, *Marvel Comics* desarrolló a profundidad los conceptos de *Mutante* y *Mutado*. El primero, al cual pertenecen los *X-Men*, serán considerados como una amenaza a la especie humana por su material genético. Los mutados, como son *Hulk*, *Spider-Man*, *Captain America*, entre otros, serán mejor recibidos por la sociedad en el Universo *Marvel*, puesto que las habilidades que los diferencian de la gente común no viene de su ADN original.

Desde su primera aparición en *Amazing Fantasy #15*, Lee dejó plasmada la imagen de un muchacho retraído, con una nula capacidad para socializar, enfocado al estudio que parece reflejar una lucha entre la intelectualidad norteamericana contra la ideología comunista. A lo largo de sus historias, se mantuvo la idea de su impopularidad.<sup>200</sup> Sin embargo, con la obtención de sus poderes, él no podía revertir esa situación sin lastimar a los abusadores. Aunque tuvo oportunidades de vencerlos, siempre limitó su fuerza por el miedo a que sospecharan de su *alter ego*.<sup>201</sup> Así mismo, su identidad secreta como la salud de su tía influyeron profundamente en su desarrollo social, lo cual no le permite tener tiempo libre.

Otra de las aspiraciones que tuvo la sociedad estadounidense para los jóvenes estadounidenses era el desarrollo científico por parte de éstos. A diferencia de otros superhéroes como, *Thor*, *Iron Man* y *Hulk*, que utilizaron la ciencia como una trama constante para solucionar sus problemas, el caso de Peter Parker es diferente, puesto que la ciencia es algo más que un trabajo o una herramienta. Para Peter Parker, el desarrollo de sus capacidades científicas significa la posibilidad de acceder a una beca universitaria, establecerse dentro del mercado laboral, escalar en las jerarquías sociales y ser exitoso según las aspiraciones de la época. A pesar de todas las adversidades que tuvo pasar, Peter Parker tuvo el promedio más alto de su generación. Dicho esfuerzo obtiene su recompensa al obtener una beca completa para estudiar en la *Empire State University*. Por su parte, su abusador, Flash Thompson también obtiene una beca en la misma universidad gracias a sus logros deportivos. En ambos casos, nos muestran las posibilidades que tenían los muchachos de clase media para acceder a una educación superior de élite.<sup>202</sup> Esta enseñanza es la más importante para los adolescentes de esta década, si bien no todas las historias se centraron en el compromiso escolar de Peter, Lee y Ditko se esforzaron en retratar lo más posible la dedicación de éste por la escuela, más que en su talento natural para las ciencias, como se vio en historias posteriores y en las adaptaciones cinematográficas.

---

<sup>200</sup> En el número 5 de *The Amazing Spider-Man*, Flash Thompson se disfrazó de *Spider-Man* para asustar a Peter Parker. No obstante, Flash fue secuestrado por el Dr. Doom ya que éste quería reclutarlo para la vencer a los *Fantastic Four*. Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm.5 (octubre 1963)

<sup>201</sup> En *The Amazing Spider-Man #8* Peter Parker no soporta más los abusos por parte de su compañero Flash Thompson y lo reta a una pelea de box sin embargo, debido a que un robot se vuelve loco y ataca a los estudiantes, Peter deja inconclusa la pelea para vestirse como *Spider-Man* y salvar a su escuela. Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm.8 (enero 1964)

<sup>202</sup> Para más información consultar Charles Hirschman, *From High School to College: Gender, Immigrant Generation, and Race-Ethnicity*, New York: Russell Sage Foundation, 2016., Theodore M. Hesburgh, *Black Domers: African-American students at Notre Dame in their own words*, Notre Dame, Indiana; University of Notre Dame Press, 2017.

Desde el punto de vista familiar, la tía May es el único pariente que tiene Peter y es una persona con muchos problemas de salud. No obstante, Peter jamás expresa una sola queja de los cuidados que le realiza, incluso gran parte de sus ingresos como fotógrafo los utiliza para evitar que su tía tenga que buscar un trabajo. Si bien la salud de su tía fue parte fundamental de algunas historias dentro de este periodo, la intencionalidad de Lee sólo era la de presentar una serie de problemas que se le acumulan a Peter mientras tiene que salvar la ciudad. No obstante, desde el análisis de la personalidad de Peter Parker y *Spider-Man* podemos ver dos motivaciones muy complejas que convergen en su doble vida culpa y deuda. Peter siente una culpa permanente por la muerte del tío Ben, y su búsqueda por encerrar delincuentes es su manera de expiar su mayor pecado, no detener al ladrón que después asesinaría a su tío. Por otro lado, Peter también siente una deuda impagable con la tía May por lo que se ve impulsado a ser un buen alumno, un sobrino ejemplar y el sostén de la familia. Dado que el tío Ben está muerto indirectamente por causa de Peter, él jamás puede abandonar sus deberes como héroe.<sup>203</sup>

Por un lado, Parker, el chico genio desarrolla sus dones para ascender académica y económicamente para poder tener a su tía May con todas las atenciones médicas posibles. Por otro lado, *Spider-Man* no duda ni un instante en poner en riesgo su vida con tal de que toda la ciudad se encuentre a salvo.<sup>204</sup> Al principio deseaba el reconocimiento de la gente; después sólo se preocupó de que la gente estuviera a salvo. Aunque la vida de sacrificio es una constante, Peter de un modo u otro, también disfruta de sus dones y la importancia de su actuar como héroe. En primer lugar, el afecto; el amor que tiene por la gente le permite disfrutar el bien común como si fuera el suyo propio. En segundo lugar, Parker desea recibir recompensas por sus esfuerzos, ya sea con gratitud o su legitimidad como héroe. Finalmente, el goce; puesto que disfruta usar sus súper poderes y ejercitar sus virtudes a pesar de que, paradójicamente, no siempre recibe la gratitud de la población.<sup>205</sup>

La enseñanza moral con la que inmediatamente se asocia a *Spider-Man* es el deber social de usar sus habilidades, sean de cualquier tipo, para el bien común, sin importar el sacrificio personal que esto cueste.<sup>206</sup> En el caso de *Spider-Man*, ayuda a extraños, personas

---

<sup>203</sup> Taneli Kukkonen, "What Price atonement?: Peter Parker and the Infinite Debt", en *Spider-Man and Philosophy: The Web of Inquiry*, (Hoboken: Willey, 2012), 23.

<sup>204</sup> Jonathan Stanford & William Irwin, *Spider-Man and Philosophy: The Web of Inquiry*, (Hoboken: Willey, 2012) 19.

<sup>205</sup> *Ibid.*, 19.

<sup>206</sup> En la primera adaptación cinematográfica de 2002, la frase "*Whith great power, comes great responsibility*" se le atribuye esta frase al tío Ben sin embargo, la frase fue presentada por el narrador al final de *Amazing Fantasy #15*. Sin volverla a mencionar en el periodo delimitado para esta tesis, dicha enunciación se convirtió en la guía moral en el actuar de Peter como héroe.

que a menudo le temen o lo odian, influenciados por Jameson. El ayudar a pesar de ser, en ocasiones, un paria social propone la idea de que puede haber más responsabilidad que lo que se lee a simple vista.<sup>207</sup> El ejemplo más claro de este actuar de Peter Parker ocurre en *The Amazing Spider-Man #20*. En esta trama J. J. Jameson convence a Marc Gargan, un criminal de poca monta, a someterse a un experimento científico que le dará poderes similares a los de un escorpión, con el objetivo de eliminar a *Spider-Man* y tener la exclusividad de la derrota para su diario.

Sin embargo, Jameson ni el científico que desarrolló los poderes y el traje de Gargan son capaces de controlarlo, lo que provoca que *Scorpion*, alias que tomó Gargan, no sólo deje malherido a Peter, sino que busque destruir al propio Jameson. Al final de conflicto, *Spider-Man* consigue vencer a *Scorpion* y confía en que Jameson se encargará de entregarlo con las autoridades mientras huye maltrecho. Aunque el secreto del editor del *Bugle* está a salvo, éste cae en cuenta de que, no sólo fracasó su intento por destruir a su némesis, sino que fue salvado por éste y, desde un punto de vista de la masculinidad de la época, Jameson está en deuda con Parker.<sup>208</sup>

Pese a que Parker no se enteró que ese villano fue co creado por la misma persona que salvó, pudo tomar la decisión de no ayudarlo debido a que, desde su aparición en televisión, no hizo otra cosa que difamarlo. No obstante, desde una perspectiva más analítica *Spider-Man* no está obligado a usar estos poderes para proteger a los demás sobre todo a sus detractores. Contrario a esta línea de pensamiento, Lee quiso plasmar la ayuda que ofrece Parker al estilo del “buen samaritano”. Lo que Lee pretende enseñar es ayudar al prójimo incluso si a este no le agradas.<sup>209</sup>

Contrario al pensamiento de Campbell, de cuya teoría aborda mitos de guerreros y líderes espirituales que recorren un camino cuya recompensa es tangible, *Spider-Man* y, más importante, Peter Parker, no tienen una remuneración económica o de poder. Aunque la alusión al sacrificio, como Jesucristo, para salvar a un pueblo si es contemplada por este mitólogo, Parker no busca guiar a otros a seguir su ejemplo de manera directa, incluso sólo utiliza su señal llamativa para indicar que atrapó a un delincuente y, en ocasiones, explicarle lo sucedido a la policía.

---

<sup>207</sup> J. Keeping “Does great power bring great responsibility?” en *Spider-Man and Philosophy: The Web of Inquiry*, (Hoboken: Willey, 2012), 71.

<sup>208</sup> Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm.20 (enero 1965), 19.

<sup>209</sup> J. Keeping “Does great power bring great responsibility?” en *Spider-Man and Philosophy: The Web of Inquiry*, (Hoboken: Willey, 2012), 77

Si bien Parker rompe con el arquetipo del joven estadounidense atlético y fuerte por un estudiante dedicado y poco sociable, existen elementos del *establishment* fuertemente arraigados en su idiosincrasia, la cual choca con el contexto de la década de 1960. Tras dos años de publicarse ininterrumpidamente *The Amazing Spider-Man*, Lee decidió darle una continuidad a la vida de Parker.<sup>210</sup> Como parte de este seguimiento, cambió la vida diaria de él y comenzó a escribir sus historias en la Universidad *Empire State*. La vida universitaria significó dos cambios importantes. En primer lugar, *Spider-Man* comenzó a ser consumido por un público universitario, ya que Parker se convirtió en un espejo en el que los jóvenes lectores se veían.<sup>211</sup> Esta identificación y popularidad llevó a Stan Lee a dar conferencias en universidades desde 1967.<sup>212</sup> En segundo lugar, el escenario universitario le permitió a Stan plasmar el choque de realidades entre un joven que necesita trabajar para aportar con los gastos, con un grupo de jóvenes con comodidades cuya única obligación es el estudio.<sup>213</sup> Aunado a esto, desde finales de la década de 1950, Lee había escrito historias con tramas ambiguas respecto al subtexto político. Por esta razón, *Marvel* fue bien vista tanto por la extrema izquierda como por la extrema derecha. La revista de los conservadores *Young Americans for Freedom*, elogió a *Marvel* por "el hecho de que los héroes son tan capitalistas como los fabricantes de armas (Tony Stark, cuyo alter ego es *Iron Man*), mientras que los villanos a menudo son comunistas (y están claramente etiquetados como tales, en términos menos complementarios)". Roy Thomas, dibujante que sustituyó a Ditko en *The Amazing Spider-Man*, respondió a *The New Guard*, editorial de esta revista, elogiando el artículo, pero recalcó que los villanos comunistas habían empezado a desvanecerse: "Últimamente hemos preferido confiar en un método más sutil y simbólico para transmitir cualquier potencial".<sup>214</sup>

---

<sup>210</sup> Algunas tiras cómicas e historietas cuentan sus historias sin un seguimiento de la continuidad temporal. Es decir, los eventos ocurren pero no tienen una consecuencia directa en el futuro puesto que éste no se plantea. Stan Lee decidió que en su universo literario el tiempo tuviera una presencia ya que esto le permitía retomar historias y personajes anteriores y, en el peor de los escenarios, ahorrar tiempo en el desarrollo de una historia. Cabe mencionar que para mediados de la década de 1960, Lee era el principal escritor de todo *Marvel Comics* por lo que, en ocasiones, sólo escribía las ideas generales y las delegaba a nuevos escritores.

<sup>211</sup> Es necesario recordar que, a pesar de que existieron *Sidekicks* adolescentes en los cómics desde la década de 1940, ninguna de las historietas se centró en la vida personal de estos púberes, como su vida en la escuela o sus intereses amorosos.

<sup>212</sup> Stan Lee, Peter David and Colleen Doran, *Amazing, Fantastic, Incredible: A Marvelous Memoir* (New York: Toucstone, 2015) 91-94.

<sup>213</sup> En 1965, *Spider-Man* y *Hulk* se encontraban en la lista de veintiocho héroes de los campus universitarios de Estados Unidos según la revista *Esquire*, junto a John F. Kennedy y Bob Dylan. En palabras de un estudiante de Cornell "Marvel a menudo extiende la imaginación pseudocientífica hacia la fantasmagoría de otras dimensiones, los problemas del tiempo y el espacio e incluso el concepto semi-teológico de la creación". Howe, *Marvel Comics*, 4.

<sup>214</sup> *Ibid.*, 94-95

El ejemplo más importante de esta lucha de realidades plasmada en los cómics sucedió en *The Amazing Spider-Man #38*. Dicha historieta es trascendental no por su historia principal sino por la lucha de ideales que Lee y Ditko presentan dentro del campus.<sup>215</sup> En una secuencia de la página diez, se puede apreciar lo polarizada que se encuentra la universidad y el discurso tendencioso por parte de Lee y Ditko. Por una parte, Lee les otorga un discurso ambiguo a los manifestantes ya que pretenden cambiar el mundo, sin embargo, también aceptan que es un pretexto para suspender las clases. Por su parte, Ditko presenta a unos manifestantes con una vestimenta extravagante. Si bien no los dibuja como *hippies*, usan ropa y lentes que remiten a los estudiantes de protesta, con afiliación políticas de izquierda y proyectos progresistas, quienes se encontraban muy activos en las universidades en la década de 1960. Gracias a Ditko, se puede apreciar el contraste de estilo entre Peter, que se asemeja al de Flash Thompson, Gwen Stacy y Harry Osborn, compañeros de grupo en la universidad, más apegados a una vestimenta de jóvenes de clase media, y el grupo de protesta.

Esta secuencia deja bastante clara la intencionalidad de *Marvel Comics*, la cual decide exaltar a los jóvenes que no son irreverentes hacia las viejas costumbres, que miran de manera molesta a Parker por mantener una conversación con el grupo de protesta. Sin embargo, resulta interesante la postura de Peter Parker sobre la manifestación ya que no está de acuerdo ni con los manifestantes ni con su grupo social que está en contra de éstos. Lee pretendió darle una neutralidad política a su protagonista, no obstante, la forma en que presentó el contexto de esta protesta, deja claro su postura política propia a cerca de los movimientos estudiantiles que sucedieron durante la década de 1960.

#### IV. ¿Qué es lo que combate *Spider-Man*?

En el mundo de los cómics, algunos personajes son importantes por ellos mismos, otros, por los enemigos a los que combate. La mayoría de los villanos de *Marvel* eran comunistas o tenían aspectos culturales de países que habían adoptado al comunismo como forma de gobierno. Algunos de estos villanos, como *Radio-Active-Man*, en el caso de *Thor*, y *Mandarín*, en caso de *Iron Man*, se volvieron recurrentes. En el caso de *Spider-Man*, el villano comunista no fue parte de la narrativa de esta historieta, sin embargo, Lee desarrolló personajes con nacionalidades de países comunistas o apellidos de Europa del este.

Dentro de los primeros 39 números de *The Amazing Spider-Man* existen dos tipos de villanos que son frecuentes en las tramas de este superhéroe; mafiosos y científicos. En el caso de los

---

<sup>215</sup> Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm.38 (julio 1966), 10.

mafiosos, pocos son lo que se convierten en una amenaza mayor. Los casos en específico son *Scorpion*, quien gracias a un científico contratado por Jameson ingirió un suero que le otorgó súper fuerza y un traje con características de un escorpión, y *Molten Man*, quien, tras ser bañado por una fórmula química, transformó todo su cuerpo en un metal muy resistente y de color dorado.<sup>216</sup> Salvo estos dos casos, la mayoría de mafiosos se centran en robos. Los villanos que más dañaron a *Spider-Man* fueron los científicos. En el caso de éstos, Lee presentó una gama interesante ya que pocos son los que pueden asociarse con el comunismo. A diferencia de otros personajes que luchaban contra grandes enemigos que buscaban destruir el mundo libre, *Spider-Man* se encargó de detener posibles amenazas futuras.<sup>217</sup> El primer científico al que *Spider-Man* se enfrenta es al Dr. Otto Octavius, conocido como *Dr. Octopus*, quien tras un accidente nuclear pierde la cordura y se convierte en una amenaza ya que cuenta con cuatro brazos robóticos que controla con su mente. Lee presenta este villano como científico arrogante, que desea realizar logros importantes para la ciencia solamente para su propia gloria personal y obtener superioridad sobre los demás.

Dentro del contexto de la Guerra Fría, el desarrollo científico y tecnológico era crucial para tener ventaja sobre el otro bloque. Las formas en que éstas se desarrollaban también eran importantes para Lee. Los “científicos locos” representaban un peligro para la sociedad, ya que, al no obedecer la ética profesional, o los acuerdos políticos entre los bloques podían destruir el mundo en un arrebato de poder. El *Dr. Octopus* fue un villano recurrente durante las historias de Lee y Ditko, y lo convirtieron en uno de los enemigos más difíciles de vencer debido a su gran inteligencia y su sed de poder. Aunque no se da a conocer la nacionalidad del Dr., el nombre de “Otto” puede atribuirse a la nacionalidad alemana o una ascendencia de la misma; no es casualidad esta carga de valores. Por un lado, Lee había servido en el ejército estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial; a pesar de no haber combatido en el frente, bien pudo mantener un resentimiento sobre el antiguo enemigo. Por otro lado, cabe la posibilidad de que la sociedad, al igual que Lee, podía mantener una imagen negativa de los alemanes, en especial a los provenientes de Alemania del Este, bajo influencia de la Unión Soviética, quienes no eran merecedores de confianza.

---

<sup>216</sup> La primera aparición de *Molten Man* fue en *The Amazing Spider-Man* #28, septiembre de 1965.

<sup>217</sup> La única referencia visual al comunismo ocurre en los primer número de *Spider-Man*, con el villano es conocido como *Chameleon*, un espía sin una nacionalidad definida que robó información que estuvo a punto de entregarla a un submarino con el símbolo del martillo y la hoz.

El uso irresponsable de la ciencia y sus consecuencias también son presentadas por Lee. El villano *Lizard* es un ejemplo de ello. El Dr. Curtis Connors, un biólogo respetado en Florida quien, acoquejado debido a una amputación de brazo, experimentó con muestras de ADN de lagartos para desarrollar un suero que le permitiera recuperar su brazo. Pese a ser un científico brillante, su experimento fracasa y el suero lo convirtió en un lagarto de gran tamaño. A diferencia de Octavius que ambicionaba el poder, Connors tenía la intención de salvar su vida y ayudar a los demás. En comparación de todos los villanos de *Spider-Man* que invadían la isla de Queens, *Lizard* se mantuvo en Florida y fue Parker quien convenció a Jameson a ir tras él en busca de una noticia que vendiera. Aunque la fuerza y agilidad son ventajas que terminan ayudándolo a resolver la situación, éstas no funcionaron contra el Dr. Connors. El intelecto de Parker fue lo que ayudó a retomar el trabajo de Connors para desarrollar una cura para la mutación de *Lizard*.<sup>218</sup>

En este número es la primera ocasión en la que *Spider-Man* demuestra sus conocimientos científicos frente a otra persona. Además, la intención de Lee es mostrar la capacidad de Parker por salvar a todas las personas que pueda, sin importar que se hayan desviado del camino de la ley. Aunque Connors no cometió delitos graves, solamente atemorizó las zonas aledañas a los pantanos y destruyó propiedad privada, sí era una amenaza potencial para el estado de Florida. Consciente de esto, Parker se dedica a elaborar una cura en lugar de destruir al monstruo sin importar si este resultaba muerto en combate.<sup>219</sup> Para concluir esta reflexión sobre los villanos científicos, Lee nos deja claro un mensaje sobre la visión que se tiene de los científicos. A pesar de que tienen equivocaciones, los científicos merecen una segunda oportunidad si su labor es para beneficio de la humanidad y no la ambición.<sup>220</sup> En suma, tanto Parker como *Spider-Man* combaten contra el uso indebido de la ciencia. Por un lado, el científico “loco” es presentado como un elemento que fomenta el retroceso de la sociedad estadounidense y, como valor agregado a este enemigo, suele tener una nacionalidad afín al comunismo. Por otro lado, Parker representa el uso

---

<sup>218</sup> En esta primera aparición de *The Lizard* se muestra la ingenuidad del Dr. Connors al desarrollar una fórmula peligrosa, por lo cual resultaría difícil considerarlo un villano pero, en números siguientes, Connors consumirá conscientemente ese suero para adquirir sus poderes reptiles. A partir de esto, considero que se le puede considerar como un villano por la reincidencia.

<sup>219</sup> Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm.9 (noviembre 1963), 13.

<sup>220</sup> Para más información consultar Silvan Schweber, *Einstein and Oppenheimer*, Cambridge, Massachusetts; London, England: Harvard University press, 2008., Joseph Cirincione, *Bomb Scare: History & future of nuclear weapons*, New York: University of Columbia Press, 2007., Christopher Bright, *Continental defense in Eisenhower Era: nuclear anti-aircraft arms and The Cold War*, New York: Palgrave MacMillan, 2010.

responsable de la ciencia. Desde el accidente que le da sus poderes, su rol como héroe y el desarrollo de su talento como científico, manifiesta cómo se veían los estadounidenses.

Contrario a la narrativa del anticomunismo combativo de los superhéroes analizado en el capítulo anterior, *Spider-Man* se caracterizó por no combatir contra villanos identificados abiertamente como comunistas. Cabe señalar que esto se hizo una constante a través de los años. No obstante, en los primeros años de este título, combatió contra villanos que tenían aliados comunistas o tenían una nacionalidad que en ese momento eran afines al comunismo. *The Chamaleon* fue el primer villano que apareció en las aventuras de Parker. Éste era un espía cuyo objetivo era obtener los planos de unos misiles de defensa. Lo interesante de esta historia es el receptor, el cual es un submarino que emerge en la costa de Nueva York con las insignias de la Unión Soviética.<sup>221</sup>

Lo interesante de esta secuencia es lo abierta que puede ser la interpretación sobre quien se trate. Pudo ser un submarino soviético, chino o de cualquier otra nación; lo importante es la simbología. El martillo y la hoz representaban la ideología comunista, que era una amenaza directa al *American way of life*. No importaba a qué nación comunista se trataba, aunque la mayoría de las veces se referían indirectamente a la Unión Soviética, era un enemigo al cual debía detenerse.<sup>222</sup>

Otro villano supuestamente asociado con la narrativa de los villanos y espías comunistas fue *Kraven the hunter* (*Kraven el cazador*). Este cazador es el más famoso dentro del universo *Marvel* y entre sus habilidades están la súper fuerza, la cual obtiene gracias a pociones mágicas o plantas obtenidas en sus viajes por África, posiblemente un guiño al imperialismo del siglo XIX, agilidad e inteligencia para atraer a sus presas a sus trampas. Aunque jamás habla de su afiliación política ni de su nacionalidad, la cual se dará a conocer más adelante como rusa, es un amigo muy cercano a *The Chamaelon*, pues es él quien lo llama para darle cacería a *Spider-Man*. El contraste entre este cazador y *Spider-Man* es que este villano puso a prueba la paciencia y la determinación de Parker para enfrentarse a un rival que lo había estudiado hasta el mínimo detalle. Sumado a esto, la inmadurez de Parker para enfrentar a los villanos se debe a que es un adolescente que lleva poco tiempo con sus poderes. Además, no tuvo adiestramiento por parte de un héroe mayor que él; esto supuso un duro golpe en su lucha contra *Kraven* pero, gracias a sus habilidades arácnidas y a su

---

<sup>221</sup> Esta será la única ocasión que aparezca este símbolo entre los números 1 al 40 de *The Amazing Spider-Man*.

<sup>222</sup> Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm.1 (marzo 1963), historia 2, 13.

inteligencia, pudo derrotar al cazador y a *The Chamaelon*.<sup>223</sup> Aunque su nacionalidad seguirá siendo un misterio a lo largo de las historietas, esta viñeta da a entender que comparten nacionalidad. Así mismo, *Spider-Man*, mira la nave alejarse de la ciudad mientras agradece ese momento para distraerse de sus cuitas románticas con Betty Brant antes de volver a columpiarse por la ciudad.<sup>224</sup>

Como mencioné anteriormente, Norman Osborn, alias *Green Goblin*, es sin duda el villano que más ha dañado a Parker, pero considero necesario un análisis más profundo de sus intenciones y la gran diferencia entre él y Parker, tanto como su personalidad pública como su *alter ego*. Como un adinerado hombre de negocios, director de una compañía tecnológica y, por lo tanto, un científico brillante. Lee lo presentó como una persona fría, calculadora y desinteresado por su hijo Harry, quien, al pasar de los números, se convertirá en el mejor amigo de Parker.

Al igual que muchos de los villanos, Osborn fue víctima de un experimento científico que, si bien no afectaron su físico como los otros enemigos, sí lo afectó psicológicamente. Osborn y Octavius tienen una similitud que se contrasta por completo con Parker. Octavius y Osborn son ambiciosos y están bastante seguros de su superioridad intelectual con respecto al resto de las personas. Cuando pasan a su *alter ego*, sus súper poderes eliminan muchas barreras anteriores para saciar sus deseos egoístas y narcisistas. A diferencia de ellos, Parker es ahora un joven adulto moralmente decente que obedece a la ley en la que vive y, cuando se transforma, su carácter moral es igual que sin la máscara y sus ambiciones personales, por lo general, no dominan su carácter.<sup>225</sup>

Más allá de las comparaciones morales entre este villano y *Spider-Man*, el abismo es mayor como personas. Por un lado, Norman Osborn es un hombre de clase media que luchó contra toda adversidad para triunfar. Aunque este actuar es moralmente correcto, Osborn también se encargó de pisotear a todos sus rivales de negocios sin ningún remordimiento. Pese a esto, trató de ser un padre atento hasta que su experimento lo convirtió en un padre ausente.<sup>226</sup> Por otro lado, Peter da la cara a la responsabilidad de cuidar a su tía enferma, resuelve sus tareas escolares a pesar de ser un inadaptado social. Además, Parker es un

---

<sup>223</sup> Cabe señalar que en 1965, inició una dictadura en la República Democrática del Congo, liderada por Mobutu Sese Seko, gracias a un golpe de estado apoyado por la CIA. Para más información consultar Peta Ikambana, *Mobutu's totalitarian Politican System: An Afrocentric analysis*, New York; Taylor & Francis Group, 2007.

<sup>224</sup> Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm.15 (agosto 1964), 22.

<sup>225</sup> Ron Novy, "Transhumanism: Or, Is it right to make a Spider-Man?" en *Spider-Man and Philosophy: The Web of Inquiry*, (Hoboken: Willey, 2012), 148-149.

<sup>226</sup> Stan Lee & John Romita *The Amazing Spider-Man*, núm.40 (septiembre 1966), 4-5.

adolescente que lucha por vencer las tentaciones de un joven común y corriente, como darle una paliza a Flash Thompson o dejar que la ciudad se destruya mientras él pueda salir con Betty Brant.<sup>227</sup>

Aunque Osborn atrapó a Parker con el objetivo de liquidarlo, Parker pudo liberarse y derrotarlo. Acto seguido, Osborn aseguraba no recordar nada de lo que había pasado desde su accidente. En comparación con otros superhéroes, éstos habrían liquidado al rival, o al menos, que comparezca ante las autoridades. La decisión de *Spider-Man* es completamente diferente a otros héroes. En primer lugar, Osborn sabía su identidad secreta por lo que, en caso de que éste recuperara la memoria, podría ir tras él o desenmascararlo. En segundo lugar, asesinar a Osborn sería una opción viable para mantener a salvo su identidad, pero, eso iría contra una regla inamovible de Parker. Como única salida, Parker decide confiar en la amnesia de Osborn, le retira el traje de *Green Goblin* y lo entrega a los bomberos, quienes acusaron a *Spider-Man* de haber provocado el incendio. *Spider-Man* argumenta que se trata de un herido durante el incendio, pidiéndoles que se hagan cargo de él, aunque la policía quiere arrestarlos como sospechosos.<sup>228</sup>

A partir del número 39 de *The Amazing Spider-Man*, John Romita (1930) se convirtió en dibujante principal de este título. Lo importante a resaltar es el estilo de su trazo. En comparativa con Ditko, existe un parecido entre sus estilos. No obstante, la verdadera razón de esta similitud, fue por una indicación de Stan Lee, quien no quería que un cambio radical en el estilo del dibujo alejara a los lectores. Por esta razón, Romita fue insertando su estilo poco a poco hasta que el cambio se sintiera orgánico. Aunque Romita había regresado a *Marvel* en 1965 y sólo había trabajado en *Daredevil*, su experiencia con cómics románticos tuvo algunas ventajas.<sup>229</sup> En cuanto a la complexión física de Parker, su mandíbula se fortaleció, su peinado cambió a un estilo más largo. Su vecina de al lado, Mary Jane Watson, cuyo rostro estuvo oculto durante un año y medio, finalmente se mostró, ella era una hermosa chica pelirroja cuya personalidad era extrovertida y fiestera. Así mismo Gwen Stacy, nuevo interés amoroso de Parker en la universidad, fue dibujada resaltando sus atributos físicos. Como parte del bagaje de Romita, Lee pudo plantear una competencia entre Gwen y Mary Jane por conquistar a Parker, emulando una versión de Betty y Veronica del cómic *Archie*.<sup>230</sup>

---

<sup>227</sup> C. Stephen Evans, “¿Por qué deberían ser buenos los superhéroes? Spider-Man, la Patrulla X y el «doble peligro» de Kierkegaard” en Tom Morris et al., *Los superhéroes y la filosofía: la verdad, la justicia y el modo socrático* (Barcelona: blackie books, 2010) 253.

<sup>228</sup> Stan Lee & John Romita *The Amazing Spider-Man*, núm.40 (septiembre 1966), 18.

<sup>229</sup> *Daredevil* es un superhéroe invidente, creado por Stan Lee y Bill Everett en 1964.

<sup>230</sup> *Archie Comics*, que para la década de 1960 se llamaría *Archie*, es un cómic de comedia adolescente. Una de las tramas principales de esta historieta es el triángulo amoroso entre Archie, Veronica y Betty. Aunque no

Todos los personajes, incluyendo Flash Thompson, comenzaron a sonreír más. Aunque en un principio Lee no estuvo de acuerdo con los cambios del dibujante, al poco tiempo, éste pidió cambios para suavizar la seriedad de Peter Parker. Cabello más largo, el uso de jeans, botas. De igual forma, las chicas comenzaron a usar minifalda. Para lograr una representación más realista de la moda, Romita consultó la revista *Women's Wear Daily* para incorporar las últimas modas.<sup>231</sup>

El cuerpo mismo de Peter Parker también es un elemento de análisis para entender la década de 1960. Desde la perspectiva de Michel Foucault, el cuerpo de Peter Parker es un reflejo de la clase media y un modelo poco convencional de la representación del arquetipo del joven estadounidense.<sup>232</sup> De igual forma, la edad de Peter Parker, 15 años, fue un punto angular respecto a la sexualización de este personaje. Si bien no era un adulto, tampoco se trataba de un niño; en un primer momento se trató de privarlo de una manifestación de su sexualidad. Sumado a esto, el crecimiento de Parker fue desigual durante los primeros 39 números. Por un lado, su crecimiento físico se dio tras el cambio de dibujante. Sin embargo, desde el aspecto mental y emocional, su evolución fue más lenta. Esto se debió a que Stan Lee mantuvo una constante en su narrativa que comenzó a madurar a partir del número 50 de *The Amazing Spider-Man*. Respecto a sus intereses románticos, también nos dicen mucho acerca de la proyección de los jóvenes.<sup>233</sup>

El punto de identificación entre Parker y su público fueron los primeros problemas escolares que éste sufría en los primeros números, los cuales estaban basados parcialmente en las experiencias de Ditko y Lee. Empero, los cambios artísticos de Romita y sus sugerencias narrativas para Lee fueron los principales factores que permitieron que Peter Parker creciera y madurara junto a sus lectores. A diferencia de otros títulos y editoriales, *Marvel* tenía el capital humano suficiente para seguir con la continuidad de un personaje hasta su madurez, así como desarrollar nuevos personajes con los que nuevos lectores se engancharían y crecerían con ellos.

---

pertenece al género de superhéroes, *Archie* sirvió como inspiración para desarrollar los intereses amorosos de Peter Parker. Fingerhott, *A Marvelous*, 116.

<sup>231</sup> Howe, *Marvel Comics*, 81-82.

<sup>232</sup> Por un lado, encarnaba al genio científico, moralmente recto que busca la superación profesional y social. Por otro lado, pese a no tener un cuerpo atlético, es un joven blanco que habita en un barrio de clase media, por lo que se encontraba en una situación óptima para ascender en la sociedad de aquella época. Michel Foucault, *Historia de la sexualidad: la voluntad del saber* (México: Siglo XXI editores, 1998), 74.

<sup>233</sup> Foucault, *Historia*, 62-63.

## V. Spider's web: el medidor de popularidad de The Amazing Spider-Man

Existe una buena forma de conocer el impacto de estas historietas en la gente: la correspondencia popular con los creadores.<sup>234</sup> En algunos títulos de *Marvel Comics*, Stan Lee incluyó una sección para que los fanáticos compartieran sus impresiones, gustos y disgustos sobre las historias. En el caso de *The Amazing Spider-Man* se llamó *Spider's web*, esta apareció en el número 3, en julio de 1963 y se siguió publicando hasta mediados de la década de 1970. A diferencia de los reportes de ventas que sólo indican la rentabilidad y variables cuantificables, este *feedback* por parte de los lectores nos puede dar información respecto a la calidad de recepción de las tramas. En cuanto al formato de esta sección, estaba compuesto por dos páginas, que contenían entre 7 y catorce cartas o comentarios de parte de los fanáticos.

Las cartas incluían el nombre del remitente, así como su dirección. Aunque no especifican la edad de los lectores, estas cartas nos pueden indicar cuál era el género que más leía las aventuras de este héroe. Asimismo, la complejidad de las preguntas y comentarios puede dar un estimado de edades. De igual forma, al analizar sus opiniones podemos saber cuáles eran las inquietudes y sugerencias de los fanáticos respecto a los números siguientes. Un punto importante que no se debe de perder de vista al analizar estos comentarios es la intencionalidad de los editores al presentar estas opiniones. Como mencionó Lee en su autobiografía, él supo el éxito de sus cómics antes de la llegada de los reportes de ventas, por la cantidad de cartas que llegaban a las oficinas de *Marvel Comics*.<sup>235</sup> Tomando ese comentario en cuenta, es de suponer que solamente publicarían las cartas que más los adularan o las que consideraban que contenían una pregunta interesante. Aunque publicaron algunas cartas que manifestaban su descontento, éstas rara vez fueron publicadas. De esta forma, los editores podían dar la impresión de que eran objetivos al momento de publicar esta sección. Siguiendo con esto, la cantidad de comentarios ronda los 250 comentarios, de una extensión entre tres líneas hasta un párrafo extenso. La extensión de las respuestas era proporcional a las preguntas. Además, los editores se extendían más para responder dudas sobre los personajes o las tramas de números anteriores. En cuanto a la procedencia de las cartas, la mayoría provenían de Estados Unidos.<sup>236</sup> La cuantificación de

---

<sup>234</sup> Debido a que no fue posible acceder a los archivos sobre las ventas de *Marvel Comics*, la forma de medir la popularidad es a través de las cartas enviadas por el público.

<sup>235</sup> Stan Lee, Peter David and Colleen Doran, *Amazing, Fantastic, Incredible: A Marvelous Memoir* (New York; Touchstone, 2015), 63.

<sup>236</sup> No obstante, en algunos casos llegaban cartas procedentes de Europa, en su mayoría soldados jóvenes.

las opiniones no es el objetivo principal de este capítulo, sin embargo, rescataré los casos más sobresalientes y extensos para ejemplificar las opiniones sobre este personaje.

La primera carta publicada en esta sección es de Tom Jones de Maryland, en la que felicitó a Lee y Ditko por el lanzamiento de este título; además señala que la historia con *Fantastic Four* fue mejor que la primera, incluso celebró el desarrollo de Reed Richards en la trama.<sup>237</sup> De igual manera, hace notar su desagrado por J. J. Jameson, acusándolo de insoportable. También se puede apreciar que este joven es un fanático de la editorial, puesto que compara esta trama con otras que ha leído y la considera como la mejor de Lee y Ditko hasta ese momento.<sup>238</sup> Aunque esta carta sólo nos indica que se trata del comentario de cualquier fanático de *Marvel*, es importante detenernos a reflexionar en el mercado tan competido que existía en la década de 1960. *DC Comics* llevaba más de dos décadas publicando historietas de superhéroes como *Batman*, *Superman* o *The Flash*, quienes fueron un éxito comercial desde su lanzamiento. Posiblemente la razón principal de esta preferencia no sólo radique en la originalidad de *Marvel* sino a un cambio en la concepción del superhéroe para los *baby boomers*. Si tomamos el cómic como un elemento del poder del *establishment*, los héroes de *DC Comics* habían pasado la aceptación del tiempo, posiblemente los padres de estos jóvenes crecieron leyendo esta editorial. Como comenta Foucault, donde existe el poder puede radicar una resistencia al mismo desde dentro.<sup>239</sup> En este sentido, los cómics de *Marvel* pudieron fungir como un elemento de diferenciación de los *baby boomers* frente a otras generaciones. Si consideramos la historieta como parte de la literatura, los cómics de *Marvel* de la década de 1960 podrían considerarse como un género propio de este periodo que fue apropiado por los niños y jóvenes como elemento de identidad dentro de un medio de entretenimiento propio de niños y adolescentes.<sup>240</sup>

---

<sup>237</sup> En la segunda trama de *The Amazing Spider-Man #1*, aparecen los *Fantastic Four*, incluso salen junto a *Spider-Man* en la portada de la historieta. Esto con el fin de atraer a los lectores que ya eran consumidores de los cómics de *Marvel*.

<sup>238</sup> Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm.3 (julio 1963), "Spider's web", 1.

<sup>239</sup> Foucault, *Historia*, 57.

<sup>240</sup> La segunda carta fue emitida por James Haro, procedente de California, quien pide que la publicación de *The Amazing Spider-Man* sea bimestral y no mensual. En respuesta, Lee plantea que será posible si otros fanáticos piensan como él. En suma, las primeras opiniones presentadas en *Spider's web* fueron positivas y mostraban el gran interés porque este título continuara. Ligado a esta filiación hacia los cómics de *Marvel*, surgió un *Hype* sobre las historietas en el que algunos fanáticos estaban al pendiente de las publicaciones, incluso uno le solicitó a Lee sobre posibles fechas de lanzamiento. En la actualidad, se puede tener un día aproximado de lanzamiento, pero, para la década de 1960, la logística de distribución dependía por completo de los puntos de venta que hacían negocio directamente con *Marvel*. Es por esta razón por la que Lee solicitaba a sus lectores que estuvieran pendientes en los puntos de venta.<sup>240</sup> Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm.5 (octubre 1963), "Spider's web" respuesta de Lee a Corey Reed, 2. Cabe agregar que el mercado

La mayoría de las opiniones sobre las tramas y los villanos eran positivas; algunas pedían que los villanos fueran recurrentes, otros que Parker tuviera un romance o un compañero de misión. Sumado a este sentir, la gran mayoría consideraba que este cómic era el mejor de *Marvel*. A partir de estas opiniones se puede desarrollar un corpus documental sobre las impresiones y el impacto que significó este personaje en sus lectores. Sin embargo, existen casos puntuales que llamaron mi atención debido a la peculiaridad de sus remitentes. En un principio, mi hipótesis sostenía que los cómics, en especial *The Amazing Spider-Man*, fueron consumidos por niños. A pesar de que en estas breves epístolas no se menciona las edades de los comentaristas, algunos hacen alusión a su vida personal por lo que se puede intuir que no se tratan de infantes. Por esta razón, decidí enfocarme en estos casos específicos, ya que destacan sobre la media y, considero que son necesarios ya que, pueden ofrecer una visión poco abordada de la percepción de los adultos sobre los cómics de *Spider-Man*.

El primer caso es el de la señora Ruth Green de Oregon. Ella se describe como una madre de cuatro niñas y deja en claro su postura en contra sobre la unión de *Spider-Man* a los *Fantastic Four* o a otro equipo. Además de esto, asegura que sus hijas son fanáticas y les gusta el personaje tal cual es, solamente quieren que Flash Thompson reciba su merecido. En respuesta, Lee comenta que ha recibido un número considerable de cartas de padres de familia expresando su gusto por esta historieta y asegura que Parker seguirá su historia en solitario por tiempo indefinido.<sup>241</sup> Retomando la discusión y el estigma que hubo contra el cómic en la década de 1950, una declaración como la de la señora Green puede ayudar a plantear otros puntos de vista acerca de los cómics a partir de la década de 1960 y los cambios en la narrativa gracias a la autocensura del *Comic Code Authorized*. Aunado a esto, el conocimiento de lectores que sobrepasan la edad del público *target* abre las puertas a nuevas formas de reconstruir la década de 1960 a través de los cómics.<sup>242</sup>

El segundo caso es el de la señora Danny Lee Moore. En esta breve carta, la señora declara que ella y su esposo consumen bastantes títulos de esta editorial. La edad de la emisora es un punto importante para analizar el impacto de este superhéroe en la sociedad estadounidense. Tocando de lo curioso de esta declaración es la pequeña reflexión que hace sobre los villanos comunistas que aparecen en sus historias, quienes los considera útiles para

---

del cómic creció al punto de abrir tiendas especializadas a finales de la década de 1960. Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm.3 (julio 1963), "Spider's web", 1.

<sup>241</sup> Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm.6 (noviembre 1963), "Spider's web", 1-2.

<sup>242</sup> Foucault, *Historia*, 60.

promover el interés en los acontecimientos mundiales. En respuesta, Lee contesta que los comunistas no han molestado a Parker últimamente y no pueden asegurar si están complacidos u ofendidos por ello. Aunque las respuestas de los autores tratan de no atacarlos, deja claro que los comunistas, si bien no los enuncia como enemigos, sí los considera una molestia para los superhéroes.<sup>243</sup> Como se mostró en el capítulo anterior, el comunismo fue uno de los miedos de la sociedad estadounidense durante la Guerra Fría; para el decenio de 1960 el comunista, sin importar su nacionalidad, era un enemigo la cual debía vencerse. En el caso de *The Amazing Spider-Man*, el anticomunismo no fue la trama principal, sin embargo, es comprensible que este público pidiera más sobre este tema puesto que era una constante de la editorial.<sup>244</sup>

El testimonio de Archie Mayes es importante. Él declara que, a pesar de tener 24 años, sigue leyendo cómics y que no le importa lo que otros piensen, ya que los cómics permiten soñar y que el cómic es algo que los rusos no pueden decir que hicieron primero. Finalmente concluye que si los padres se preocuparan por lo que piensan los adolescentes y no por los cómics que leen o la música que escucha, el mundo sería mejor.<sup>245</sup> Pese a que la respuesta de Lee sólo es halagadora, el comentario de Mayes es una crítica importante de destacar. Si bien no se trata de un miembro del público *target* de *Marvel Comics*, en sus palabras queda en evidencia algunas diferencias generacionales que tenían los *baby boomers* y su generación antecesora.

Para cerrar este capítulo quisiera retomar los dos puntos centrales de este capítulo. El primer punto, es el papel de *Spider-Man* como un medio de propaganda anticomunista. Aunque este superhéroe no confronta a un rival comunista, Parker es una proyección del *baby boomer* ideal, un defensor, tanto moral y científico, del *American way of life* de la década de 1960. El valor del papel de Peter Parker y *Spider-Man* dentro de la sociedad estadounidense es relevante por dos aspectos. Primero, más que ser un elemento combativo contra el comunismo, los artistas decidieron combatirlo de manera sutil, enfocándose en los detalles narrativos, en lugar de volverlo el problema central de la trama. Por lo que el

---

<sup>243</sup> Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm.16 (septiembre 1964), “Spider’s web”, 2.

<sup>244</sup> El caso de la señora Mary McCluskey, de California también es digno de destacar de *Spider’s Web*. En su testimonio, declara que *Spider-Man* es el mejor cómic que había leído en 25 años como fanática lectora de este género. Así mismo, asevera que sus cinco hijos también son fanáticos y han presentado este cómic a sus amigos. En respuesta, Lee agradece el apoyo, pero también comenta, en forma de broma, que espera que no estén leyendo el mismo ejemplar de *Spider-Man*, sugiriendo que cada quien compre su propio ejemplar. Stan Lee & Steve Ditko, *The Amazing Spider-Man*, núm.19 (diciembre 1964), “Spider’s web”, 1.

<sup>245</sup> *Ibid.*, 2.

anticomunismo fue representado en la apariencia y los nombres de los villanos. Segundo, aunque los creadores buscaban reforzar la educación anticomunista, los adolescentes lo apropiaron por las cuitas de Peter Parker, esto lo convirtió en una proyección de las emociones e inquietudes de la juventud estadounidense. En consecuencia, *Marvel Comics* optó por eliminar los guiños anticomunistas en este título de manera paulatina. Por último, *Spider's Web* puede ayudar a conocer algunas opiniones la recepción y aceptación de *Spider-Man*. Ésta breve muestra expone una aceptación favorable hacia sus historias. Sin embargo, los problemas adolescentes que sufría Peter Parker, atrajeron a un gran número de púberes que lo adoptaron como un símbolo de representación. En ese sentido, *The Amazing Spider-Man* se convirtió en un referente entre los *baby boomers*.

En conclusión, *The Amazing Spider-Man* no fue un elemento de contracultura, sin embargo, significó un giro en la industria del cómic, que pasó de ser producto de entretenimiento dirigido a los niños, a convertirse en un elemento de identificación de algunos adolescentes en la década de 1960. Sumado a esto, las virtudes científicas y morales de Peter Parker pasaron a segundo término, puesto que los jóvenes se interesaron y pidieron que sus problemas personales y la influencia de éstos en su vida de héroe fueran un argumento recurrente en sus historietas. De esta forma, *Spider-Man* pasó de ser un cómic que buscaba transmitir valores a convertirse en un elemento de apropiación y de identidad de algunos jóvenes estadounidenses.

## Conclusiones

Para cerrar esta tesis quisiera retomar las aportaciones más importantes y la discusión entre la hipótesis principal y los resultados de esta investigación. Desde el punto de vista del fanático del cómic, quiere saberlo todo sobre las historias, los personajes y los artistas. Al contrario de esta postura, el académico quiere saber el punto central. La intención de esta tesis no fue hacer una historia de los cómics en la década de 1960, ni una historia editorial o económica de *Marvel Comics*. Esta disertación analizó la manifestación de los miedos de la década hacia el comunismo que se vieron reflejados en las historietas, como la carrera armamentista y espacial, así como el temor al estallido de una guerra nuclear.

Al inicio de esta investigación, la hipótesis principal argüía que el cómic *The Amazing Spider-Man* funcionó como un medio de propaganda para inculcar valores en favor del *American way of life*, en especial a los niños y, en menor medida, a los adolescentes estadounidenses. No obstante, debo confesar que al finalizar esta investigación me di cuenta de que los resultados fueron más allá de la meta principal. Considero que las hipótesis se confirmaron, puesto que los cómics reflejaban una tendencia en señalar al comunismo como un enemigo y, aunque no se burlaron exageradamente de la apariencia de los comunistas, como lo hicieron con los japoneses en la Segunda Guerra Mundial, hicieron alusión a las construcciones culturales y estereotipos que la sociedad estadounidense desarrolló sobre la Unión Soviética y sus aliados durante las primeras dos décadas de la Guerra Fría.

En cuanto a la tesis en su conjunto quisiera reflexionar en algunos puntos. En primer lugar, sobre los aportes de esta investigación. Los cómics han sido vistos como un medio de entretenimiento enfocado a los niños y con pocos aportes educativos. Pese a este prejuicio, las historietas, sobre todo las de la Segunda Guerra Mundial, contenían mensajes de propaganda de manera explícita. Durante la Guerra Fría, el mensaje propagandístico se hizo más sutil en la forma de representar a los villanos. Dentro de la narrativa de la década de 1960, el enemigo de los Estados Unidos era la Unión Soviética. No obstante, no existe un conflicto abierto, por lo que se tuvo que recurrir a los elementos culturales y estereotipos.

En segundo lugar, Los orígenes de los superhéroes de *Marvel Comics* estuvieron basados en los miedos que estaban presentes en la sociedad estadounidense. El mensaje propagandístico estaba ahí. Gracias a la revisión de estas fuentes desde dos perspectivas diferentes, del historiador y del fanático, me fue posible discernir en el impacto cultural que tuvieron los cómics en la sociedad estadounidense. En un inicio, las historietas buscaban

cerrar filas en la ideología política de esa época. Pero, el estilo del escritor Stan Lee, acompañado de los artistas Jack Kirby, Steve Ditko, quienes, al centrarse en la introspectiva de sus personajes, alimentaron el gusto de estas historias a los fanáticos. En consecuencia, el estilo propagandístico fue disminuyendo dentro de las páginas de *Marvel*, pero, se enfocaron en el ser humano dentro de una sociedad que vivía en un contexto de miedo y cómo, a través de sus habilidades, mejorar su entorno. En cuanto al desarrollo económico de *Marvel Comics*, en 1965, la editorial llegó a vender 34,017,000 copias y aumentó su valor comercial un 22.7% más que en 1964.<sup>246</sup> En 1968, Martin Goodman vendió la editorial a Perfect Film & Chemical Corporation. El retiro de este editor significó una expansión en otros medios de entretenimiento, como fue la televisión.<sup>247</sup>

Esta investigación buscó el equilibrio en el contenido del cómic, tanto en lo visual como en lo narrativo. Este trabajo pretendió utilizar todos los elementos que conformaban al cómic por más obvios que pudieran parecer. Si bien algunos elementos no influyeron en el análisis de los cómics de la década de 1960, considero que la reflexión de los elementos que conforman al cómic es una de las aportaciones de este trabajo. Desde el punto de vista del fanático, estos factores son considerados. No obstante, para el investigador pueden no ser importantes. Esta tesis buscó construir un puente entre las formas en que se considera el cómic. A pesar de ser bastante técnico en los puntos a considerar, fueron necesarios para guiar a los futuros investigadores sobre las cuestiones más importantes al utilizar esta fuente en sus estudios. Aunque este capítulo no desarrollo propiamente una metodología para reflexionar a las historietas desde el oficio del historiador, ofrece herramientas para pensar la Historia a través del cómic.

Como mencioné al final del capítulo 3, los cómics también ofrecen otro método de análisis sobre el diálogo entre artistas y fanáticos. En el caso de los cómics y, en específico de *Marvel* las opiniones pueden cuantificarse en los números finales de las historietas. En la mayoría de los casos, la “*Stan Soapbox*” apareció al final de los cómics más importantes de la editorial. Aunque esta tesis abordó de manera muy somera el espacio de opinión *Spider’s Web*, las posibilidades de esta sección pueden considerarse una fuente primaria para investigaciones que se centren en la historia editorial o incluso, la misma historia del cómic

---

<sup>246</sup> The New York Times, 16 de febrero de 1966.

<sup>247</sup> The New York Times, 11 de junio de 1992.

como medio de entretenimiento. Aunque se traten de breves opiniones sobre los cómics, es necesario leer y tener conocimiento tanto de artistas como de los personajes de la editorial.

El hecho de que actualmente *Marvel Comics* pertenezca al emporio del entretenimiento *Disney* limita bastante la salida de escritos críticos en espacios de difusión cultural y editorial debido a los derechos de propiedad intelectual. Por lo tanto, los espacios académicos son el lugar idóneo para incidir en éstos y otros productos de la *Cultura Pop*, en especial lo más recientes. Los productos de entretenimiento pretenden divertir al público, pero es necesario reflexiones sus posturas y discursos como fue el caso de esta tesis. La propaganda contra el comunismo existió en muchas artes durante la Guerra Fría y los Estados líderes de ambos bloques invirtieron en artistas, escuelas e industrias culturales para que reprodujeran un mensaje a través de sus obras.

## Fondos documentales

Acervo digital *Marvel Unlimited*.

*Eaton collection*, Universidad de California, Riverside.

## Bibliografía

### Comics en inglés

*Amazing Fantasy* #15 agosto 1963

*Fantastic Four* #1-12, noviembre 1961-octubre 1962

*Journey into Mystery* #83-97, agosto 1962-octubre 1963

*Tales of Suspense* #39-48 marzo-diciembre 1963

*The Amazing Spider-Man* #1-39, marzo 1963- agosto 1966

*The Incredible Hulk* #1-6, mayo 1962-marzo 1963

### Comics en español

*Black Panther*, enero 2018

*Doctor Strange: Señor miseria*, diciembre 2018

*Guardians of the Galaxy* #5, febrero 2018

*Guardians of the Galaxy* #8 octubre 2016

*Miles Morales Spider-Man* #1 marzo 2016

*Spider-Man: con grandes poderes*, 2009

### Libros

Barbieri, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós, 1993.

Barbree, Jay. *“Live from Cape Canaveral”*. New York: Harper Collins, 2007

Biddle, Wayne. *Dark side of the moon: Wernher Von Braun, The Third Reich, And The Space Race*. New York: W. W. Norton & Company, Inc., 2009

Blinkey, Douglas. *American Moonshot: John F. Kennedy And The Great Space Race*. New York: Harper Collins, 2019.

Bodroghkozy, Aniko. *Groove tube: sixties television and The Youth Revelation*, Durham and London: Duke University Press, 2001.

Bonvalet, Catherine, Céline Clément, Jim Ogg, *Renewing the Family: A History of the Baby Boomers*. New York: Springer, 2015.

- Bright, Christopher. *Continental defense in Eisenhower Era: nuclear anti-aircraft arms and The Cold War*, New York: Palgrave MacMillan, 2010.
- Burke, Peter. *Visto y no visto: el uso de la imagen como documento histórico*. Barcelona: Crítica, 2005.
- Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Económica, 1959.
- Chartier, Roger. *The Order of Books Readers, Authors, and Libraries in Europe between the Fourteenth and Eighteenth Centuries*. Stanford: Stanford University Press, 1994.
- Cirincione, Joseph. *Bomb Scare: History & future of nuclear weapons*. New York: University of Columbia Press, 2007.
- Costello, Matthew J. *Secret Identity Crisis Comic Books and the Unmasking of Cold War America*. New York: The Continuum International Publishing Group, 2009.
- Cowsill, Alan & Adi Granov, *Marvel Comics: 75 años de historia gráfica*. México: Marvel Comics, Dorling Kindersley, 2015.
- Crompton, Samuel. *Sputnik/Explorer I The Race To Conquer Space*. New York: Chelsea House Publishers, 2007.
- Dorfman, Ariel, Armand Mattelart & Héctor Schmucler. *Para leer al Pato Donald: comunicación de masa y colonialismo*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores, 2005.
- Duncan, Randy, Matthew J. Smith & Paul Levitz. *The power of comics: History, form and culture*. New York: Bloomsbury Academic, 2015.
- Fingerhuth, Danny. *A Marvelous Life: the amazing life of Stan Lee*. New York; Simon & Schuster, 2019.
- Fischer, Nick. *Spider-Man The birth of American Anticommunism*. Chicago: University of Illinois Press, 2016.
- Ford, Kenneth. *Building The H Bomb: A personal History*. London: World Scientific, 2015
- Foucault, Michel. *Historia de la sexualidad: la voluntad del saber*. México: Siglo XXI editores, 1998.
- George, Alice L. *Awaiting Armageddon: How Americans faced the Cuban Missile Crisis*. Chapel Hill and London: The University of North Carolina Press, 2003.
- Geraghty, Lincoln. *Living with Star trek: American culture And the Star Trek Universe*. New York: I.B.Tauris & Co Ltd, 2007.
- Gruzinski, Serge. *La guerra de las imágenes: de Cristóbal Colón a Blade Runner (1492-2019)*. México: FCE, 1994.
- Halliwell, Martin. *American Culture in the 1950s*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007.
- Hesburgh, Theodore M. *Black Domers: African-American students at Notre Dame in their own words*. Notre Dame, Indiana: University of Notre Dame Press, 2017.
- Hirschman, Charles. *From High School to College: Gender, Immigrant Generation, and Race-Ethnicity*. New York: Russell Sage Foundation, 2016.
- Houlton, Jack. *Gangsterismo, The United States, Cuba and the Mafia: 1933 to 1966*. New York: OR Books, 2013.
- Howe, Sean. *Marvel Comics: The Untold Story*. New York: Harper Collins Publishers, 2012.
- Ikambana, Peta. *Mobutu's totalitarian Politican System: An Afrocentric analysis*. New York: Taylor & Francis Group, 2007.

- Irwin, William, & Jonathan J. Sanford, *Spider-Man and Philosophy: The Web of Inquiry*. Hoboken: John Wiley & Sons, 2012.
- Johnson, Jeffrey K. *Super-History Comic Book Superheroes and American Society, 1938 to the Present*. North Carolina, and London: McFarland & Company, Inc., Publishers Jefferson, 2012.
- Kapell, Matthew. *Exploring the Next Frontier Vietnam, NASA, Star Trek and Utopia in 1960s and 1970s American Myth and History*. New York: Taylor & Francis, 2016.
- Keith Barry, & Grant Brock, eds., *Bewitched*. Detroit: Wayne State University Press, 2007.
- Kersey, Paul. *'Whitey on the Moon' Race, Politics, and the death of the U.S. Space Program, 1958 – 1972*. SBPDL, 2016
- Kidd, Dustin. *Pop culture freaks, identity, mass media and society*. Boulder: Westview Press, 2014.
- Lee, Stan, Peter David and Colleen Doran, *Amazing, Fantastic, Incredible: A Marvelous Memoir*. New York; Touchstone, 2015.
- Lincoln Geraghty, *Living with Star Trek: American culture And the Star Trek Universe*. New York: I.B.Tauris & Co Ltd, 2007.
- May, Andrew. *Rockets and Ray Guns: The Sci-Fi Science of the Cold War*. Cham: Springer International Publishing AG, 2018.
- McAuliffe, Mary ed., *Cuban Missile Crisis 1962*. Washington DC: CIA, 1992.
- McCloud, Scott. *Understanding Comics*. New York: Harper Collins Publishers, 1993.
- Moliterni, Claude. *Literatura de la imagen*. Barcelona: Salvat editores, 1973.
- Monaco, Paul. *The sixties*. New York: Charles Scribner's Sons, 2001.
- Monhollon, Rusty. ed. *Baby Boom People and Perspectives Estados Unidos*: ABC-CLIO, 2010
- Morris, Tom et al., *Los superhéroes y la filosofía: la verdad, la justicia y el modo socrático*. Barcelona: blackie books, 2010.
- Morrison, Grant. *Supergods: what masked vigilantes, miraculous mutants, and a sun god from Smallville can teach us about being human*. Madrid: Turner, 2012.
- Moyano, Ángela Jesús Velazco & Ana Suárez, *EUA, Síntesis de su Historia*. México, Instituto Mora, 2006.
- Nathan, James. *The Cuban Missile Crisis Revisited*. United States: Palgrave Macmillan, 1992.
- Nichols, Nichelle. *Beyond Uhura: Star Trek and Other Memories*. London: Boxtree Ltd, 1995.
- Polmar, Norman. *The Enola Gay: The B-29 That Dropped The Atomic Bomb on Hiroshima*. Washington DC: Brassey's Inc., 2004
- Pustz, Matthew. *Comic Books and American Cultural History An Anthology*. New York: Continuum International Publishing Group, 2012.
- Rodriguez, José, *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial: Producción y mensaje en la editorial Timely (1939-1945)*. Cádiz: Servicio de publicaciones de la Universidad de Cádiz, 2010.

- Rotter, Andrew. *Hiroshima: The World's Bomb*. New York: Oxford University Press, 2008
- Saunders, Frances. *La CIA y la guerra fría cultural*. Madrid: Debate, 2001.
- Schweber, Silvan. *Einstein and Oppenheimer*. Cambridge, Massachusetts; London, England: Harvard University press, 2008.
- Scott Len & Gerald Hughges, eds., *The Cuban Missile Crisis: A Critical Reappraisal*. New York: Routledge, 2015
- Scott-Smith, Giles & Charlotte A. Lerg eds., *Campaigning Culture and the Global Cold War The Journals of the Congress for Cultural Freedom*. London: Palgrave Macmillan, 2017.
- Seaman, Robert. *Project Apollo, The Tough Decisions*. Washington: NASA, 2005.
- Slusser, George, & Eric S. Rabkin. *Aliens The Anthropology of Science Fiction*, Southern Illinois. University Press Carbondale and Edwardsville, 1987
- Stein Daniel & Jan-Noël Thon. *From Comic Strips to Graphic Novels Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlín/Boston: Walter de Gruyter GmbH, 2013.
- Stern, Sheldon. *The Cuban Missile Crisis in American Memory, Myths Versus Reality*. Stanford: Stanford University Pree, 2012
- Stern, Sheldon. *The Week the World Stood Still*. Stanford: Stanford University Press, 2005
- Stevens, Richard J. *Captain America: Masculinity and violence*. Syracuse, Syracuse University press, 2015.
- Tucker, David. *Lost Laughs of '50s and '60s Television Thirty Sitcoms That Faded Off Screen*. North Carolina, McFarland & Company, Inc., 2010
- Yehya, Nahief. *Guerra y propaganda: Medios masivos y el mito bélico en Estados Unidos*. México: Paidós, 2004.
- Wertham, Fredric. *Seduction of the Innocent*. sin ciudad: Rinehart & Company, 1954.
- Wilford, Hugh. *The Mighty Wurlitzer*. London:Harvard University Press, 2008.

#### Artículos

- Brown, Jeffrey A. "Comic Book Masculinity and the New Black Superhero". *African American Review* 33, núm. 1 (1999)
- Dittmer, Jason. "Captain America's Empire: Reflections on Identity, Popular Culture, and Post-9/11 Geopolitics", *Annals of the Association of American Geographers* 95, núm. 3 (2005): 626–43
- Ghamari-Tabrizi, Sharon. "Simulating the Unthinkable: Gaming Future War in the 1950s and 1960s" *Social Studies of Science*, Vol. 30, No. 2 (Apr., 2000)
- Harrison, Benjamin T. "Roots of the American Protest of the 60's". *Peace Research*, Vol. 24, No. 3 (August 1992)
- Johnston, Gordon "Revisiting the cultural Cold War" *Social History*, Vol. 35, No. 3 (August 2010)
- Lund, Martin. "The Mutant Problem X-Men, Confirmation Bias, and the Methodology of Comics and Identity" *European Journal of American Studies*, Vol 10, no 2, 2015.

- Laugesen, Amanda *American Publishers, Books, and the Global Cultural Cold War: Alfred A. Knopf Inc. and the United States Information Agency, 1953-1970*, Vol. 35, No. 2 (diciembre 2016)
- Medland, William. “The Cuban Missile Crisis: Evolving Historical Perspectives”, *The History Teacher*, Vol. 23, núm. 4 (Aug., 1990)
- Morris, Brian. *Religión y antropología*. Vol. 288. Ediciones Akal, 2009.
- Nelson, Victoria. “The Strange History of the American Fantastic” *Agni*, No. 36, Twentieth Anniversary Year (1992)
- Rodríguez, José. “Impacto y mensaje de los villanos comunistas en los cómics de Stan Lee” [https://www.tebeosfera.com/documentos/impacto\\_y\\_mensaje\\_de\\_los\\_villanos\\_comunistas\\_en\\_los\\_comics\\_de\\_stan\\_lee.html](https://www.tebeosfera.com/documentos/impacto_y_mensaje_de_los_villanos_comunistas_en_los_comics_de_stan_lee.html) . Revisado el 15 de diciembre de 2018.
- Rubio Pobes, Coro. “LA ‘Diplomacia Atómica’ en la Guerra Fría y Estados Unidos. ¿Teléfono Rojo? Volamos hacia Moscú”, *Departamento de Historia Contemporánea*. Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
- Schrecker, Ellen, “McCarthyism's Ghosts: Anticommunism and American Labor”. *New Labor Forum*, No. 4 (Spring - Summer, 1999)
- Sullivan, Edward. “The relevance of fiction” *The Virginia Quarterly Review*, Vol. 46, No. 3 (Summer 1970)