



FACULTAD DE POSGRADOS

ANÁLISIS DEL DISCURSO DEL CÓMIC DE CAPITÁN ESCUDO “EL ÚLTIMO DESAFÍO”

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos
para optar por el título de Magíster en Periodismo

Profesor Guía

Mgtr. Allen Xavier Panchana Macay

Autor

Lic. Jorge Esteban Ponce Tarré

Año
2016

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Mgr. Allen Xavier Panchana Macay
C.I:1308647492

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”.

Lic. Jorge Esteban Ponce Tarré
C.I:1707002380

AGRADECIMIENTOS

“A Juan Francisco Ponce y Estefanía Santamaría, por su mirada”.

“A Allen Panchana, Santiago Rubio, Álvaro Alemán y María Fajardo, por su comprensión”

DEDICATORIA

“A mis padres, por todos estos años”.

RESUMEN

El encasillamiento de la historieta o cómic dentro de un género se ha convertido en un problema, tanto para los medios de comunicación como para las escuelas de arte. El hombre en la actualidad se encuentra en una etapa de transición social y cultural en todos los niveles, esto implica entender al arte y a la comunicación bajo nuevas ópticas. Desde la visión clásica de la historia del arte, los cómics han sido prácticamente inclasificables, pero, desde lo popular, se han convertido en verdaderos referentes culturales.

Para Teun Van Dijk, la comprensión de situaciones y eventos específicos se hace por medio de modelos mentales y, en el caso que comprende a este estudio, se ve expresada en representaciones gráficas como los cómics, los cuales, de una manera u otra, transmiten ideología. Estos han sido creados en determinados contextos histórico- culturales y reflejan el sentir y actuar de las colectividades.

Desde esta visión, la necesidad de investigación y estudio de corrientes de pensamiento y su influencia en la cultura popular es un campo poco desarrollado en Ecuador. Muchas veces el periodismo se ha limitado a describir los hechos culturales, pero sin comprender a cabalidad los productos y procesos. En este sentido, es precisamente donde se desarrolla el objetivo de esta investigación al crear una metodología de estudio del cómic “El último desafío” protagonizado por el superhéroe de historieta Capitán Escudo.

El héroe analizado, y los personajes que lo acompañan, es pionero en este campo. Aunque hayan existido iniciativas en el campo del noveno arte, es la primera vez que en Ecuador existe un superhéroe que haya tenido una acogida continua, entre niños y adolescentes, cercana a una década. Tampoco han existido muchas investigaciones sobre el discurso y el poder blando que encierra una historieta, y, menos aún, sobre una que sea de carácter nacional.

Por ello, el presente proyecto de investigación busca encontrar un campo nuevo de estudio en Ecuador. Así, se busca abrir las puertas a la investigación de estos productos que son ya un fenómeno de comunicación masiva y periodística a nivel mundial.

ABSTRACT

The typecasting cartoon or comic within a genre has become a problem for both the media and to art schools, for man is now in a stage of social and cultural transition in all levels. From the classical view of art history, these communication products have been virtually unclassifiable, but since the popular, have become real cultural references.

To Teun Van Dijk, understanding specific situations and events it is done through mental models and, in the case comprising this study is expressed in graphic representations as comics, which, in one way or another, transmit ideology. These have been created in certain cultural-historical contexts and reflect the feeling and acting of communities.

From this view, the need for research and study of currents of thought and its influence on popular culture is an underdeveloped field in Ecuador. Many times the media has been limited to describe the cultural facts, but to fully understand the products and processes. In this sense, it is precisely where the objective of this research is conducted to develop a methodology to study the comic "The Ultimate Challenge" starring the comic superhero Captain Shield.

The hero analyzed, and the characters that accompany it, is a pioneer in this field. Although they have been initiatives in the field of the ninth art, it is the first time in Ecuador there is a superhero who has had a continuous host, among children and adolescents, nearly a decade. Nor have they been much research on speech and soft power that encloses a cartoon, and even less on one that is national.

Therefore, this research project aims to find a new field of study in Ecuador. Thus, it seeks to open doors to the investigation of these products are already a phenomenon of mass journalism and communication worldwide.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
1. Las historietas, una forma de expresión periodística cultural.....	2
1.1 Los cómics como medios de difusión cultural	2
1.1.1. Los cómics de superhéroes y el periodismo desde lo global	2
1.1.2 El Manga y el periodismo cómic	5
1.1.3 La influencia de la realidad en el tebeo	6
1.1.4 El cómic, periodismo y literatura en vigencia	8
1.1.5 La historieta, hija de la crítica social y la ideología en el Ecuador.....	9
1.2. Los héroes y superhéroes.....	12
1.2.1 El héroe en el romanticismo	13
1.2.2. La definición de un superhéroe moderno.....	14
1.2.3. La mitificación del superhéroe	16
1.2.4. La influencia ideológica de los héroes	18
1.3. El 11- S en los superhéroes y los medios de comunicación	21
1.3.1. La posguerra en el cómic.....	22
1.3.2. Spiderman, cronista neoyorkino del 11-S	23
1.3.3. La ficción como una realidad creada por los cómics.....	25
1.3.4. El retorno al lado oscuro	27
1.4 Conclusiones	28
2. La ideología en los tebeos	31
2.1. La imagen como capital cultural	31
2.1.1 Las relaciones del cómic con los contextos histórico-culturales	31
2.1.2 Referente mítico.....	32
2.1.3 ¿Realidad histórica o de cómic?	34
2.1.4 Tratamiento de género.....	35
2.1.5 Relatos.....	36

2.1.6 El mito del salvaje	37
2.1.7 La obsesión civilizatoria	39
2.1.8 La ucronía como crítica.....	40
2.1.9 Anacronía histórica	42
2.1.10 El renacimiento de la política moderna a través del juego.....	44
2.1.11 La mirada absurda hacia el propio yo	46
2.1.12 Conclusiones	48
2.2. El código deontológico en los cómics	50
2.2.1. La moral en las etapas de las historietas.....	52
2.2.2. Una censura global	53
2.2.3. El respeto a la diversidad cultural y las identidades.....	54
2.2.4. Superman y Batman, historias judías	55
2.2.5 Los superhéroes de historietas y la filosofía	58
2.2.6 Capitán Escudo: la primera propuesta ecuatoriana con continuidad.....	59
2.2.7 Conclusiones	61
3. El Capitán Escudo y sus estrategias discursivas	63
3.1. El poder blando.....	63
3.1.1 La defensa de lo nacional a partir de la seducción de las historietas	63
3.1.2 La persuasión oculta en los cómics	64
3.1.3 Metodología para el análisis del discurso	67
3.2. Capitán Escudo, la primera propuesta ecuatoriana con continuidad.....	71
3.2.1 La revista ¡Elé!	71
3.2.2 Origen del Capitán Escudo (Entrevista).....	73
3.2.3 Contexto histórico (la muestra y su relación con la realidad social). 76	
3.2.4 Trama del mega cómic “El último desafío”	82
3.2.5 Personajes principales de la trama de la historieta “El último desafío”	83
3.3 Técnicas para el análisis del discurso	84

3.3.1	Análisis por personajes.....	85
3.3.2	Análisis por líneas argumentales	86
3.3.3	Líneas argumentales principales y secundarias	88
3.4	Análisis de discurso de “El último desafío”	94
3.4.1.	Línea argumental principal 1.....	94
3.4.2	Línea argumental principal 2.....	97
3.4.3.	Línea argumental principal 3.....	100
3.4.4.	Línea argumental principal 4.....	103
3.4.5	Línea argumental principal 5.....	106
3.4.6	Línea argumental principal 6.....	109
3.4.7.	Línea argumental principal 7.....	112
3.4.8.	Línea argumental principal 8.....	115
3.4.9.	Línea argumental principal 9.....	118
3.4.10.	Línea argumental principal 10.....	121
3.4.11.	Línea argumental principal 11.....	123
3.4.12.	Línea argumental principal 12.....	126
3.4.13	Línea argumental principal 13.....	129
3.4.14	Línea argumental principal 14.....	132
3.4.15	Línea argumental principal 15.....	134
3.4.16.	Línea argumental principal 16.....	137
3.4.17.	Línea argumental principal 17.....	140
3.4.18.	Línea argumental principal 18.....	143
3.4.19.	Línea argumental principal 19.....	146
3.4.20.	Línea argumental principal 20.....	148
3.4.21.	Línea argumental principal 21.....	150
3.4.22.	Línea argumental principal 22.....	152
3.5.	Análisis de resultados	152
3.5.1	Representación ideológica.....	152
3.5.2	Prominencia visual.....	154
3.5.3	Actantes.....	164
3.5.4	Oposiciones	164
3.5.5	Contexto y cotexto	166

3.6. La percepción en las audiencias	167
3.6.1 Los observadores	167
3.6.2 Entrevistas y análisis	169
3.6.3 Observaciones generales	177
CONCLUSIONES	183
RECOMENDACIONES	188
REFERENCIAS	190
ANEXOS	215

INTRODUCCIÓN

En Ecuador, el cómic o tebeo ha tenido poco apoyo y aceptación como producto de comunicación y cultura. No obstante, las historietas ecuatorianas han sido el reflejo del pensamiento de la sociedad en un determinado momento histórico, aunque no hayan tenido una estética única entre los críticos de la “alta cultura” que las identifique como un producto periodístico-cultural constituido.

La creación de cómics en el Ecuador surgió desde las Revoluciones Liberales de 1895, con un desarrollo poco constante, y han sido fieles testigos de la historia y los hechos sociales y políticos del país. Estos datos llevan a la reflexión de si en Ecuador se ha conocido con profundidad cuáles son los mecanismos ideológicos, de persuasión oculta e identitarios que llevan las historietas a través de sus discursos y cómo estos han influenciado en las audiencias.

De ahí que surgiera la problemática para encontrar un cómic ecuatoriano que se convierta en un referente de identidad nacional y pueda ser enfrentado a historietas de otras latitudes como un referente de identidad cultural. Por ello, esta investigación se fijó analizar la narrativa simbólica del poder y la identidad en un caso representativo cómo lo es “Capitán Escudo” y las publicaciones sobre este personaje que se hicieron en el año 2015.

Se debe señalar que, este personaje de historieta es el primer referente que los ecuatorianos tienen sobre un superhéroe de corte nacional, que además ha estado presente en el inconsciente de niños y adolescentes por cerca de una década. Como producto lúdico, pero también como medio de comunicación de masas y transmisor de ideología, “Capitán Escudo”, es un ejemplo único para iniciar una serie de investigaciones sobre los mecanismos ideológicos, de poder blando, pedagógicos y periodísticos que contienen las historietas.

Precisamente, es, bajo esta óptica enfocada dentro del periodismo cultural especializado, donde se enmarca esta investigación que pretende un acercamiento al mundo del noveno arte, en una época caracterizada por los cambios y transiciones culturales producto de la globalización.

1. Las historietas, una forma de expresión periodística cultural

1.1 Los cómics como medios de difusión cultural

Luis Gasca y Roman Gubern (2011) explican que, en 1972, Ernst Gombrich se quejaba de que los distintos y variados códigos iconográficos que utilizaba “el cómic estaba en gran medida sin estudiar” (p.9). A ello se sumaba la imposibilidad de encuadrar a este tipo de relatos dentro la perspectiva clásica de la historia del arte. Bajo esta óptica, la civilización de masas, especialmente en el campo de las historietas, había dado paso a la producción de un arte que se publicaba periódicamente y conducía a una nueva mitificación de la imagen (Eco, 2013, p.262).

Con estas condiciones se buscó una definición para este tipo de narraciones y mientras Will Eisner (1985) explica que son “un arte secuencial”, Scott Mc Loud (1993) defiende que son “ilustraciones y otro tipo de imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (p.9). Por ello este concepto sirve para ampliar el estudio de la historieta, no sólo a los cómics actuales, sino que se abre a un cúmulo de posibilidades que varían desde las pinturas egipcias hasta las narraciones ilustradas del medioevo francés entre otras (Martín, 2008).

No obstante, este estudio busca concentrarse en los espacios de la historieta como medio periodístico y de difusión cultural. Bajo estos parámetros, se analiza a los cómics o tebeos dentro de la categoría de industrias culturales, un concepto, desarrollado en la Escuela de Frankfurt, que ponía a la cultura en el lugar de una mercancía. Así los cómics, como otros bienes culturales, se rigen bajo una lógica que promociona el consumo máximo y es por ello que se hallan “en una transición entre su cualidad de producto industrializado y de objeto artístico” (Caraballo, 2010, p.1).

1.1.1. Los cómics de superhéroes y el periodismo desde lo global

Para Pablo Turnes (2012), la dificultad que ha existido para encasillar dentro de un género a la historieta ha sido porque en la actualidad el ser humano se

encuentra en “una etapa de transición en todos los niveles” (p.144) que puede ser considerada como posthistórica. Esto quiere decir que medios como los cómics están fuera de clasificación desde la visión clásica de la historia del arte.

“Los cómics [...] son, como la música pop, una forma de arte que casi todos nosotros entiende sin necesidad de teorizar. El gran descubrimiento del gran arte era que era posible narrar escenas muy complejas sin ningún recurso de las palabras. E igualmente sorprendente, en el descubrimiento de los cómics, es que es posible desplegar muchos tipos diferentes de información verbal dentro de una historia narrada con imágenes visuales”. (Carrier, 2000, p. 2)”.

Y es esto lo precisamente innovador de la historieta, para el mismo Turnes (2012), ya que es un género que lucha por no ser reducido a “formas de lectura prefijadas” (p.148), además de que se remite a su génesis como narrativa prehistórica. De esta manera, los cómics se funden en términos complejos y a la vez simples, en los cuales cualquier lector puede introducirse sin tener conocimientos previos. Por ello, los tebeos no han sido considerados seriamente por la academia y los intelectuales quienes los han visto como “una baratija resultante del costado más infame de la sociedad industrial y su sujeto: la masa” (Turnes, 2012, pp.148-149).

En oposición, Turnes (2012), citando a McCloud, explica que dentro de esta visión estética posthistórica, los cómics abren espacios para seleccionar una cantidad de recursos y estrategias narrativas para su lectura e interpretación. Cada historieta se convierte en una historieta singular, específica y única y tiene como potencial ser una “obra por sí misma sin un marco de referencia fijo sino en constante movimiento” (Turnes, 2012, p.151).

Bajo este contexto, se deben entender a los cómics de superhéroes como obras literarias y periodísticas, aunque, como ratifica Charles F. Tedder (2005), en la academia todavía no se abran debates sólidos sobre este tema. Esta

posibilidad no se ha dado porque se ha confinado, a las historietas, a un tratamiento como género frívolo donde los superhéroes son tan solo un vuelo de la imaginación. De ahí que Tedder apunte que no se haya visto las posibilidades críticas en este tipo de narraciones donde aquellos superhéroes de ficción “plantean cuestiones de las identidades de los individuos y sus roles dentro del mundo” (2005, pp.41-42).

En este sentido, el mismo autor observa que los personajes superheroicos han reflejado el advenimiento una sociedad del riesgo mundial. Además, dentro de las narraciones propuestas por este género se ha visto la comprensión espacio-tiempo, la globalización, el posnacionalismo, y el debate resultante sobre lo que se ha denominado cosmopolitismo en un marco ético adoptado a las cuestiones de vivir y de actuar dentro de una comunidad global o red de comunidades (Tedder, 2005, pp.42-43). Todo esto se ve reflejado en las novelas gráficas que, dentro sus mismas narraciones, incluyen al periodismo como el espacio adecuado para hacer la debida crítica y persuadir al público lector.

Como ejemplo se puede mencionar al personaje de Superman (padre de los superhéroes actuales), y el de Spiderman, en donde la prensa tiene un rol fundamental en las historias. Los medios de comunicación son parte fundamental de la trama de los hechos de ficción que se cuentan en estos cómics y también ellos juegan el papel fundamental de, además de ser protagonistas en las historias, internacionalizar y globalizar tanto los acontecimientos que suceden, como a los propios superhéroes (Pérez Franco, 2010).

Pero esto no es un hecho casual, se debe remitir a la biografía de los creadores de estos tebeos: Jerry Siegel, Joel Shuster y Stan Lee, para entender que los tres historietistas tienen en común el trabajo periodístico, pues en su juventud se ocuparon de esta profesión. Mientras Lee escribía obituarios de prensa, Siegel estaba a cargo de un periódico de instituto y Shuster hacía tiras cómicas. Por tanto se observa que hay, en Superman y Spiderman, personajes salidos de la mano de estos creadores, una especie de

autobiografía oculta vinculada a los medios de comunicación y un nexo que se establece entre superhéroes y periodistas, aunque no sea el único. (Pérez Franco, 2010, p.12).

Más aún, otro de los aspectos de unión entre ambos géneros es que un periodista tiene labores muy similares a las tareas de los superhéroes que se describen en los cómics, aunque esto parezca una exageración. No sólo “los reporteros como los superhéroes tienen una profesión que les lleva a estar prácticamente 24 horas” cerca de las tragedias y acontecimientos sino que además deben estar en ocasiones al “límite del peligro”. Sin embargo, quizás en lo que se asemejan más es que los periodistas deben ser vigilantes, al igual que los superhéroes, de la ética y normas que rigen a las sociedades. De ahí que, sean “responsabilidades muy cercanas a las que tienen que cargar los héroes” de historieta (Pérez Franco, 2010, pp.12-13).

1.1.2 El Manga y el periodismo cómic

No obstante, es importante acercarse a las historietas como medios de comunicación periodísticos reflexionando además sobre el auge del cómic japonés llamado Manga. Este tipo de tebeos están creciendo en popularidad a nivel global, sobre todo entre los lectores adultos jóvenes que tienden a leer el material destinado a sus grupos de edad. En consecuencia el Manga ofrece una oportunidad útil para hablar de la diferencia cultural, la globalización y el periodismo entre muchas otras cuestiones (Gibson, 2008).

Sin embargo, antes se debe aclarar que hay una diferencia fundamental entre el Manga y las novelas gráficas tradicionales: el número de lectores tiene un equilibrio de género diferente. Mientras que los títulos estadounidenses de tebeos tienden a tener lectores que son predominantemente masculinos, el Manga atrae a un público que por lo general es de alrededor de 60% de mujeres. Esto es, en parte, debido al género de manga shojo, que son títulos publicados específicamente para las niñas, aunque esto no haya detenido a ciertos muchachos a leerlos también (Gibson, 2008).

De ahí que el Manga, en la actualidad, forme parte de la cultura japonesa, pero no ya únicamente como género de ficción, sino que además como un género periodístico. Como ejemplo se puede citar al medio digital *Manga No Shimbun*, un periódico ilustrado como cómic, que informa de esta manera para captar la atención de los más jóvenes (Redacción *Clases de periodismo*, 2010, párr.1). Al respecto Esther Vargas (2011) señala que existe una nueva clase de periodismo en evolución que es la del ilustrador que, con un pincel o lápiz, acompaña en las entrevistas al reportero para disponerse a contar las historias periodísticas (párr.1).

Más aún, casos como los escándalos sexuales de Dominique Strauss Kahn han llegado a publicarse en forma de historieta. Por consiguiente el renombrado caso Carlton, en el cual el ex director gerente del FMI se involucraba con prostitutas, fue publicado en forma de novela gráfica por el *Diario Le Monde* y la editorial *Le Lombard*. Es así como la periodista Pascale Robert Diard narra el juicio de este funcionario con toda la obscenidad implicada en el caso en el cual se vieron involucradas 14 personas (Efe, 2015) y convierte a su novela gráfica en un referente periodístico.

1.1.3 La influencia de la realidad en el tebeo

Sin embargo, en las investigaciones comunicacionales que José Rafael Gutiérrez Chirinos (2012) hizo sobre las historietas en Latinoamérica encontró que muchos “estudiantes admitieron su escaso o insatisfactorio conocimiento en torno a la mecánica persuasión oculta en el cómic” (párr.36). A ello se añade que también muchas personas tampoco relacionaron estos productos con las relaciones sociales, culturales y los intereses que transmiten.

Por ello se necesita fomentar una actitud crítica al respecto. Así al interpretar un cómic se incentiva el desarrollo completo de la personalidad de los individuos, orientando la posibilidad de realizar autoaprendizajes a lo largo de toda la vida. Esto de alguna manera ayuda a la formación para el desempeño profesional de la comunicación “en correspondencia con las implicaciones culturales de la sociedad” (Gutiérrez Chirinos, 2012, párr.4).

De esta manera Gutiérrez Chirinos (2012) afirma que “el cómic se ha convertido en un importante medio de expresión de la cultura” (párr.7) que tiene la posibilidad de expresar temáticas sociales, políticas e ideológicas de determinados contextos. Por ello los tebeos se han convertido en testigos de la idiosincrasia de muchos pueblos ya que preservan (en sus textos, dibujos e ilustraciones) la identidad de ciertos colectivos. Es así como una historieta, además de comunicar relatos entretenidos, transmite ideas, emociones y valores mediante “múltiples sentidos que le dan un significado” (párr.8).

Silvia Kurlat Ares (2015) coincide en este sentido con Gutiérrez Chirinos, de ahí que, para esta autora, los tebeos han practicado “sus más importantes experimentos estéticos e ideológicos” (p.79) acercándose a temáticas dentro del continente que reflejan la protesta política y la ansiedad social real de ciertos sectores latinoamericanos. Es más, para Kurlat Ares (2015) donde la novela y la literatura perdieron espacio, los cómics o tebeos, como formas de expresión popular, llenan determinados vacíos que invitan a “una reflexión a lo real, a las bibliotecas culturales, a la estética como praxis y a la ideología como agenda de trabajo” (p.79).

Considerando que, para Kurlat Ares (2015), “la relación entre un medio como la historieta y otros objetos del campo cultural estarían mediados por lo político durante gran parte del siglo XX” (pp.142-143), parece ser que muchos sectores pasaron por alto al cómic sin ahondar en el entramado social e ideológico de este medio de comunicación.

En este sentido, es necesario recalcar, como Kurlat Ares (2015) apunta, que el tebeo tiene tal importancia, que, como objeto estético, le ha “disputado espacios viso-narrativos tanto a la literatura como al arte” (p.143). Así, además de expresar contextos y problemáticas sociales que aquejan a la realidad, las historietas comunican ciertos discursos que, quizás en otros medios de comunicación o manifestaciones culturales, no se han visto reflejados.

De igual modo, Felipe Gómez Gutiérrez (2015), quien cita a Rocco Versaci (2008, p.94), expone que las historietas son uno de los instrumentos más

importantes para validar los conocimientos literarios y establecer un vínculo entre la literatura y la vida. Así, para este investigador este medio de comunicación puede enseñar “tanto como la literatura, dado el valor que le brinda su naturaleza híbrida que simultáneamente se nutre de y aporta a lo literario” (p.99).

1.1.4 El cómic, periodismo y literatura en vigencia

Adrián Eduardo Duplatt (2005) explica, por su parte, que los tebeos se juntan con el periodismo y la literatura para dar una versión del mundo. En consecuencia, al citar a Pablo De Santis (2004), arguye que "la historieta es, entre otras cosas, el arte de concentrar, en un cuadrito, el mundo" (p.2). Es así como Duplatt (2005) insiste en el hecho de que los tebeos pertenecen a un género, como la crónica o la novela, que describe la realidad sin ningún impedimento. Por ello los cómics pertenecen a ambos campos de la narración.

En cuanto a género periodístico, además de lo expuesto, se debe remitir al origen de la historieta. A lo largo del siglo XIX y principios del XX el periodismo buscaba multiplicar su público mediante estímulos psicológicos que atrajesen a nuevos y variados lectores. En esta búsqueda aparecen nuevas maneras de contar la realidad, como el folletín, las caricaturas y las historietas, cuyas estrategias narrativas, como la serialización y el suspenso, tomaron los principios del periodismo. De esta forma los lectores mantenían “el interés y la curiosidad hacia el desenlace de los relatos, pero en el fondo se pretendía mantener la fidelidad de los lectores hacia un periódico determinado” (Mendoza y De Nery, 2011, p.79). Pero también para Sasturian (1987) la relación entre tebeos y periodismo es de sobra conocida. En este mismo contexto, se debe recordar a *The Yellow Kid*, en los diarios de Joseph Pulitzer y Williams Hearst, quien era un personaje dibujado que, mediante los textos en su camiseta, dio origen al término periodismo amarillo (Ford, 1990, p.236).

Sin embargo, las conexiones entre periodismo y cómics no terminan en el soporte que la prensa escrita le dio a las historietas. Duplatt (2005) expresa que “la caricatura y las historietas son formas de interpretar la realidad” (p.2) y

por ello son maneras siempre actuales de representar los fenómenos sociales que se producen en determinados espacios. En suma, como periodismo en imágenes, los cómics buscan la descripción de hechos, de contextos históricos y, además, crean opinión pública y persuaden.

Por otro lado, vistos como formas literarias, los cómics tienen características especiales. Philippe Vidalier (1995), citado por Duplatt (2005) explica que:

"la historieta es al mismo tiempo un medio de comunicación y una literatura. La forma historieta (*bande dessinée*), que combina imagen y texto en una totalidad elíptica, impone sus limitaciones al relato. Como literatura, la historieta comporta los imperativos del medio de comunicación... la historieta nos habla del mundo reproduciendo, depuradas, las imágenes fuertes que vehiculizan nuestras sociedades"

(Vidalier, 1995, p.77).

1.1.5 La historieta, hija de la crítica social y la ideología en el Ecuador

Para Enrique Ayala Mora posiblemente el arte de las historietas haya comenzado en el Ecuador en el tiempo de las Revoluciones Liberales (Ayala Mora, 1999, p.93). Sin embargo, José Daniel Santibáñez (2012) explica que fue Francisco Martínez Aguirre, un estudiante de medicina en Estados Unidos, el pionero, ya que al regresar a Guayaquil, "publicó, el 7 de noviembre de 1885, el semanario satírico *El Perico*" (p.42). La publicación de Martínez Aguirre cuestionaba de forma directa al gobierno de José María Plácido Caamaño, utilizando caricaturas y sentaba las bases de una escuela de cómics "satíricos sobre la política y la sociedad" (Santibáñez, 2012, p.42).

Por otro lado, Ramiro Aguilar (2014) explica que, aunque se califique a esta como "la primera publicación de caricaturas en Ecuador" (p.19), Ángel Emilio Hidalgo (2009) afirma que *El Murciélago* es la revista que abre la época dorada de la prensa de sátira en el país. De esta forma, en la publicación mencionada

y aparecida en 1884 se registraban textos de denuncia y caricaturas de crítica política.

Pero, aunque durante esta época aparecen publicaciones esporádicas, es tan solo desde la segunda década del siglo XX que surge una gran cantidad de revistas de corte narrativo y gráfico. De ahí que entre 1918 y 1924 naciera en Quito la revista *Caricatura*, una publicación que reflejaba a la ciudad colonial, mientras que en 1924, en Guayaquil en el diario *El Universo* se publica *Saeta y Raffles*, la primera tira cómica leída en el país (Aguilar, 2014, pp.21-22).

En este contexto, el mismo autor afirma que “la diferencia entre caricatura, tira cómica e historieta moderna en Ecuador se empezó a marcar para 1930” (p.22). En consecuencia, desde esta época en el país se puede conceptualizar a la caricatura como un gráfico que consiste en una sola viñeta, mientras que las tiras cómicas tienen hasta tres o cuatro y ya las historietas sobrepasan este número. Pero sustancialmente, estas narraciones se diferenciaban de otras por su contenido, que variaba entre la crítica política y social o escenas de la vida cotidiana. Así en estas narraciones también se van configurando estereotipos como el del montubio, el migrante serrano a la costa o el chulla quiteño (Aguilar, 2014, pp.21-22).

Durante este mismo siglo cabe mencionar además a *La Página Cómica*, de la revista *Patria de Guayaquil*, una publicación en 1908 de Francisco Nugué, que tenía como característica principal reseñar las noticias que sucedían en el puerto principal con un cierto toque humorístico, ya que el autor de estas historietas además fue uno de los primeros en publicar sus obras a todo color (Flores Vega, 2010, p.22).

De ahí se suman una serie de publicaciones que también fueron intermitentes hasta que en 1962, Luis Peñaherrera, conocido por ser el creador del personaje *Juan Pueblo*, publica *Flechazos*, en donde por primera vez se sitúa al personaje dentro del contexto local. Con el tiempo el Cabildo de Guayaquil adquirió los derechos del personaje, para publicarlo en diario *El Telégrafo* y así

formar parte de las campañas cívicas de la ciudad con su atuendo clásico de blanco y azul. (Flores Vega, 2010, p.23).

En cuanto al siglo XXI, aparecen también muchas obras que representan al Noveno Arte, aunque siguen en la misma intermitencia en cuanto a sus publicaciones. Carolina Flores Vega (2010) reseña algunas de ellas, entre las cuales se destacan *Origen de la Devoción de la Virgen del Cisne*, publicada en el 2007 por Fredy Jaramillo. Este cómic tiene una importancia singular pues se convierte en un referente de la devoción a la imagen de *La Churona*.

A esta historieta le sigue, en el 2008, el cómic animado *El Fiscal del Pueblo*, un tebeo basado en un personaje real de la vida política de Ecuador: Héctor Vanegas y Cortázar, fiscal del Guayas. Y es precisamente desde este año hasta 2009 que la Secretaria de Pueblos Sociales y Participación Ciudadana difunde el proyecto de realización de cómics *La patria de Todos*. Así esta iniciativa se da durante la gestión de Manuela Gallegos y tenía como objetivo alinearse al discurso oficial para dar a conocer “los logros y desafíos que tiene el proyecto político del gobierno”. (Flores Vega, 2010, p.38).

Luego de este breve recuento de los cómics en el país se debe indicar que, en concordancia con lo expuesto por José Daniel Santibáñez (2012), no existen todavía políticas claras para un apoyo independiente a este tipo de narraciones. El mismo autor expone que “a pesar de que el cómic ha probado su eficacia como medio de comunicación” (p.42) todavía se lo sigue observando como un producto exclusivamente infantil.

Por ello, tan solo gracias a las iniciativas independientes de grupos como Ichiban de Quito o el Cómic Club de Guayaquil, las historietas han podido tener cierta presencia y difusión entre su público lector. En consecuencia los tebeos en el Ecuador, a pesar de encontrar sus orígenes prácticamente en la República, no han tenido una evolución continua y tanto los jóvenes como la industria dedicada al Noveno Arte han visto truncadas sus expectativas (Santibáñez, 2012, p.42).

1.2. Los héroes y superhéroes

Según Arnulfo Velasco (2000), el término *héroe*, desde sus orígenes, plantea ya ciertos problemas debido a que en su significación (la palabra se deriva en forma directa del latín “heros- herois”) se utilizaba para definir a un semidiós o a un jefe militar. El primer registro del término en la lengua Castellana surge en el “*Universal Vocabulario en latín y romance de Alonso Fernández de Palencia* (Sevilla, 1490)” (Velasco, 2000, párr.1).

También este autor arguye que fue Platón uno de los primeros en definir a los héroes y que, según el filósofo, eran semidioses, es decir hijos de un hombre o mujer mortal y de un dios. También Juan Pablo Cano Gómez (2012) ratifica esta categoría, al citar a José Prósper Ribes (2005), ya que explica que el héroe es un ser con vínculos con los dioses y que su superioridad se basa en su fortaleza, sus principios morales y valentía.

Thomas Carlyle (1993), por su parte, coincidirá con estas definiciones pues el significado de heroísmo tendrá “cierta relación con la divinidad” aún en la época actual (p.3). Por ello son precisamente en estas definiciones donde los héroes se elevan a la categoría de mitos. En consecuencia, Patricia Cardona (2006) explica que la mitología sea posiblemente la base de la construcción de la historia y la organización “de la memoria colectiva con sus referentes comunes” (pp.52-53).

Por ello, este tipo de personajes articulan los procesos de identidad de cada pueblo. De esta forma el héroe se convierte en un protector del pueblo en el que nació y, por tanto, sus propios intereses personales son menos importantes que los de su comunidad. Por tanto, para Cano-Gómez (2012), la figura heroica es altamente individual, única y no tiene comparación con el resto de las personas que habitan en su entorno.

No obstante, el mismo autor quien cita a Prósper (2005), arguye que la forma de accionar de este personaje es de manera libre, consciente y voluntaria. De ahí que este investigador destaca que cada héroe refleja las aspiraciones, objetivos y valores de un período histórico determinado. Así resalta que “los

héroes surgen y se retratan en el origen de toda cultura, como protagonistas de la construcción de los pueblos” (Dúmezil, 1996, pp.7-13).

En otro sentido, José María Rodríguez Zamora (2009) interpreta que, a partir de la psicología de Carl Jung, el héroe es “el sí mismo consciente”. Desde esta perspectiva se convierte en “la suma total de todos los arquetipos” (p.68) y, por ello, “el héroe es su propio padre y su propio procreador” (Jung 1984).

Es más, para Rodríguez Zamora (2009), la figura heroica se remite esencialmente a Ulises “quien es un viajero que después de atravesar el desierto y el mar del inconsciente regresa a su hogar para encontrar la armonía de los contrarios, el sagrado matrimonio; es decir, la individuación integrada” (p.68).

Joseph Campbell (2004), asimismo hace referencia a Jung y Freud, y explica en consecuencia que los héroes y la mitología han sobrevivido en los tiempos modernos. “En ausencia de una general y eficaz mitología, cada uno de nosotros tiene su privado, no reconocido, rudimentario y, aún en secreto, potente panteón de sueño” (2004, p.35).

Campbell aclara la importancia que tiene la construcción de mitos individuales y colectivos que sirven a las personas como referencias culturales y éticas. Para este autor el éxito que obtenga en sus aventuras el héroe será “...el desbloqueo y la liberación de un nuevo fluir de la vida en el cuerpo del mundo”. (Campbell, 2004, p.37)

1.2.1 El héroe en el romanticismo

Pero es básicamente en el romanticismo, según Velasco (2000), donde el héroe toma una connotación vinculada con el devenir histórico. En concordancia ciertos autores de esta época empiezan a identificar a los héroes con seres de carne y hueso que deben realizar “grandes acciones capaces de determinar el proceso histórico”. Por tanto los mitos heroicos empezarán a tener un carácter corpóreo. (Velasco, 2000, párr.4).

En suma, para el mismo Velasco (2000), lo fundamental de estas construcciones románticas se mide por el hecho de que siguen en vigencia ya que para una gran cantidad de personas existe todavía esta concepción del héroe “como un hecho comprobable” (párr.5). Estos personajes son la cristalización de los deseos de las colectividades, que “al identificar y definir a sus héroes, se identifican y definen a sí mismas” (párr.9).

Es por ello que Velasco (2000) añade que los héroes pertenecen más a la imaginación colectiva y que en la época actual son producto de “objetos culturales de amplia difusión” como es el caso de la literatura, los cómics y el cine (párr.1). Finalmente Patricia Cardona (2006) anotará que además, en este tipo de manifestaciones populares, “el héroe sólo existe por la palabra” y sus batallas se alinean para permanecer en la memoria colectiva. Es decir, el personaje heroico se crea para establecer las relaciones de “caos-orden, vida-muerte, o pasado-presente-futuro” (p.52) del inconsciente colectivo.

1.2.2. La definición de un superhéroe moderno

Hasta el momento se ha hecho un análisis general sobre lo que ha implicado el personaje heroico y su codificación en la literatura y la cultura popular. No obstante, se debe llegar a la categoría del superhéroe, la cual se desprende del mito popular heroico religioso y llega hasta los medios actuales de comunicación.

Emilio Fernández Lascano, investigador de la Universidad de Buenos Aires, destaca, en este sentido, que existió un arquetipo original en el pasado considerado como un héroe clásico que defendía la “noción del bien y la identidad”. Sin embargo en la actualidad el héroe se acerca a la noción del “superhombre nietzscheana” y así, según el autor, este personaje moderno se acerca más a la concepción de un “héroe terrible” porque tiene un contenido de “poder-fuerza disuasorio y se lo respeta porque se lo teme” (p.6).

De esta forma, Fernández Lascano trata de explicar “la ruptura de los estereotipos originales de los superhéroes a partir de las últimas décadas del

siglo XX” (p.1). Por ello, este nuevo género de heroicidad constituyó un personaje, con poderes extraordinarios, que al jugarse la vida por la justicia se convertía en un superhéroe. De ahí que, para el investigador argentino, la “etiqueta de superhéroe pasa más por una cuestión moral. El término abarca a hombres que, por voluntad propia, deciden realizar acciones heroicas en pos de la humanidad” (p.3).

También para Ana María Quiceno Vélez (2010), y según el diccionario Merriam-Webster, el término superhéroe es prácticamente joven, ya que su origen surge en 1917, y se emplea para denominar “a un héroe de ficción con facultades extraordinarias o sobre humanas así como una persona excepcionalmente hábil o exitosa”(p.30). Por esta razón es que la autora sostiene que los superhéroes actuales son una versión mediática de los héroes clásicos.

Según Quiceno Vélez, quien cita a Matalascañas (2010), uno de los primeros superhéroes que se conocieron con las cualidades antes mencionadas es Superman, quien aparece en el momento en el que “los medios de comunicación empezaban a ser verdaderamente masivos pues la radio, el cine y la prensa circulaban de manera más o menos extendida en Estados Unidos y Europa”. (2010, p.31)

Quiceno Vélez, explica, citando a McLuhan, que los superhéroes en la actualidad acceden a una categoría mítica, ya que este teórico entendía que el “mito estaba relacionado con las formas en que se daba la comunicación”. (2010, p.31). En este sentido, los superhéroes tienen un carácter mítico ya que aparecen cuando se da una fuerte evolución en los medios de comunicación. Si los héroes clásicos eran un mito porque el heroísmo estaba codificado, “los superhéroes también lo asumen porque tienen una figuración en los medios masivos de comunicación” (Quiceno Vélez, 2010, p.31).

1.2.3. La mitificación del superhéroe

No obstante, aunque toda esta mitificación está vinculada además a la imagen religiosa tradicional, existen algunas diferencias entre los héroes clásicos y los superhéroes de la actualidad. Para Umberto Eco (2013) la imagen religiosa permanecía fijada en sus características “eternas e irreversibles” (p. 267). Esta condición permitía que existiese en el personaje heroico religioso una historia con un desarrollo determinado además de su carácter divino. Sin embargo la imagen sagrada no “excluía la narración”, es decir la imagen contenía su propio texto y representaba a una historia contada muchas veces, que adquiriría una distinta significación en cada relato. De ahí que el público ya conocía de antemano esas historias que tenían un carácter de irrevocable.

Asimismo el semiólogo italiano arguye que el apareamiento del personaje del superhéroe se da en “la civilización de la novela” (Eco, 2013, p.268) y esto implica una diferencia profunda con el mito del héroe clásico. Mientras que “el personaje del mito encarna una ley, una exigencia universal y debe ser en cierta medida previsible” (Eco, 2013, p.269), el personaje de la novela puede ser un individuo común y corriente y, como tal, sus historias de vida son imprevisibles.

Por ello, para Eco el superhéroe adquiere “una universalidad estética” pero no aquella que es propia del mito. En otras palabras este tipo de personaje moderno es un referente de situaciones y sentimientos de la cotidianidad del hombre pero no llega a adquirir la divinización y universalidad del héroe clásico. En consecuencia “el personaje mitológico de los cómics” tiene una doble función: ser un modelo y arquetipo de los deseos colectivos y, además, por haber surgido en la época de la novela, convertirse en un personaje de la misma. De ahí se da la condición dual que tienen la mayoría de superhéroes (2013, pp.269-270).

Análogamente, George Gaitanos (2013), explica que mediante los libros de historietas se ha creado un marco mítico alrededor de los superhéroes. Las historias que allí se recrean han sido utilizadas de una forma distinta desde el

poder, y no desde lo religioso y lo divino, sino desde otro sentido en el cual se puede juntar o dividir a un estado. Según Gaitanos (2013), "parece que el hombre moderno todavía necesita hablar con la exageración de la realidad" (p.7). En la época contemporánea, la construcción de historias míticas de superhéroes logra la explicación o justificación de la realidad en la que vive un individuo.

En este ámbito, el investigador afirma que las sociedades humanas tratan de escapar de los problemas de la vida cotidiana y crean situaciones utópicas que de alguna manera den respuesta a sus problemas. Es así como logran sus mitos y cuentos tradicionales a fin de crear otros nuevos, que coincidan con los nuevos factores y el nuevo mundo en el que se vive. Los superhéroes de los cómics, como dioses modernos, son una intervención en la vida cotidiana, porque crean una "nueva realidad que interpreta el mito y las historias del pasado bajo una nueva óptica" (Gaitanos, 2013, p.7).

Por esta razón, al tener muchos de los creadores de los superhéroes un origen cristiano o un judío, sus personajes se basan en la mentalidad de los antiguos dioses romanos, los del panteón egipcio o los de las mitologías escandinavas y griegas. Pero la diferencia está en que a estos nuevos héroes se los representa de una manera más urbana para dar paso a la secularización del modelo judeo-cristiano. Así, los superhéroes surgen como sustitutos religiosos y se presentan como dioses, ya que su acción saludable y sus poderes sobrenaturales estimulan la atención de la opinión pública y crean un culto al superhéroe, en apariencia, alejado de la religión" (Gaitanos, 2013, p.7).

Jorge Sáenz Herrero y Beatriz Zaplana Bebia (2012) insisten en observar un paralelismo entre los superhéroes y las creencias religiosas. Para estos investigadores los superhéroes "están dotado de poderes que se sitúan por encima de nuestra comprensión y son dirigidos a la consecución del bien" (p. 66). Esta es una condición que tenían los santos en el ámbito religioso y que hizo de la hagiografía "un género de una profunda proyección social, caracterizado por su corte legendario y su origen popular" (p.67).

No obstante, para Saéñz y Zaplana (2012), las biografías de los santos no son en realidad literatura popular puesto que en general son obras del clero. De esta manera será la Iglesia quien “confirme la santidad del héroe religioso con el fin de utilizarla como materia para la predicación, expuesta a los fieles para alimentar su devoción y estimular en ellos su fervor espiritual” (p.67). Además los objetivos, tanto de los superhéroes como de los santos, son muy parecidos: transmiten valores cuya meta es guiar el comportamiento.

Es más, Saéñz y Zaplana (2012) arguyen que el soporte visual en el que ambos personajes se sustentan es “casi idéntico” (p.64). La utilización de dibujos o representaciones gráficas, característica de la historieta, y, ocasionalmente de la hagiografía, cumplirá con los principios de *docere et delectare* (enseñar y entretener) y *pictura est laicorum literatura* (la pintura es una literatura laica) del adoctrinamiento moral y religioso (p.64). Por lo expuesto se puede observar que ambos personajes ostentan determinadas simbologías y lugares comunes que los convierten en productos para las masas.

1.2.4. La influencia ideológica de los héroes

Pero este tipo de personajes no solo tendrán una parte esencial en el pensamiento mítico y religioso de los pueblos, sino además en el ideológico. Iván Alejandro Ulloa (2013) explica, citando a Maravall en *La cultura del Barroco* (2000), que la codificación del papel del héroe se dio desde la época del Barroco, en la que, en ese sistema político y feudal, jugaba un papel importante. En esa época el teatro era un espectáculo de masas fundamental el cual recibía una fuerte influencia de ciertas instituciones, por ello debía crear personajes arquetípicos que mantuviesen las estructuras feudales, jerárquicas y de clases.

Así pues, según Ulloa (2013), el universo de los superhéroes actuales tiene unas estructuras narrativas parecidas. Como ejemplo este autor toma el caso de Marvel, la editorial de cómics estadounidense, que mantiene unos esquemas editoriales similares. Así el investigador explica que la empresa

utiliza las mismas estrategias que las del Barroco en las que existían unas “fuerzas represivas, formadoras del espíritu” para que las distintas clases sociales adquiriesen “un mensaje uniformador, castigador de todo aquello que turbaba el orden establecido” (p.57).

Más aún, Ulloa (2000) arguye que los superhéroes de cómics “prestaron sus servicios al aparato propagandístico y mediático del Estado” (pp.57-58). De ahí que en los momentos más graves de conflictos bélicos, la aparición de publicaciones de historietas se haya acrecentado. Como ejemplo se puede observar desde un grupo de superhéroes identificados con los conflictos de la Segunda Guerra Mundial hasta el aporte de los mismos a la propaganda mediática de la Guerra Fría.

Pero si los superhéroes mantienen el orden establecido, ¿qué hace que ellos no se apoderen del mundo y sometan a las masas como Nietzsche soñaba en su filosofía del superhombre? Para Dylan Meggs (2009), de la Universidad de Tennessee, los superhéroes protegen la hegemonía, el estatus quo y las estructuras de poder porque ellos se benefician de las mismas de forma directa. Este investigador señala que estos personajes, como superseres, no se benefician en realidad de las formas tradicionales de poder como la riqueza o el prestigio (y si lo hacen estos motivos en realidad no son su meta primaria).

En oposición, como señala el mismo Meggs (2009), la protección del status quo les da una cantidad de oportunidades para defender su condición de superhéroes. Así, al apoyar al sistema, estos personajes cumplen con la ética nietzscheana del superhombre. En otras palabras, en virtud de su superioridad inherente, poseen todos los derechos y capacidades para defender el sistema en el que habitan. La gente común y corriente no puede oponerse a los usos del poder, pero un hombre con capacidades sobrehumanas puede oponerse y defenderlo al mismo tiempo. De esta manera, esta condición superheroica se convierte en una forma de manipulación y control de masas.

En adición, Meggs (2009) señala además que muchos de los superhéroes se han planteado como productos propios de las comunidades, culturas y países

en los cuales habitan y protegen. Por tanto ellos se convierten en “negociadores activos y beneficiarios de una ideología cultural” (p.5). Por consiguiente se puede argüir que estos personajes no tienen preocupaciones que impliquen grandes cambios en sus contextos específicos, pero si mantienen ciertas filosofías de apoyo hacia las élites dominantes que hacen que ellos puedan además cumplir con sus propios deseos privados.

Entonces resulta que, como Dylan Meggs (2009) expone, estos personajes de ficción encuentran satisfacción en la lucha contra la delincuencia, pero es solo un pretexto secundario el de ayudar a la gente. En realidad, no buscan detener el crimen ni se plantean por qué este ocurre, ya que los actos delictivos son en verdad la justificación para que los superhéroes puedan existir. Lo que Meggs (2009) explica bajo esta perspectiva es que el papel mítico de los superhéroes juega un gran papel en el sentido de que permite mantener la idea de una élite de poder benevolente, que en realidad oculta el verdadero alcance y control de la misma. De todas formas, este autor concluye que no se observa, por el momento, un actuar dogmático en el personaje del superhéroe, aunque todavía no se haya escrito el último capítulo sobre este tema (p.32).

Adrian Galindo de Pablo (2008) coincide con el pensamiento de Meggs en el sentido de que los superhéroes crean una especie de ilusión en la cual “el crimen y los males de la sociedad son ajenos a la misma”. Así pues el combate contra lo nocivo de la sociedad, en este sentido, no se da como algo que está dentro de la misma sociedad como tal, sino que existe como “mal en forma pura”. Es decir aquí se observa una especie de “construcción histórica” sobre la maldad para explicar los actos delictivos (p.1). Por tanto esto hace que la justicia, en este tipo de narraciones, se convierta en un bien privado, en un contexto en el cual luchar contra los criminales se convierta en asunto de unos pocos que tienen el poder para hacerlo. Es así como los superhéroes no son jueces, sino realmente “el brazo armado de la ley” (pp. 1-2).

1.3. El 11- S en los superhéroes y los medios de comunicación

Una vez especificadas la mitología particular del superhéroe y su carácter ideológico, se debe observar como ciertos procesos históricos se han visto reflejados en ellos y han contribuido además a transformarlos. Keliene Christina Da Silva (2012), explica que “las representaciones a través de las imágenes han ocupado un lugar significativo en la historia de la humanidad mucho antes de la escritura” (p.1). En este sentido se ha analizado como en el Barroco la imagen teatral fue utilizada para mantener ciertos esquemas hegemónicos y cómo las imágenes de los santos y la hagiografía contribuyeron a la adoctrinación religiosa. Bajo estos parámetros se observa que el cómic no ha sido la excepción y menos aún en procesos históricos tan significativos como el ataque a las Torres Gemelas.

Para Da Silva (2012), quien cita a Martine Joly (2006), en la actualidad “vivimos en una cultura de las imágenes, en la cual las nuevas tecnologías permiten el flujo de información en un ritmo cada vez mayor” (2012, p.2). Esta situación hace que las imágenes que rodean al hombre en el presente sean objeto de uso, interpretación e inclusive manipulación. Así para la autora, que coincide con Peter Burke (2004), las imágenes son testigos silenciosos de períodos históricos y se convierten en “representaciones cargadas de significado” (Da Silva, 2012, p.3).

Por ello, en cuanto a lo que compete a las historietas de superhéroes, Da Silva (2012) explica que, desde los ataques del 11 de septiembre de 2001, los cómics han tenido una reformulación en sus personajes heroicos, tanto en la forma como en contenido. Este hecho ha contribuido inclusive a que muchos de los personajes de superhéroes tradicionales hayan cambiado hasta en valores como la amistad y el honor.

De ahí que Gino Frezza (2009) arguya que, después de la tragedia de Nueva York, la ciencia ficción en los productos culturales estadounidenses, como en este caso el cómic, tenga unos hilos conductores que “afrontan de cara la

mismísima cuestión del imaginario americano” (p.2). En este ámbito, en las historietas, se revela un lado oscuro que estaba oculto en la idea del Nuevo Mundo; se presenta la cara del dolor, la agresión, las diferencias de clase y culturales y la amenaza del enemigo externo que había permanecido oculta en los Estados Unidos. Por tanto, los antiguos temores de esa sociedad aparecen de nuevo y resucitan a los problemas vividos durante el macartismo y la guerra fría.

1.3.1. La posguerra en el cómic

A su vez Frezza (2009) explica que los medios de comunicación a partir de los atentados, buscan en este sentido dar espacios relacionados con la democracia y la seguridad “hasta el punto de mellar los contornos de la identidad americana” (pp. 2-3). Sin lugar a dudas esto refleja la problemática que se origina en cuanto a anteponer la seguridad ciudadana por sobre los derechos y libertades de los estadounidenses. Para este autor, la prueba de ello son cómics como la saga de la editorial Marvel: *Civil War*. En términos generales, este cómic se basa en la polémica creación de una “Ley de Registro que pretende que todos los superhéroes faciliten sus datos personales y se descubran ante el Gobierno de los Estados Unidos” (Frezza, 2009, p.4).

En consecuencia, el personaje de cómic Iron Man cree, por un lado, que este es un buen pretexto de garantías para la seguridad ciudadana y apoya la iniciativa progubernamental. En oposición a esta idea se encuentra Steve Rogers/Capitán América, quien a pesar de haber sido un patriota por excelencia, “se enfrenta abiertamente contra su propio gobierno” ya que la ley es un “ataque a los supremos principios de libertad que han hecho de América un país en el que vale la pena vivir y por el cual se puede morir” (Frezza, 2009, p.4). Así la narrativa de esta historieta alude a “una guerra civil entre superhéroes” (Frezza, 2009, p.4) con valores diametralmente opuestos. De ahí que se vea reflejada en estas historietas, la dualidad y división de la sociedad norteamericana como un producto de la posguerra originada a partir de los atentados de Nueva York.

Es más, para Iván Cortez (2005), las primeras historietas del 11-S recrearon conceptos relacionados con la tolerancia y en contra de cualquier odio de tipo irracional, mientras que otros cómics llamaban a la ira y la retaliación. Estas reacciones, como indica este autor, siguieron en los meses siguientes después del atentado y “variaron en la forma pero no en el contenido: vivir con miedo, pena por las víctimas y rendir culto a los servidores públicos” (p.398).

Cortez (2005) expone además que el discurso de muchas de las historietas sobre los atentados refleja al terrorismo islamista como “un ente incorpóreo y maligno” (pp.400-401) el cual es muy difícil de descifrar. Por ello, el investigador peruano explica que estos tebeos reflejan esta ideología como un problema estrictamente de los musulmanes, cuyos orígenes se han dado a causa de un fuerte resentimiento histórico surgido desde las cruzadas. De aquí que este autor añada que los mensajes de estas historietas, en muchos casos, no llevan a la reflexión sino a “involucrar al lector afectivamente antes de establecer un análisis racional” (2005, pp.400-401).

No obstante el peruano observa además que, desde la década de los 70, las novelas gráficas de este tipo no habían cuestionado al sistema, y algunos de los cómics que se refieren al 11-S también se juegan por esta alternativa. Es decir que, debido a los atentados de las Torres Gemelas, vuelve también un discurso cuestionador y crítico hacia el gobierno y este se ve reflejado en los libros de cómics. De esta manera, este discurso también se ha visto instaurado en cualquier sociedad que está pasando por un período de posguerra (Cortés, 2005).

1.3.2. Spiderman, cronista neoyorkino del 11-S

Según Tama Leaver (2012) los superhéroes de las historietas están generalmente más atados a sus ciudades que cualquier otro personaje de ficción. Esto se debe a que muchos de ellos encuentran su sentido y significación en los espacios urbanos en los cuales habitan. Este es el caso de Spiderman y Nueva York; al igual que la Gran Manzana ha sido un ícono de la

modernidad y la tecnología, Spiderman ha sido el tipo de héroe que combina sus poderes sobrenaturales con los beneficios que le ha reportado vivir en esta gran urbe para convertirse en un ícono.

Por tanto Leaver (2012), parafraseando a Bukatman (2003), afirma que los superhéroes incorporan para sí mismos la gracia de la ciudad, al igual que la ciudad se siente agraciada con ellos. De esta forma los consumidores de cómics, a través de los superhéroes, ganan una libertad de movimiento dentro del espacio urbano (p.155) y, precisamente por ello, es también que los atentados del 11-S fueron tan traumáticos para personajes como Spiderman y sus seguidores.

Así es como Leaver (2012) arguye algunas de las conexiones más importantes entre Spiderman y Nueva York a partir de las más de 30 años de la historia del cómic. Y es también como explica la influencia del 11 de septiembre de 2001 en los cómics y algunas de las maneras más importantes del luto oficial que se dieron, después de la tragedia, en los medios de comunicación. Para este investigador la trilogía de películas de este personaje abrió la puerta a lo que se conoció como un largo septiembre de luto en Norteamérica.

Francisco Segado (2005), por su parte, hace alusión al tebeo *The Amazing Spiderman#36* el cual, para este autor, es más fiel a los hechos del 11-S que muchos de los periódicos norteamericanos. Así este autor explica que, cuando el primer avión colisionó contra una de las torres, las personas saltaron al vacío desde los lugares más altos. Estas imágenes se convirtieron en las más impactantes en los medios pero fueron censuradas por el Capitolio. No obstante, la historieta mencionada hizo memoria de esta situación tres meses después de los atentados.

También *The Amazing Spiderman#36*, según Segado (2005), alerta sobre una división interna dentro de la sociedad norteamericana. Esta historieta hizo alusión al sentido de vulnerabilidad que un pueblo llega a tener después de una catástrofe semejante y que lo puede conducir a luchas internas, un alto sentido

xenófobo y avivar los prejuicios. Sin embargo la historieta en realidad invitaba a eliminar las diferencias entre los norteamericanos y fortalecer su sentido de unión. Por ello, Segado (2005) describe una de las viñetas finales que pone en escena esta unidad cuando “una multitud mira al lector. El gentío está compuesto por representantes de diferentes minorías raciales: negros, judíos (caracterizados con la kippa), hispanos, indios y asiáticos” (p.240).

En consecuencia, para Segado (2005), lo fundamental de este cómic es que se hace alusión a los verdaderos héroes de la tragedia que fueron los cientos de policías, paramédicos, bomberos y gente común y corriente que dieron su vida por salvar a otros. De esta manera el autor trata de explicar las estrategias ideológicas de este tebeo, que se alinean en el sentido de recuperar el orgullo nacional después de unos atentados que no solo demolieron el “World Trade Centre, sino también la moral americana” (Segado, 2005, pp.243-244).

1.3.3. La ficción como una realidad creada por los cómics

Bajo esta perspectiva Javier Alonso Prieto (2012), explica que tras los atentados del 11-S, el hombre entra a una era en la cual el individuo-masa “se encuentra vulnerable frente a unos acontecimientos difíciles de explicar” (p.417). Por ello el ser humano debe acudir a la ficción como se la presenta en muchos casos en las historietas. Estas se convierten en elementos de gran utilidad para el imaginario colectivo y el poder pues “aun cuando los hechos se aprehenden a través de la vista, pasan a dominar los deseos del hombre, su libertad individual y su acceso a la realidad” (Prieto, 2012, p.417).

Es así como este investigador arguye que deben existir ahora más que nunca filósofos que busquen la reapropiación del pensamiento para no depender de un posicionamiento externo. Así al referirse a la catástrofe del 11-S, Prieto cita a Braudillard:

“...todo se juega en torno a la muerte, no sólo por la irrupción brutal de la muerte en directo, en tiempo real, sino por la irrupción

de una muerte mucho más que real: simbólica y sacrificial - es decir el suceso absoluto”.

(Prieto, 2012, p. 418)

Consecuentemente, Javier Alonso Prieto (2012), indica que al hombre contemporáneo no le toca más que tratar de decidir que parte de ficción existe en los acontecimientos narrados en los medios de comunicación, como el cómic, y que parte de verdad encierran. Es decir “con la caída de las torres gemelas se cae una ficción y el nuevo estado de sitio en aras de la seguridad es un intento de crear una nueva ficción donde se aloje una verdad” (p.418).

De ahí que Blanca Muñoz (2007) explique que se ha escrito bastante sobre la realidad que los medios de comunicación producen. De esta forma esta autora cita a Roland Barthes (1980), quien planteaba que en los productos de la cultura de masas existía un sentido de realidad creado por el cine, la televisión y los cómics. Es más, para esta española, existe una constante en el análisis de la cultura masiva que es la banalización y la frivolidad. Así explica que “la banalización es parte esencial de efecto de realidad creada por efecto mediático” (Muñoz, 2007, párr.17).

Por ello Muñoz (2007) hace una analogía de los superhéroes con el pueblo norteamericano tras el 11-S. Como lo acontecido en la Segunda Guerra Mundial o la Guerra Fría, en las historietas producidas después de los atentados, se asiste a un proceso de “proyección sicoanalítica” (párr.18). Los policías, bomberos y gente común y corriente se encargan de socorrer a las víctimas, como también lo hacen Spiderman, Batman y Superman. De esta manera tanto el pueblo llano como los héroes renacen desde sus cenizas.

De ahí que la investigadora española sostenga que es sumamente asombrosa la capacidad del pueblo estadounidense para encontrar la redención. Así, en muchos casos, se observa el feroz patriotismo norteamericano, ya que a pesar de las grandes carencias en cuanto a educación, servicios de emergencia y rescate de las víctimas, reaparece la bandera estadounidense, ya sea de forma

presente o en el uniforme de los superhéroes de historietas, como un forma de sublimación de la realidad (Muñoz, 2007, párr.19).

1.3.4. El retorno al lado oscuro

En consecuencia, para Barbara Celis (2006) y según algunos historietistas, “tras el 11-S los superhéroes ya no tienen cabezas” (párr. 7). De esta forma la tragedia de Nueva York hizo que los límites entre el bien y el mal sean cada vez más confusos. Así este tipo de personajes, son menos perfectos que antes ya que se equivocan en muchas ocasiones y se enfrentan a un mundo mucho más difuso moralmente.

La misma periodista, al entrevistar al artista Al Barrionuevo, explica que durante algunas décadas el cómic se sirvió del villano terrorista para que los personajes de superhéroes se puedan lucir. Sin embargo, en el presente post 11-S, se exige que existan más muertos en las historias, por ello esto puede ser interpretado como un afán propagandístico dentro de los tebeos (Celis, 2006, párr. 8). También Celis (2006) explica que “la expresión eje del mal con la que Bush definió a Irán, Irak y Corea del Norte” (párr.4) ha sido comparada con las expresiones que se utilizan en los tebeos, pero no los de la actualidad, sino aquellos que se originaron a partir de la Segunda Guerra Mundial, en donde el Capitán América asestaba un puñetazo a Hitler.

En esta misma línea es que Dallas Brown (2009) coincide con Celis, ya que arguye, parafraseando a Jason Dittmer, que una de las formas en que el mundo occidental construye sus guiones de patriotismo es a través de la producción y consumo de la cultura popular. Esto conduce a la internalización de los aspectos míticos y simbólicos de la identidad nacional. Así Dallas Brown (2009) sostiene que los superhéroes de hoy tienen una gran discontinuidad con sus predecesores, lo que refleja a una nación que está tratando de reconstruir su identidad y su lugar en el mundo. Brown (2009) indica además que los cómics y películas de superhéroes actuales, han tomado una mayor complejidad que aquellas de los 90, es decir, en el presente estas narrativas son más oscuras y realistas. Es así como los relatos de hoy cuestionan o

rechazan las morales simplistas y absolutistas y ponen en duda cuestiones éticas de mayor profundidad.

Para ilustrar sus teorías, este norteamericano tomó como ejemplo las novelas gráficas *The Dark Knight* y *Watchmen* que encarnan el estado de ánimo alterado de una nación post 11-S e ilustran un trauma colectivo donde la moral se ha vuelto compleja y siempre relativa, y los héroes y villanos coexisten en una escala única de valores (Brown, 2009, p.18). En este sentido el autor explica que los tebeos de superhéroes han tenido una doble función, por un lado han sido reflectores pasivos de las sociedades de donde surgieron, y, por el otro han tenido un papel activo en la formación de la opinión pública.

En suma, como arguye Brown (2009), el poderoso efecto de la retórica de Bush sobre el bien y el mal en el concepto de la nación norteamericana del 11-S, multiplicó dos mitologías americanas de gran alcance, la del vaquero y la de los superhéroes, para reforzar la identidad nacional y el patriotismo. No obstante el principal problema con estas posiciones es que se observó un presidente de la nación más poderosa del mundo tratando de imitar a personajes de cómic, con la diferencia de que estos héroes de ficción nunca mataron a nadie. De ahí que esta fusión de lo real con mundos imaginarios y la existencia de temas míticos en la retórica política y la cultura popular muestre una nación americana que está buscando historias familiares para una narración apropiada de sus actuales predicamentos (p.20).

1.4 Conclusiones

De lo anteriormente expuesto se puede afirmar que las historietas o cómics entran dentro de la categoría de productos industrializados y a su vez son objetos artísticos para el consumo de las masas. Estas nociones empezaron a desarrollarse en la Escuela de Frankfurt, la cual ponía a la cultura en el lugar de una mercancía.

En consecuencia, las historietas son una forma de arte que comprende casi todo el mundo, sin necesidad de teorizar sobre ellas. Los cómics, por sus

narraciones verbo-icónicas, pueden desplegar muchos tipos diferentes de información. Además, entran dentro de la literatura y el periodismo pues coinciden con estos géneros precisamente en el hecho de que son formas de interpretar la realidad.

Al igual que el periodismo en imágenes, los cómics buscan la descripción de los hechos, la narración sobre los contextos históricos y, también, crean opinión pública y persuaden. Al expresar las problemáticas sociales que aquejan a la realidad, las historietas comunican ciertos discursos que, quizás en otros medios de comunicación o manifestaciones culturales, no se puedan ver reflejadas.

A su vez, el noveno arte y el periodismo encuentran un punto de unión en las historietas de superhéroes, ya que estos tienen tareas similares a los de un periodista. Tanto los reporteros, como los héroes de los cómics, deben estar cerca de las tragedias y acontecimientos lo que los acerca al oficio de vigilantes de la sociedad.

A pesar de la importancia que el cómic ha tenido como vehículo de comunicación e información, en Ecuador, su desarrollo ha sido intermitente. El país andino, durante toda su historia, ha tenido varias expresiones en cuanto a este arte, pero todavía no existen políticas clara de apoyo independiente para este tipo de narraciones.

Se debe comprender, que una historieta representa parte de la cultura de un país, y más aún cuando ella remite a temas como la heroicidad en los seres humanos. La figura de un héroe articula los procesos de identidad de cada uno de los pueblos. Así, la construcción de mitos individuales y colectivos sirve a las sociedades como referencias culturales y éticas.

En la actualidad, el concepto de heroísmo se acerca a la noción del superhombre nietzscheana. El superhéroe moderno, es una especie de ser terrible con un tipo de poder fuerza disuasorio que hace que se lo respete porque se lo teme. En muchos aspectos representa a los poderes e ideología de los estados.

Sin embargo, el superhéroe moderno tiene una universalidad estética, pero no llega a tener la divinización del héroe clásico. El superhéroe de la actualidad oscila entre lo cotidiano y lo mítico. De ahí que este tipo de personaje tenga una doble función: ser un modelo y arquetipo de los deseos colectivos y además convertirse en parte de la cotidianidad del hombre, como si se tratase de un personaje de novela.

A partir de las últimas décadas del siglo XX, se dio una ruptura en los estereotipos originales de estos héroes. Después de la tragedia del 11 de septiembre en Nueva York, los superhéroes afrontaron de cara la problemática del imaginario colectivo norteamericano; una problemática, que gracias al desarrollo de los medios de comunicación, se hizo global.

De ahí que tras los atentados del 11-S, el ser humano entrase a una era en la cual el individuo-masa se encuentra vulnerable frente a unos hechos casi imposibles de explicar. Por ello, debe acudir a la ficción para comprender su entorno. Y es ahí donde los superhéroes de historietas juegan un papel esencial, pues permiten al individuo ficcionalizar sobre la realidad para entenderla.

Finalmente, se debe añadir que la mitología del superhéroe norteamericano se vio reforzada a partir del 2002 por la retórica de George Bush sobre el bien y el mal. El discurso del entonces presidente multiplicó dos mitologías americanas de gran alcance, la del vaquero y la de los superhéroes. Estas reforzaron la identidad nacional y el patriotismo, primero en Norteamérica, y, luego en el mundo.

2. La ideología en los tebeos

2.1. La imagen como capital cultural

2.1.1 Las relaciones del cómic con los contextos histórico-culturales

¿Cómo reflejan los tebeos los hechos de la historia? Los cómics aportan a la construcción de contextos histórico-culturales y se convierten en referentes y anacronismos. Para entender esta premisa se debe aludir a Teun Van Dijk, (2001, pp.72-73) quien explica que mucha de la comprensión de ciertas situaciones y eventos se realiza mediante determinados modelos mentales. Así estos modelos son imágenes individuales o colectivas que surgen en la consciencia de un sujeto o grupo determinado como mecanismo para explicarse determinados acontecimientos.

Roman Gubern (1972) estableció que el cómic es “estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en la cual se puede integrar elementos de escritura fonética” (p.35). Si se entiende que un pictograma es un dibujo que representa algo de manera simple y transmite una información que es una convención social, se puede comprender porque Gonzalo Ruiz Zapatero (1997, pp.285-286) explica que la Prehistoria y el cómic surgieron casi en un mismo momento. De ahí que la representación gráfica, tanto real como imaginaria, tuvo una importancia fundamental en estas dos últimas disciplinas y sirvió a los seres humanos para explicar el contexto en el que vivían. De esta forma no importó el hecho de que, tanto ciertas obras de la Prehistoria como las historietas, tuviesen dos lenguajes gráficos distintos, desarrollados en paralelo, porque es obvio que existen evidentes puntos de contacto. En este ámbito la reconstrucción arqueológica de formas de vida que se utiliza en la Prehistoria tiene un claro acercamiento a la representación del comportamiento del pasado que utiliza el código iconográfico del cómic para explicar el mundo.

En este sentido Julio Ángel Sánchez (pp.3-4) arguye, por su parte, que, si bien es cierto el hombre ya tenía representaciones de imágenes desde el Paleolítico, no es hasta el apareamiento de la escritura jeroglífica de los egipcios cuando surge el primer cómic considerado como tal. En consecuencia

Ruiz Zapatero (1997, p.286) comenta que ciertas páginas del *Libro de los Muertos* egipcio (3.000 a. C) sean posiblemente uno de los más antiguos testimonios de textos ideográficos que se asemejan a los tebeos actuales y su representación ideológica.

Así pues muchos de los tebeos que se consumen en la cultura popular se han convertido en hitos históricos que reflejan determinadas particularidades de un contexto determinado y una forma de ver el mundo. Laura Cecilia Caraballo (2010, p.5), parafraseando a Thierry Groensteen, afirma que la historieta tiene un lenguaje y se manifiesta como una armazón original de imágenes productoras de sentido. También Pilar Rivero (2004, p.1) piensa que el empleo de buenos cómics puede servir además en la enseñanza de historia ya que se debe valorar de forma positiva que las historietas están más cercanas a los estudiantes porque ellos son más afines a las imágenes, antes que al texto. Por su parte José Rafael Gutiérrez Chirinos (2013, pp.4), retomando las palabras de Umberto Eco, encuentra, en este ámbito, que un tebeo es un producto cultural que utiliza una persuasión oculta, y, por consiguiente funciona como refuerzo de valores y mitos de la actualidad.

Precisamente en este sentido donde es pertinente un análisis de los mensajes ocultos de los tebeos dentro de determinados contextos sociales y culturales. En definitiva cabe señalar que los cómics no solo se convierten en referentes, sino que además los anacronismos intencionales que muchas de estas historietas transmiten también tienen una intencionalidad ideológica y una forma de comprender y transmitir la historia (Gutiérrez Chirinos, 2013).

2.1.2 Referente mítico

En primer lugar, para comprender las relaciones míticas que el cómic tiene con la historia es importante referirse al reino legendario del sur hispano: Tartessos. En este lugar, según Juan Antonio Aunión (2007, párr.1), la prácticamente inexistencia de restos arqueológicos contrastados con la abundante oralidad de testimonios sobre la civilización que ocupó esta parte del suroeste peninsular

de España entre los siglos X y VI antes de Cristo, han convertido a Tartessos en una región mítica que la ciencia todavía no alcanza a descifrar.

También Jaime Alvar (1989, p.304) explica que los fenicios cuando llegan a la Península Ibérica, encuentran un territorio poco poblado, el cual los naturales de la zona llamarían *Tartessos* y bajo este nombre los griegos hablarían de ella, aunque los hebreos, de acuerdo a datos fenicios, la conocerían además como *Tarshish*. Así esta región, estaba “más allá de las Columnas de Hércules” y ninguna otra ciudad había tenido contacto con ella.

Como se puede observar desde un primer momento se observa el carácter mítico de la región, como arguye Gonzalo Cruz Andreotti (1995, p.48), ya que la presencia del héroe hace que el territorio tenga un carácter muy especial. Y esto hace a su vez que, mediante esta región, se observe la ambigüedad entre mitología e historia. En este sentido el nombre de Hércules, no solo atestiguará el proceso de identificación de los espacios territoriales con los héroes míticos, sino que además configurará las relaciones de poder en esta ciudad, pues es precisamente este héroe quien se enfrenta a Gerión, el primer rey de leyenda de Tartessos.

Por estas consideraciones es que Daniel Becerra y Soraya Jorge (2007, p.787) destacan que *Tartessos*, la novela gráfica creada por Paco Nájera y Santiago Girón, es una historieta que sirve para enseñar historia y tomar consciencia sobre identidad. Aunque los tebeos de la mítica ciudad no sean cómics históricos en un completo sentido, estos han servido para recobrar la memoria sobre determinados mitos de la antigüedad clásica. Más aún, para Pilar Igúacel (2008, p. 655) este cómic se adapta a la formación clásica de la cultura occidental de forma perfecta ya que los estilos del pasado y del presente crean una cohesión colectiva para reafirmar la identidad. En consecuencia en este tebeo la identidad hispana se verá proyectada mediante leyendas griegas que reflejan al reino tartesio como legítimo heredero de la cultura occidental al igual que lo son los españoles y andaluces que hoy habitan la zona.

2.1.3 ¿Realidad histórica o de cómic?

Al mencionar referentes de identidad es obvio que no se podía dejar de lado a *Astérix, el Galo*. De acuerdo a Mercedes Fernández y Françoise Gaspin (1991, p.16) este cómic se convierte en un elemento que constituye la mitología francesa a partir de 1959. Desde finales de los 60 tendría cerca de 30 millones de lectores en Francia y empieza a ser motivo de investigaciones académicas en distintas y prestigiosas universidades.

En este ámbito Pedro Tome Martín (1999, pp.67-68) explica, en cuanto al contexto cultural de esta historieta, que *Astérix el Galo*, aparece en 1959 justo después del regreso al poder del general De Gaulle. Este político y militar, para entonces ex presidente de la República francesa, había sido el símbolo de la resistencia contra los alemanes y uno de los más grandes iconos del orgullo galo. Así los cómics de Astérix son una relectura de la historia. Todavía no se habían cumplido quince años del final de la Segunda Guerra Mundial pero Francia, aunque victoriosa, no había cerrado todavía sus heridas. Por añadidura la reconstrucción de la historia que propone Astérix busca exorcizar los fantasmas del pasado que la guerra supuso (Amalvi, 1984).

De hecho Luis Miguel Laré Bizarro (2008, p.148) explica sobre este aspecto que De Gaulle trabajó duro para crear una imagen fuerte de los galos, a pesar de la rendición histórica del líder Vercingétorix ante César en el 52 a.C. De ahí que los creadores del tebeo, René Goscinny y Albert Uderzo, utilizarán la imagen de este líder galo para crear el personaje Astérix y contribuir a la immortalización de la imagen del galo resistente que todavía pelea en contra de los invasores. Por tanto Astérix siempre pondrá la independencia y la libertad del pueblo por encima de todo. Por consiguiente se observa la construcción de un héroe por el que clamaban los franceses después del final de la Segunda Guerra Mundial y cuya representación inmaculada proyecta lo que los franceses hubiesen querido ser durante el conflicto (Amalvi, 1984).

También Pilar Iguácel (2008, p.655) arguye que Ásterix y su amigo Obélix son un “símbolo de resistencia nacional”. Más aún Iguácel coincide con el resto de

autores en que para estos personajes, al igual que para el pueblo francés, es fundamental la definición de su identidad tanto frente a sí mismos como a los otros. En resumen Astérix se convierte en un continuo reforzador de la cultura, frente a las sucesivas invasiones a Francia, no solo por parte de nazis, sino además por la ocupación histórica de bárbaros y romanos. De esta manera refleja “la capacidad del pueblo francés de adaptarse a cualquier situación sin perder su identidad” (Igúacel, 2008, p.655).

2.1.4 Tratamiento de género

No obstante los tebeos no han reflejado únicamente un contexto histórico, sino que además han transmitido ideologías como el tratamiento de género y los derechos de las comunidades vulneradas. Por ello María Antonia Díez Balda (2011, p. 29) explica que a partir de los años setenta las mujeres comenzaron a crear un género en el cual podían reconocerse y expresarse. Consecuentemente las historias de las autoras de los tebeos desde aquella época cuestionaban las relaciones de poder y los estereotipos en los cuales las féminas se encontraban enmarcadas y que perduran hasta en el presente. Por tanto las historietistas criticaban las relaciones injustas entre hombres y mujeres y, en oposición promulgaban la solidaridad y complicidad entre iguales. Es más Adela Cortijo (2011, p.234) arguye que en ciertos cómics “el eterno femenino ha explotado en mil pedazos” y cada viñeta puede constituirse en una historia propia y autobiográfica de una toma de identidad femenina.

Sally Heathcote Sufragista es un buen ejemplo de esta toma de identidad. Según Leonardo Santos (2015, párr.4) esta historieta narra, desde el presente y a través de un personaje ficticio, la lucha de un grupo de inglesas por el derecho al voto hace cerca de 100 años. Mary M. Talbot, la guionista, construyó una narración ficticia dentro de un contexto real como fue la historia de las actrices que participaron en el proceso que llevó a la *Ley de Representación del Pueblo* que en 1918 dio el voto en Gran Bretaña a las mujeres.

Tereixa Constenla (2015, párr. 7) por su parte explica que este cómic se puede convertir en un documento de referencia pues hace alusión a hechos como el artículo publicado el 10 de enero de 1906, por el *Daily Mail*, el cual bautiza a las mujeres que luchaban por sus derechos democráticos como “sufragistas”. Este término fue utilizado de una forma despectiva, aunque para el movimiento no lo fuese y lo utilizarían como bandera de lucha. Las inglesas, a diferencia de las australianas, neozelandesas y –en algunos estados- las estadounidenses, no tenían el derecho al voto en esa época. Luego de las conquistas de estas británicas ciertos países nórdicos como Islandia, Dinamarca, Finlandia y Noruega se sumarían a estas protestas.

2.1.5 Relatos

Pero quizás uno de las historietas de corte autobiográfico más importantes que se hayan creado sea *Maus: a survivor's tale* de Art Spiegelman. Este autor trabajó por más de una década en la creación de su novela gráfica y en 1992 su cómic fue el primero en ganar el *Premio Pulitzer*. La obra de este sueco, descendiente de judíos polacos, cuenta la historia de su padre, un sobreviviente del campo de concentración de Auschwitz. Por este motivo para Pablo de Santis (1998, p.46) *Maus* representa el entendimiento de un hijo sobre los conflictos existenciales de su padre y cómo este puede vivir con ellos (Ravelo, L.C. 2013, p.12).

También en este sentido Michael Rothberg (1997, p.666) señala que para los judíos, esta narración desde la experiencia y memoria del Holocausto, sigue siendo uno de los principales pilares de la conformación de identidad de este pueblo en América. Y es que, además de existir como historieta, el cómic fue realizado por un testigo de segunda generación, que no vivió las experiencias de la Segunda Guerra Mundial, pero que estuvo profundamente marcado por ellas y gracias a sus creaciones ha podido superar estos traumas (Brujats, M. L., 2010, p. 131).

De igual modo para Antonio Muñoz Molina (2014, párr.5) el arte de los dibujos de Spiegelman consiste precisamente en esa seducción oscura que las imágenes despiertan en las imaginaciones de los niños. De esta manera el autor del tebeo comprendió que podía relatar el nazismo mediante la metáfora del juego entre un gato y un ratón. Al mismo tiempo la historia narrada en estas historietas es también autobiográfica pues el creador se retrata a sí mismo con una máscara de ratón para contar su eterno conflicto entre el amor y rechazo hacia su padre.

Como resultado se observa que el mérito de Spiegelman se da, no únicamente en enfrentar su pasado para transformarlo en algo comunicable, sino hacerlo a través de su profesión, al construir un relato real. De ahí que los prejuicios de muchos intelectuales sobre el cómic se vieran desvanecidos ante el surgimiento de un tebeo sobre el Holocausto, que ganó además el *Premio Pulitzer*. Lo dicho hasta aquí supone que *Maus* no solo se convierte en un gran acercamiento histórico a los hechos narrados, sino que además llama, en la actualidad, a las nuevas generaciones a pensar sobre la responsabilidad en la construcción de la memoria del Holocausto. (Liendo, 2008, p.16).

2.1.6 El mito del salvaje

Por lo que se refiere al pensamiento mítico-salvaje, se puede hacer referencia al relato de *Conan el Bárbaro*. Esta narración de ficción, creada por Robert E. Howard en 1932, se convirtió en historieta, a partir de 1970, y el arquetipo del género espada y hechicería. Según Jordi Mollá (2014, p.90) el autor de este personaje de ficción estuvo influenciado por la literatura de Rudyard Kipling, Arthur Conan Doyle, Edgar Allan Poe y H. P. Lovecraft, entre otros, y la correspondencia de cartas que el escritor sostenía sobre cuestiones relacionadas a la moral, teorías filosóficas y literatura que Howard mantenía con ellos.

Es por esto que Roger Bartra (2001, p. 93), citando a Gilles Lipovestky, explica que en ciertas narraciones de ficción aparece una “primitivización de la Edad

Media” y arguye que muchas de estas sociedades se regulan por dos códigos básicos: el del honor y el de la venganza. Así estas aseveraciones se relacionan también con el hecho de que existe una tendencia a una nueva medievalización del mundo primitivo y salvaje como se ve en las historietas de *The Savage Sword of Conan The Barbarian*. Y, según el autor mencionado, es precisamente en este sentido donde la antropología europea se encierra en la hermenéutica para tan solo “escuchar las voces de su propia cultura”. Por su parte Andrés García Londoño (2009, p.49) coincide en que Howard tenía una gran melancolía por el pasado, sin embargo nunca pudo dedicarse a la novela histórica. En oposición el autor mezcló en un solo contexto muchas épocas creando un anacronismo en las series de sus relatos. A causa de ello los personajes que retrata se mueven en un territorio ficcional, *Hiboria*, que oscila desde la Francia del Medioevo hasta el México de los aztecas.

Cosa parecida sucede con el pensamiento mítico que, al no dirigirse a la comprensión sino a la emotividad y la fantasía, se somete a narraciones extraordinarias. A su vez Stelio Cro (1977, p.51) explica que este pensamiento estuvo presente en la conquista de América. En consecuencia para los conquistadores el Nuevo Mundo estaba libre del pecado y la corrupción. De ahí que los nativos de América, para los europeos, estaban llenos de su propia sabiduría y por tanto eran fáciles de evangelizar pues en ellos existía la “pureza original” del hombre. Estas creencias eurocéntricas dieron lugar a la corriente mítica del buen salvaje de la cual bebieron desde Montaigne hasta Rousseau.

Pero, según Gonzalo Ruiz Zapatero (1997, p.298), “la idea de convertir el pasado en el escenario de todas las posibilidades” no solo ha estado presente en Howard, sino además en muchos de los relatos de los *Cronistas de Indias* y varios escritores de los años 30 del siglo pasado. En este sentido el imaginario colectivo que se maneja sobre la historia de América antes de la conquista europea es muy parecido al género de espada y hechicería que define con agudeza Fernando Savater (1996):

“...un pasado remoto e impreciso donde caben estadios culturales muy diversos; un mundo con fuerte jerarquización social, con pueblos muy diversificados por sus peculiaridades, ética heroica y caballeresca, violencia permanente, presencia constante de una cosmología mágica y mitológica y por último monstruos sacados de los más profundos avernos. A ello hay que añadir la presencia invariable de fuertes y musculados guerreros y de bellas mujeres, cuyos encantos se realzan en las viñetas, pero que ocultan casi invariablemente féminas algo brujas o maquiavélicas luchadoras” (p.228).

2.1.7 La obsesión civilizatoria

En relación a 300, el cómic de Frank Miller, y su relación con los relatos históricos de Heródoto sobre la batalla de las Termópilas y el choque de civilizaciones cabe explicar, según lo expuesto por Fátima Díez Platas (2012, p.356) que los persas estaban altamente considerados entre los atenienses. Más aún, los persas fueron ese “gran otro” frente al cual los helenos pudieron constituirse como Occidente en el siglo V a. C. De esta manera Heródoto, en sus relatos históricos, construyó varias descripciones sobre lo extraño que resultaban estos persas a los griegos y por ello se constituyeron en la gran cultura limítrofe.

Consecuentemente César Sierra Martín (2011, pp. 76-77) explica que este historiador pretendía acercar al líder de los espartanos, Leónidas, al héroe homérico Aquiles, cumpliendo así con el arquetipo del “héroe guerrero”. En contradicción a él, estaba Jerjes, el caudillo de los persas, quien tenía cualidades negativas y diametralmente opuestas a los ideales griegos. De esta forma tan solo por el poder de esta imagen idealizada del guerrero, Leónidas pudo juntar a las fuerzas griegas para luchar en las Termópilas.

En este sentido Díez Platas (2012, p.357) explica que “las imágenes son construcciones mentales” y que muchas veces la fuerza de las mismas rompen cualquier barrera. Es por ello que los atenienses necesitaban de la contraposición con los persas, al verlos como figuras que servían para

reafirmarse en su propia identidad. Y es por ello también que *300*, tanto el cómic como la película, se convierte en una práctica etnocéntrica para enseñar una vez más la imagen del imperio aqueménida como los otros, los extraños a la cultura occidental. Al mismo tiempo esta situación vista desde el presente sirve para legitimar las incursiones norteamericanas en territorios árabes.

Bajo esta perspectiva Albert y David Cevallos Hornero (2006, p.15) recuerdan que “la interpretación causal y sucesiva de la historia” se da en el momento en que los hechos pueden efectivamente suceder. Esto hace por tanto que la historia también siempre sea una construcción desde el presente y se recree en coincidencias culturales favorables, como la coincidencia de que la película *300* se haya estrenado en el mundo en 2007, precisamente el año más mortífero para los militares estadounidenses en la guerra de Irak, ya que murieron 904 en el conflicto (EFE, 2011, párr.8).

Pero desde otra visión la película y el cómic han sido llamados a ser vistos tan solo desde su imagen estética y no histórica. Hecho que para Lipovestky, citado por Israel Márquez (2008, pp.18), es tan solo una muestra más de la cultura “clip” de la actualidad que ha transformado al “*homo sapiens* en *homo videns*” (Sartori, 2002, p.11). Finalmente se puede decir que *300*, la historieta de Frank Miller llevada al cine, se presenta como una imagen de la historia completamente anacrónica y ansiosamente civilizatoria que pretende reforzar el mito de un Occidente que posiblemente tiene miedo a su propia caída (Gómez, 2014, p.23).

2.1.8 La ucronía como crítica

En contraste con lo anterior se puede mencionar a tebeos como *Watchmen* de Alan Moore en el cual se presentan contextos posibles sobre determinados hechos históricos. Para Sergio Hernández Roura (2013, pp.430-432) en esta historieta Moore demuestra con claridad como la construcción de superhéroes está ligada seriamente a la ideología y cómo, cuándo se alteran sus modelos de representación, se evidencia su carácter ideológico. En consecuencia, para

Roura, quien cita a Umberto Eco (1968, p.219), los superhéroes se transforman en ciertos deseos inconscientes, no siempre realizables, de determinadas aspiraciones o temores de los individuos dentro de un determinado contexto histórico. Por ello *Watchmen* se convierte en un tebeo de referencia ya que se transforma en una mirada crítica a los arquetipos de representación de estos héroes de cómic, y con ello, también a las identidades y los contextos históricos que en estos tebeos se ven reflejados.

Teniendo en cuenta que Popper, parafraseado por Juan Pablo Duque Cañas (2006, p.25), argumenta que la historia siempre está mediada “por la subjetividad de quien la escribe” y nunca a ciencia cierta se llega a conocer la realidad sino tan solo interpretaciones de los hechos, cada generación tiene el derecho de crear su propia versión de determinados acontecimientos históricos. Por ello, según Duque Cañas, Popper arguye que se debe tener una actitud racional y crítica frente a la historia, pues en realidad no está regida por leyes. Es más, Duque Cañas (2006, p.27) se adhiere a la obligación de mantener un pensamiento crítico frente al pasado y al presente para entender que existen diversos caminos en el devenir de los acontecimientos y es precisamente en este sentido en donde cabe la propuesta narrativa que propone *Watchmen*.

Todas estas observaciones se pueden sintetizar en lo que Luis Gómez (2012, pp.191-192) define como una narración ucrónica que cuenta la historia, no tal y como sucedió, sino cómo pudo haber pasado. Así Gómez menciona que la ucronía es una especie de “hermenéutica utópica” que consiste en una lectura especial de la historia sin dejar de lado su carácter ficticio, pero que, sin embargo, se toma estas licencias para analizar y criticar los contextos históricos y culturales de determinados hechos.

En este sentido y por lo que se refiere a *Watchmen*, para María Camila Núñez Bergsneider (2011, p.5) esta historieta plantea determinados acontecimientos apocalípticos que dejan algo en que reflexionar. Bergsneider de esta forma sostiene que no es fantasía que el mundo haya estado al borde de una guerra

nuclear protagonizada por estadounidenses y soviéticos. Tampoco es nada extraño que en este cómic se describan e ilustren personas preocupadas por tener un búnker en su patio trasero o individuos que compraban máscaras de oxígeno para respirar en un mundo plagado de gases tóxicos. En definitiva *Watchmen* construye ucronías para reflexionar sobre un pasado que, aunque no fue, todavía puede ser posible.

2.1.9 Anacronía histórica

Cosa parecida sucede también con la novela gráfica *Fallout*, de Jim Ottaviani. Según Cord Scott (2014) esta historieta salió a principios de 2001, antes de los sucesos del 11/S y se acercó de un modo periodístico e histórico a la creación de la bomba atómica por Leo Slizard. Ottaviani, como menciona Scott, es un creador de tebeos que se especializan en ciencia pero que también reflejan contextos históricos que enseñan las ansiedades de la sociedad norteamericana.

En este sentido cabe mencionar que a finales de los 90 y principios del 2000, las historietas ya trataban de captar los temores de los estadounidenses en el mundo posterior a la Guerra Fría, por ello la historieta *Fallout* de Ottaviani trató de captar el lado humano de la fabricación de la bomba atómica. Sin embargo, los acontecimientos posteriores al 11/S hicieron que se resuciten en los historietistas los conceptos de propaganda de la Segunda Guerra Mundial y se reflejen las sensibilidades y temores del pueblo norteamericano (Scott, 2014).

Pero estos miedos no solo se verían representados en los cómics, ya que video juegos como *Fallout* mostraban futuros inciertos después del apocalipsis nuclear. Según José Joaquín Rodríguez Moreno (2011, pp.191-192), en este tipo de juego de realidad virtual, que se convertiría en parte de la cultura popular, los usuarios eran una especie de supervivientes que moraban refugios nucleares y, después de 200 años de la barbarie nuclear, se encontraban un mundo devastado. Para abrirse paso en él los jugadores debían constantemente tomar como referencia los manuales y documentales

de la Defensa Civil norteamericana de los años 50 y los 60, y aunque estos resultaban obsoletos, reflejaban la memoria colectiva de los temores iniciales que existieron en las primeras décadas de la escalada nuclear. En este sentido *Fallout* también recordaba a sus usuarios que el fin de lo que fue la URSS no había asegurado el fin del peligro atómico.

Al mismo tiempo, según Garrido y Aliende (s/a, pp.1-2), estos miedos aparentemente ficticios en los tebeos y video juegos se veían reflejados en la realidad. Tan solo después de la Segunda Guerra Mundial y la lucha de los movimientos de los años setentas y ochentas en contra de la energía atómica el asunto nuclear crea, en los países del Primer Mundo, una ola de rechazo. Esta toma de consciencia en contra de los armamentos atómicos se verá incrementada luego con los episodios de Three Mile Island, a finales de los setentas, y Chernóbil, a mediados de los ochentas, hasta llegar a la actualidad, en donde, el uso de la energía nuclear en las llamadas “sociedades del conocimiento”, ha generado múltiples debates.

De manera similar Rodríguez Moreno insiste en que las manifestaciones de la cultura popular como el tebeo dan lugar a entender como la sociedad se observa a sí misma. Así este autor explica que la problemática de la energía atómica no puede ser abordada únicamente desde el factor político, pues es imposible entenderla únicamente desde este aspecto. En consecuencia las manifestaciones como el cine, los videojuegos, la música, la literatura y sobretodo los cómics, hacen que se pueda tener un panorama global de lo que piensa la sociedad sobre estos hechos. Por ello se puede condensar lo dicho hasta aquí comprendiendo entonces que la realidad no es únicamente lo que pasa en el presente, sino también todas aquellas cosas que las personas proyectan en sus miedos y fantasías (2011, pp.193-194).

2.1.10 El renacimiento de la política moderna a través del juego

En 1985, una tira cómica se convertiría en uno de los más complejos símbolos del siglo XX: "Calvin and Hobbes". Desde la forma más sencilla de ver a esta historieta, el cómic trataba sobre la amistad entre un desadaptado, pero brillante, niño de 6 años, Calvin, y su tigre mascota imaginario, Hobbes. Entre las conversaciones y los juegos de ambos personajes, su creador, Bill Watterson, generaría un discurso sobre la riqueza de la imaginación y el carácter poco conciliable entre lo real y la fantasía como una crítica (Caldwell, 2015).

Watterson, un politólogo de la Universidad de Kenyon, había creado una historieta basándose en el teólogo francés del siglo XVI, John Calvin, y el filósofo y teórico político inglés del siglo XVII, Thomas Hobbes. El teólogo francés había defendido la responsabilidad frente al libertinaje de su época e hizo hincapié en la toma de consciencia de los individuos frente al gobierno y el liderazgo cívico. En contraposición, Thomas Hobbes creía en que el ser humano responde a las leyes de la naturaleza y negaba la existencia del alma, lo que lo convertía en una mente contraria a la teología (López, 2013).

Así este cómic, mediante Calvin, representaba la noción filosófica del calvinismo que creía en algo que se ha llamado gracia soberana, en la cual Dios determina todo el destino del hombre. En otras palabras, según estas nociones, Dios puede condenar a un hombre y salvar a otro a su voluntad. Por su parte, Thomas Hobbes, representado en la caricatura del tigre, creía que sin el gobierno y sin el pacto social, la humanidad descendería en un pozo de fuego mediante la lucha de masas y la masacre. El teórico inglés pensaba que un gobierno eficaz, para contrarrestar el estado natural del hombre, debía controlar a los militares, la educación y al poder legislativo y judicial. Y de esta forma la historieta se convertía en una gran metáfora de cómo la política moderna actuaba en la sociedad (Staff Journalists, The Daily Republican Newspaper, 1996).

Bajo estas nociones, la historieta creada por Watterson se movía de una manera sencilla, pero no por ello poco profunda, entre el idealismo y el materialismo, representados por el niño y su mascota imaginaria. Mientras Calvin, el niño, criticaba la participación política de los individuos en la sociedad, Hobbes, el tigre, tendía a ser el menos impulsivo y el más sensato del cómic, llegando a conclusiones muy lógicas frente a las diversas situaciones que estos personajes enfrentaban dentro de la historieta (López, 2013).

Más aún, el pequeño del cómic, por medio de sus alter- egos, haría varias críticas a la sociedad norteamericana gracias a la imaginación de su creador. Mediante el “Capitán Napalm”, un personaje ficticio dentro de la serie, Watterson haría una sátira al Capitán América como un símbolo de la crueldad de la guerra producto del nacionalismo de la sociedad estadounidense (López, 2013).

“Stupendous Man”, otro alter-ego de Calvin, no únicamente parodiaba a los superhéroes de otras historietas, sino que además se convertía en un escape para liberarse de la responsabilidad de los actos del niño de la historieta frente a sus travesuras. De esta forma, el autor reflexionaba sobre el cómic de género superheróico y cómo este es aceptado por los lectores sin ningún tipo de análisis reflexivo (Marroig y Capó, 2002).

Finalmente, el “Capitán Spiff”, un solitario héroe intergaláctico, sería considerado como una parodia al cómic clásico Flash Gordon. La influencia de este superhéroe ha sido enorme en casi todos los cómics sobre superhéroes de ciencia ficción que se hayan realizado. De hecho, Bill Watterson señala que la creación de este alterego es producto de su fascinación por los programas espaciales como Apolo que siguió desde niño y el cómic de “Flash Gordon”. Esta fantasía, que ocurría en la cabeza del niño de la historieta, le ayudaba a experimentar sobre otros temas que quizás no encajaban en las temáticas del cómic. (Watterson, 2013).

En síntesis, se puede señalar que las creaciones de Bill Watterson sirvieron como un vehículo para hablar y criticar de una manera simple, pero profunda, a la sociedad en la que este dibujante vivió. Así el historietista expresó en gran medida la preocupación que sintió frente al conservadurismo relacionado con la educación y dio una pauta para encontrar una solución a estas problemáticas:

“En la escuela, las nuevas ideas son empujadas hacia uno mismo todos los días. En el mundo, se debe encontrar la motivación interna para buscar nuevas ideas por cuenta propia. Así, con un poco de suerte... la gente creativa, podrá ser llamada a generar ideas y soluciones durante toda su vida. Dejar actuar al juego mental es la mejor manera de resolver problemas (...) Una mente juguetona es inquisitiva, y, de esta forma, el aprendizaje se hace divertido” (Watterson, 1990, párr.9).

2.1.11 La mirada absurda hacia el propio yo

En los años 50, después de la Segunda Guerra Mundial, y cuando surgía la amenaza de la guerra fría, apareció un nuevo giro en las historietas de los Estados Unidos: “Peanuts”. Este cómic se convertiría en una de las primeras manifestaciones intelectuales dentro de un medio informal que cuestionaría el significado del éxito y la felicidad dentro de los patrones norteamericanos.

La represión en la prensa en la década de los 50, sumado al control de libre pensamiento y expresión, fueron factores que contribuyeron a darle un giro a cómo eran tratados los cómics hasta esa época. Las historietas, de ser vistas como productos infantiles y de poca relevancia, pasaron a ser observados como manifestaciones cultas dentro de medios informales. A este nuevo giro contribuyó Charles M. Schultz (Gilirribó, s.f).

En “Peanuts”, el autor construiría el mundo de un niño inseguro que busca la salvación según los cánones propuestos por la sociedad en la que se desenvuelve: ser popular entre sus amigos y las chicas, tener una educación en cuatro lecciones e integrarse al medio. No obstante, Charlie Brown, el niño

protagonista de los cómics de Schulz, no únicamente no consigue sus objetivos, sino que los mismos se vuelven contra él. Es así como el personaje se convierte en un antihéroe y, la historieta con sus personajes infantiles, refleja muchas de las neurosis e inseguridades del pueblo norteamericano (Eco, 1965).

Si en el teatro del absurdo se observaban rasgos existencialistas, "Peanuts" se convertirá en el cómic de lo absurdo que oscila entre la comedia y tragedia y cuestiona la sociedad en la que viven unos personajes ya no tan ficcionales. De ahí que Schulz haya tenido la valentía para construir unas tiras cómicas que reflejen lo irracional en el ser humano y a su vez hagan pensar a los lectores sobre sí mismos y su búsqueda infructuosa de la alegría y el éxito.

Dentro de esta búsqueda de la felicidad, y en un juego en donde no está claro cuál es el verdadero triunfo y la verdadera derrota, es donde aparece precisamente el humanismo de Schulz. El autor refleja en Charlie Brown sus propios traumas y complejos, pero a su vez los de una sociedad en la cual la felicidad está entendida como un disfraz o una máscara. Este tipo de alegría es precisamente el disfraz que utilizan los amigos de Charlie Brown, que no terminan de comprenderlo, quizás porque es él, el más honesto y sencillo en su búsqueda (Educar, 2010).

Pero frente al antihéroe que es Charlie Brown, se le antepone su mejor amigo: Snoopy, un perro que cree no serlo y no se adapta a su condición. De ahí que esta mascota tenga una doble función, ser posiblemente el personaje más ilógico de todos, pero también el que le da más cohesión y credibilidad al cómic. Así Snoopy es el que tiene una idea más centrada de todos los asuntos y no entra nunca en las problemáticas filosóficas y existenciales de Charlie Brown (Gilirribó, s.f).

Mientras Charlie Brown cuestiona casi todos los asuntos de la sociedad en la que vive, Snoopy representa la indiferencia y la actitud contemplativa. Este perro es en realidad muy independiente hasta de su especie, no necesita ni del cariño, ni de la comunicación. En consecuencia, el personaje es en realidad un

animal soñador y autónomo, libre de los problemas existenciales de Charlie Brown, que se comunica de forma directa con los lectores de la historieta. Es quizás por ello que puede ser más libre para convertirse en alguno de sus muchos alter egos y se transforma en la gran consciencia de la historieta (Educar, 2010).

Uno de los alter egos más populares de Snoopy es *Joe Cool*, inspirado en el personaje de *Fonzie* de la serie norteamericana de televisión “Happy Days” de los 50. *Fonzie* llegó a simbolizar todo lo que era bueno para los espectadores norteamericanos de televisión de los años 50 hasta los de los años 70. Este personaje representaba la rebeldía y el quemimportismo frente a las normas y la moral conservadora de su época. Al igual que Snoopy reflejó la indiferencia frente a las dudas existenciales de Charlie Brown y la sociedad norteamericana. *Fonzie* consiguió que la revista norteamericana *TV Guide* lo nombrase el cuarto más grande personaje de televisión de todos los tiempos, mientras que Snoopy terminaría recibiendo una estrella en el paseo de la fama de Hollywood en noviembre de 2015 (Dagan, 2015).

Y es precisamente por la libertad de la que goza Snoopy, con sus alter egos, frente a esa máscara de felicidad de la niñez de Charlie Brown y sus amigos, que ese perro se convirtió en una de las mascotas más populares de todos los tiempos. Las suposiciones norteamericanas conservadoras querían avalar la etapa infantil como una de las épocas más alegres en el ser humano, pero Schulz invirtió aquel orden y expresó en su arte que los problemas y sufrimientos de los niños podían ser muy intensos y quizás la madurez de Snoopy podía resultar mucho más liberadora. Charles M. Schulz tenía un gran conocimiento de la naturaleza del ser humano. Por ello, hasta el presente, sus creaciones siguen representando los problemas más complejos en el ser humano (Vicente, 2015).

2.1.12 Conclusiones

El análisis de los cómics expuestos ratifica que mucha de la comprensión del mundo y sus ideologías se logra a través de modelos mentales que, en los casos presentados con anterioridad, son las imágenes plasmadas por los

historietistas. De esta manera se observa que la narración mediante imágenes ha sido un mecanismo que ha utilizado el ser humano como una forma de entenderse a sí mismo y también entender al mundo que le rodeaba. Por ello el hombre ha dejado una cantidad de testimonios visuales, desde la época del Paleolítico hasta la época contemporánea, que ratifica esta tendencia, y que, en el presente, se ha visto legitimada por el noveno arte.

Lo dicho hasta aquí supone, como Julio Amador (1999, p.3) arguye, que la imagen es “la forma primaria del pensamiento” y, en este sentido, también “la base de la comunicación humana”. En consecuencia es la unidad esencial de interpretación de la realidad y esto permite la creación de identidades individuales y colectivas así como la conformación de imaginarios sociales en determinadas épocas. Por tanto los cómics han contribuido de esta forma a la ideología y han sido fieles archivos de identidades, emotividades, ansiedades, temores, conflictos, sistemas de creencias y contextos culturales de grupos sociales específicos durante la historia.

Todas estas observaciones se relacionan con el hecho de que la historieta *Tartessos* se haya convertido en un referente mítico y de identidad del sur de España, mientras que *Astérix el Galo* sea un continuo reforzador de la cultura y las formas de percibir el mundo de los franceses. Igual sucede con *Sally Heathcote Sufragista*, tebeo de corte histórico, que llama a la toma de identidad de género. También algo similar ha ocurrido con *Maus: a survivor's tale*; un relato que se ha constituido en una de las historietas más importantes de la memoria del holocausto judío.

En contraste se ha hecho un breve análisis de ciertos cómics que invitan a la reflexión como *Conan, el bárbaro*, que propaga una ideología eurocéntrica como el mito del buen salvaje, o *300* y los métodos de propaganda bélica que utilizan las grandes potencias. En esta misma línea se ha observado determinados tebeos de corte anacrónico y apocalíptico, como *Watchmen* y *Fallout* para ver en qué medida los temores de ciertos grupos sociales se convierten en protestas. Protestas que, aunque alejadas de la realidad

inmediata, no dejan de ser válidas si se toma consciencia sobre la carrera nuclear y armamentística global en la cual está involucrado el mundo de las llamadas “sociedades del conocimiento”.

En definitiva los análisis aquí expuestos ponen la mirada sobre el tebeo, para entenderlo no únicamente desde una postura artística y cultural, sino también como una expresión de la ideología e imaginario colectivo de determinadas sociedades. De esta manera las historietas se convierten en grandes testigos histórico-culturales que se convierten en referentes y anacronismos de ciertas expresiones y emotividades humanas que posiblemente en otros formatos no estarían visibles.

2.2. El código deontológico en los cómics

Desde la introducción del libro *Ética para Amador*, 1992, Fernando Savater nombra a un héroe de ficción contemporánea para explicar en qué consiste la ética. Así el filósofo explica que el saber vivir no resulta tan fácil ya que existen diversos criterios opuestos respecto a cómo el ser humano debe actuar ante determinadas situaciones. En este sentido argumenta que es inconveniente intervenir a lo Indiana Jones para salvar a una chica agredida, pues el que va de héroe puede recibir una paliza. No obstante, reflexiona sobre si se debe dejar que violen y maten a alguien sin intervenir, tomando como punto de partida la ética del buen samaritano. Igualmente Analía Sandra Melamed, 1996, comenta que la naturaleza de los personajes de héroes desde el punto de vista clásico tiene alguna o todas de estas características: luchar del lado de bien, anteponer el bien común al interés personal, actuar con nobleza y valentía. En definitiva, el héroe es aquel que renuncia a los bienes individuales movido por su propia pasión y actúa de forma moral.

Si se entiende la moral cómo aquella ciencia que trata del bien en general y de aquellas acciones que están cargadas de bondad o de malicia, es conveniente reforzar lo que explicaba Savater, pues no siempre está claro lo que está bien o mal, y menos aún cómo se debe obrar en ciertos contextos. Por eso los personajes de héroes sirvieron a los griegos y otras culturas como guía para

encauzar sus acciones y estos además se mantienen en vigencia en la actualidad a través de los cómics. Más aún, según Judith Bessant, 2009, los defensores de la tradición deontológica argumentan que una posición ética defendible puede ser conocida por el grado en que una persona sigue los principios particulares, reglas o deberes en lugar de lo correcto o incorrecto de las consecuencias de las acciones. Así, al igual que el utilitarismo, la tradición deontológica consiste en grupos de teorías relacionadas que se observan en los cómics de superhéroes y que explican el proceder de estos personajes. En consecuencia, Mario Jesús Fernández Gil y Miguel Ángel Ramiro, en su trabajo *Derechos Humanos y Cómics: un matrimonio Est - Éticamente Bien Avenido*, 2014, aclaran que, a través de un análisis del cómic, se comprende y comprueba cómo de forma consciente o inconsciente se comunican ideas políticas y sociales. Los autores van más allá de la concepción común de estos medios de comunicación como un simple producto infantil y especifican que los tebeos sirven para formar la identidad política de las personas.

Y precisamente esta identidad tiene componentes éticos que son instrumentos que pueden servir para transmitir un mensaje positivo a la sociedad o servir como una forma de manipulación de conciencias. Los investigadores mencionados explican además que los tebeos se han usado en muchos casos para vehicular un mensaje a favor o en contra de los derechos humanos, a favor o en contra de una ideología política concreta o a favor o en contra de un determinado acontecimiento histórico tanto en Estados Unidos (Duncan y Smith, 2009) como en el mundo hispánico (Merino, 2003, Moix, 2007). Por añadidura, Andrés Mauricio Chávez Remolina, 2011, aclara que el cómic transmite mediante sus dibujos, sus globos de diálogo y sus viñetas, una serie de ideas que contagian a sus seguidores y generan en ellos gustos, pero también aberraciones. Asimismo estas condiciones son funciones propias de representaciones sociales en su proceso de configuración y de transmisión de múltiples mensajes que deben ser decodificadas de acuerdo con los códigos culturales de un contexto específico (Chartier, 2001 y Hall 1997).

2.2.1. La moral en las etapas de las historietas

Bajo estas directrices y en atención al contexto y la época en que los tebeos han sido producidos a nivel mundial se tratará de hacer una aproximación a lo que mencionaba Friedrich Nietzsche en cuanto al juicio de bondad:

“¡[E]l juicio «bueno» no procede de aquellos a quienes se dispensa «bondad»! Antes bien fueron «los buenos» mismos, es decir, los nobles, los poderosos, los hombres de posición superior y elevados sentimientos quienes se sintieron y se valoraron a sí mismos y a su obrar como buenos, o sea como algo de primer rango, en contraposición a todo lo bajo, abyecto, vulgar y plebeyo. Partiendo de este pathos de la distancia es como se arrogaron el derecho de crear valores, de acuñar nombres de valores: ¡qué les importaba a ellos la utilidad!” (Nietzsche, 1996, p. 31 en Valdenegro, 2013, p.2).

Para Oscar Fernández, 2011, los héroes de cómics en los años 30 (época de la gran depresión), eran vistos como rebeldes y justicieros. En cuanto a los años 40 (época de la Segunda Guerra Mundial), el autor aclara que eran patriotas y además las ventas de historietas aumentaron notoriamente ya que fueron enviadas a los soldados en combate. Cabe añadir que en estos tebeos los norteamericanos siempre ganaban. Oscar Fernández explica además que una cuestión irónica era que los superhéroes estadounidenses combatían contra los Nazis y las acciones de los personajes de las historietas, defensores de la justicia, eran más fascistas que los mismos Nazis. Por el contrario, en los 50, los superhéroes se convirtieron en una amenaza para el senado de los Estados Unidos y su creciente industria televisiva.

De esta forma el pathos, entendido como el uso de los sentimientos humanos de cada época, jugó un papel sustancial para la transmisión de valores de un tipo determinado en cada etapa de producción de tebeos. En otras palabras, y en un sentido nietzscheano, los cómics sirvieron para la reproducción de ciertas políticas ideológicas y sociales dentro de un contexto local y global y la idea del bien fue vendida de acuerdo a determinados valores que eran útiles

para cada etapa. En este ámbito y en oposición a estos hechos, como apunta el venezolano, surgió una voz disonante: Fredric Wertham. En 1948, este siquiatra de origen alemán fue, según Fernández, el principal testigo en contra de las historietas en una interpelación hecha por el senado de los Estados Unidos. Wertham publicó un libro, “La seducción del inocente”, en el cual se decía cosas tales como que Batman y Robin representaban a una pareja de homosexuales que viven juntos. El alemán llegó a hablar del complejo de Superman, como el goce sádico de dañar a otros y permanecer inmune, mientras que la mujer maravilla era lo contrario a todo lo que las mujeres deben ser.

2.2.2. Una censura global

En contraposición, Francisco Pérez Fernández, 2009, explica que Wertham ignoró sistemáticamente la idea de que los cómics eran una forma de expresión popular tan extendida en todos los estratos y círculos sociales estadounidenses y que prácticamente los leía todo el mundo. Además, según este autor, el alemán incluso obvió el hecho estadístico de que la inmensa mayoría de sus lectores, en torno al 60%, eran adultos (Skal, 2008). Más aún, Pérez Fernández añade que no había evidencias empíricas diáfanas, el 60% de los profesionales de la salud mental encuestados no veían nada pernicioso en los cómics, y todo parecía moverse en el ámbito de lo opinable.

No obstante, ante la amenaza velada por un control político-legal de no producirse un cambio en el discurso, la industria de tebeos comprendió que sólo existía una manera de salvaguardar su independencia y así se elaboró el Código de cómics. Sin embargo este código deontológico no fue aprobado por Wertham quien aseguró que se trataba de un simple apaño que no extirpaba el auténtico problema, y siguió defendiendo durante décadas que los cómics debieran ser prohibidos radicalmente en atención a la salud mental de la infancia. Fredric Wertham murió en 1957 tras pasar perseguido por esta polémica. Estos hechos hicieron que a mediados de los 50 apareciese un sello de código de los tebeos de aprobación que llevó el mensaje **Aprobado por el Comics Code Authority** en las portadas de los cómics. El código de cómics

era un conjunto de directrices regulatorias principalmente interesadas en el sexo, la violencia, y todo circunstancia que fuese nociva para la moral de la época (Nyberg, A. K. ,1998).

Grant Morrison, en su libro *Supergods, Héroeos mitos e historias del cómic*, 2011, explica que este código de 1954 tenía un tono casi soviético, parafraseando el lenguaje y el ambiente de la época. Esto implicaba además que se parecía en mucho al Código Hays de producción cinematográfica de 1930 que trataba de convertir las películas de Hollywood, picantes y envenenadas, en cuentos de hadas inofensivos y asexuados. Una de las cláusulas que tenía el libro instaba a promover el respeto a los padres como también a policías, jueces, políticos e instituciones. Así los cómics que no llevaban el sello de autorización tenían pocas posibilidades de ser distribuidos, es decir, con ello los superhéroes de cómic estaban abocados a la extinción y su época de oro había terminado.

2.2.3. El respeto a la diversidad cultural y las identidades

Oscar Sánchez Benavides, 2014, arguye en otro sentido, que el cómic de superhéroes ha pasado por transformaciones que lo han convertido en un producto cultural más complejo contribuyendo a configurar identidades. Consecuentemente con esta idea, Sánchez Benavides expresa que este medio de comunicación no solo se ha enfocado en generar una identidad social y ser un vínculo con un público de masas, sino que también se ha convertido en un medio de expresión de la identidad de sus propios autores, dirigido a públicos más específicos, diferenciados y cada vez más notorios en sociedades también cada vez más plurales y heterogéneas. Del mismo modo, Francisco Mora Sifuentes, 2012, demuestra que aunque a nadie escapa que el cómic carga con cierto estigma ello no significa que no pueda tener connotaciones profundas. Por esta razón Sifuentes, en su boletín sobre el *Seminario Derechos, cine, literatura, cómics: ¿cómo y por qué?*, aclara que el tebeo no es sólo cosa de niños, desde el momento en que ofrece una gama de posibilidades técnicas para conformar una expresión de arte comprometido.

Este mexicano cita a la profesora de la Universidad de Alcalá, María José Fernández, quien toma como ejemplo el trabajo de *Art Spiegelman: Maus. A Survivor's Tale*. Desde su punto de vista, el autor del tebeo logra un extraordinario registro histórico estético. En dicho cómic se consigue lo que denomina con-fusión de realidades. En consecuencia el cómic logra conjugar elementos como la historia y la ficción, el presente y el pasado, lo humano y lo animal o la seriedad y la comicidad y da prueba de las preguntas éticas que los tebeos pueden generar. De ahí que el trabajo de Spiegelman haya trascendido, aunque haya sido duramente criticado por su metáfora animal al representar a judíos y nazis como ratones y gatos, respectivamente.

Como se conoce Art Spiegelman es de origen judío y en su obra cumbre expresó los horrores del holocausto y realizó un documento autobiográfico, una característica que, según Sánchez Benavides, comparten muchos de los creativos de los superhéroes de las décadas de los treinta y cuarenta y que eran jóvenes hijos de inmigrantes judíos, provenientes de barrios periféricos de baja clase media de Brooklyn, Bronx o Cleveland. De ahí que no sea una simple coincidencia que el tema de la doble identidad sea un aspecto recurrente tanto en los superhéroes como en sus creativos. En estos casos, tanto el héroe como su creador son inmigrantes, así unos provienen del espacio exterior huyendo de la destrucción de sus planetas, mientras que otros de la Europa antisemita que ha desplazado a sus ancestros desde fines del siglo XIX e inicios del XX hacia América. En los ejemplos existe una identidad escondida que solo se muestra en ocasiones especiales, mientras que, a la vez, tienen una identidad cotidiana con la que pasan desapercibidos y no despiertan mayor interés en los demás.

2.2.4. Superman y Batman, historias judías

Un claro ejemplo de esta tendencia es la creación, por dos ilustradores de ascendencia judía: Joe Schuster y Joe Siegel, de Superman. De ahí que la Fundación Baruch Spinoza y Sefarad-Israel hayan colaborado juntas para la divulgación de la cultura judía con la exposición "*Superhéroes: identidad*

secreta” en el 2011. En el sitio web oficial de la exposición se descubren valores de identidad como que Superman se llama Kal-El, porque en hebreo significa la voz de Dios o todo lo que Dios es. A partir de ahí se puede descubrir que este superhéroe es una alegoría del pueblo judío, el planeta Kriptón sufre un exterminio como los judíos en Europa y se refugia en los Estados Unidos como muchos judíos europeos lo hicieron durante la Segunda Guerra Mundial. En esta misma página web se interpreta a Nueva York como la ciudad de los superhéroes, ya que de alguna manera muchos de los personajes vistos en los tebeos habitan en esta ciudad, en la que coincidentemente existe la mayor cantidad de emigrantes judíos del mundo.

María Camila Núñez Bergsneider, 2012, relata que desde luego esto no es una coincidencia ya que el superhéroe, en plena época marcada por el ascenso del nazismo, se revela como el reflejo, consciente o no, del judaísmo de sus jóvenes. Superman ha sido objeto de innumerables descodificaciones bíblicas, como por ejemplo la analogía con Moisés. El pequeño Kal-El es colocado por sus padres en una cuna espacial para que huya de una muerte segura, antes de que le adopte un pueblo extranjero. Para esta autora, Superman, desde luego, se llevará mejor con los terrícolas que Moisés con los egipcios.

De la misma manera, Batman tendrá la misma influencia desde el hecho que sus creadores Bob Kane y Bill Finger tenían ascendencia judía también. En este sentido la Fundación Baruch Spinoza asocia la historia de Batman con la de Abraham, ya que de alguna manera ambos tienen los mismos principios éticos. Así, mientras Batman litiga con la policía y el gobierno para proteger vidas en la corrupta ciudad Gótica, Abraham discutía con Dios para salvar vidas en las pecadoras ciudades de Sodoma y Gomorra. Abraham es además poseedor de la cueva de Macpelá, como Batman quién es poseedor de su baticueva.

En este mismo ámbito, María José Lucerga Pérez, 2004, declara que, Superman, el primer superhéroe nace, pues, con una vocación de continuidad con respecto a otras figuras que, como él, han sido fundamentales en los

procesos de construcción identitaria de sus respectivos pueblos y sociedades. Así encarna los mismos principios básicos y se materializa a través de mecanismos similares. Al igual que Moisés con el pueblo judío, Eneas con el romano o Roldán para una cristiandad en lucha con el islam, Superman o Batman se constituyen valiosas referencias en la creación y consolidación de la imagen que el pueblo norteamericano tiene de sí mismo, de los otros y de su destino. El hecho de que, frente a los héroes anteriormente mencionados, los superhéroes posean un carácter ficticio por todos asumido no resta fuerza a su capacidad para simbolizar los sueños y valores de la sociedad que los creó y que, en cierto modo, fue creada por ellos. Más aún, Sharon Packer interpretó, en el 2010, a través de un lente altamente informado, articulado e histórico que perfeccionó mediante años de prácticas psiquiátricas, al cómic de superhéroes como algo que representa a menudo verdades indecibles sobre nosotros mismos que se intercalan en el interior y exterior de la fantasía de los individuos y de los pueblos. Para ella la existencia de la dualidad en los personajes de estos tebeos ayuda al lector a comprender la mente del superhéroe. En este ámbito el lector del cómic encuentra al súper-enemigo y al superhéroe en sí mismo.

Por tanto es cierto que el accionar de superhéroes de cómics remite a una ética y moral judeo-cristianas. En el caso del deber de ayudar a otro, como lo hace el superhéroe, se entra a la ética del buen samaritano. Esto, para Jonatán Valenzuela, 2014, es un terreno dudoso. Valenzuela explica que es evidente que una norma penal que establece la punición de la omisión de intervenir, evitando la comisión de un delito respecto de un tercero sitúa al individuo en el terreno de actuaciones poco convencionales. En este sentido, en los cómics de superhéroes, los lectores se encuentran ante un caso de súper heroísmo o de algo relacionado con la defensa de la justicia y el combate del crimen. Se trata del sujeto que, a pesar de que podría simplemente no hacer nada, decide arriesgarse y evitar un mal cuyo destinatario es otro. En la abundante literatura filosófica sobre superhéroes la moral judeo-cristiana y la ética del buen samaritano son casos muy tratados.

2.2.5 Los superhéroes de historietas y la filosofía

Además los tebeos de superhéroes tienen una gran influencia de la ética y filosofía griegas. Por esta razón Tom y Matt Morris, en su libro *Los superhéroes y la filosofía*, 2013, destacan que inclusive aquellos héroes con superpoderes no siempre terminan triunfando sino es gracias a lo que los filósofos griegos denominaban como virtudes clásicas tales como la valentía, la persistencia, el trabajo en equipo y la creatividad.

Jorge Fernández Gonzalo, 2013, justifica este razonamiento cuestionando si es posible hablar de filosofía griega, o incluso enseñarla, desde temas ajenos a la alta cultura como serían los superhéroes. Este investigador cree que sí, ya que mediante los cómics de superhéroes se rompen con la legitimidad de ciertos discursos académicos que cercenan la exigencia de pensar. Gonzalo, parafraseando a Foucault, interroga que si la filosofía es el estudio del pensamiento, la puesta en práctica de la razón, ¿por qué ese afán por asegurar su continuidad mediante métodos tradicionales de enseñanza? Para este filólogo la filosofía debe caracterizarse por operar en sus márgenes, por moverse en los límites, por romper, decididamente, lo aprendido, y crear conceptos, dispositivos, tramas entre lo decible y lo observable.

Consecuentemente con este razonamiento Ramón Gerónimo Moreano, 2014, observa que los superhéroes han sido un ícono en la cultura de masas como lo fueron los héroes en la cultura griega. Para Moreano tanto los héroes griegos, como los superhéroes actuales representan la cultura y el pensamiento social en un determinado contexto histórico y cumplen un papel de protectores de pueblos y modelos a seguir para determinadas sociedades.

Por su parte, Luis Unceta Gómez, 2012, explica que el cómic tiene un lenguaje perfectamente inteligible para la sensibilidad actual. Unceta Gómez piensa que precisamente por ese motivo, el tebeo proporciona, al igual que el cine, un soporte idóneo para los fenómenos contemporáneos de recepción de

la cultura grecolatina, base fundamental de la civilización occidental. Al concebir la tradición clásica como un fenómeno dinámico y vivo, y no como el patrimonio elitista de unas minorías ilustradas, no se debe pasar por alto las reelaboraciones en formatos propios de lo contemporáneo. En este sentido, la herencia clásica está tan incorporada en la cultura actual que llega a operar de manera inconsciente en ocasiones.

Finalmente, y parafraseando lo que manifiestan Tom y Matt Morris, 2013, los cómics de superhéroes introducen y desarrollan cuestiones relativas a la ética, la responsabilidad personal, la justicia y la delincuencia, el pensamiento, la identidad personal, el concepto de destino, el alma, la cuestión de la fe en un mundo turbulento, la naturaleza de una familia y el coraje entre otras cosas. Todos estos asuntos han sido temas importantes para el ser humano desde la filosofía clásica y toda su mitología heroica, y son aspectos que vuelven a aparecer en la sociedad contemporánea gracias a la mitología de los superhéroes de tebeos.

2.2.6 Capitán Escudo: la primera propuesta ecuatoriana con continuidad

Hasta el momento se ha hecho un panorama global de la importancia de la ética en los superhéroes de cómic, pero ¿cómo Ecuador se vincula a este proceso? José Santibañez, 2012, en su estudio sobre los tebeos ecuatorianos ha explicado que si bien es cierto habían algunas manifestaciones de cómics en la historia del Ecuador, este arte en el país ha sido intermitente, así no llegaba a existir un cómic que se consolide como ícono y testigo de una época.

No obstante, Israel Pardo, dibujante y creador de Capitán Escudo, un superhéroe de cómics ecuatorianos, comenta, en *Capitán Escudo contra los enemigos del Ecuador*, 2012, que en el 2006 a partir de la revista *¡elé! No. 9* que se llamaba *Cambiar el Ecuador*, surgió el Capitán Escudo como un personaje de una tira cómica sencilla de cuatro viñetas. Este superhéroe fue creciendo y evolucionando y cambió ciertos aspectos de su personalidad así como su estilo gráfico al dársele un formato de cómic y se mantiene en vigencia hasta la actualidad.

Así, la importancia ética y social de este personaje radica en que cada enemigo de Capitán Escudo representa un problema que tiene el país. En este ámbito sus rivales son personajes de cómic como Impuntual Man, Coyotero, Contaminador, Desforestador, Injusticia, Violento hasta llegar a 30 enemigos, siendo el principal Corruptus in extremis, los cuales representan problemas éticos y morales que afronta la sociedad ecuatoriana desde que salió a la luz el tebeo (Pardo, 2010).

En este sentido para Alejandro Bustos, editor de la revista y gerente de *Zonacuaro*, donde se elabora la revista *¡Elé!*, el concepto era hacer un producto editorial divertido, interesante y cercano a la realidad ecuatoriana. Más aún, como explica Bustos al ser entrevistado por diario *El Comercio*, las referencias internacionales que se habían analizado para hacer este tipo de tebeos, carecían de elementos locales que pudieran hacer a los niños relacionarse con el contenido y menos aún con los superhéroes de otras latitudes. Por ello surgió la iniciativa que dio origen al Capitán Escudo y se han publicado cerca de 62 ediciones bimestrales de manera ininterrumpida hasta enero de 2015, de las cuales en 51 aparece el Capitán Escudo. Bustos aclaró además en la entrevista que la revista, por consiguiente el superhéroe ecuatoriano, tiene una base de lectoría grande, y que en la actualidad se encuentra en una segunda generación de lectores ávidos que demandan el contenido también en ferias, redes sociales y la Web (Veintimilla, 2015). Bajo esta óptica se observa como también el Ecuador ha entrado en la dinámica de los superhéroes de cómics, que son ya un fenómeno global al transmitir valores éticos dentro de contextos y sociedades determinadas. Dado que el artículo 33 de la Ley Orgánica de Comunicación del Ecuador establece como un derecho de igualdad e interculturalidad la creación de medios de comunicación social y el cómic es uno de ellos, el Capitán Escudo se enmarca dentro de esta propuesta que difunde valores éticos e ideológicos dentro de un contexto local.

2.2.7 Conclusiones

Si se entiende la ética como el arte de vivir bien y la forma en la cual el hombre distingue entre el bien y el mal, se debe anotar entonces que los héroes clásicos y los superhéroes contemporáneos, representados en cómics, han sido de gran ayuda en esta tarea. Sin embargo, la creación de representaciones sociales, como en este caso los héroes y superhéroes, debe ser leída según los códigos culturales de un contexto específico.

De esta manera, la moral representada en los cómics, tiene que ser contrastada con la época y lugar de su producción, ya que una manifestación cultural responde además a determinados intereses ideológicos. Al leer a Friedrich Nietzsche se puede comprender que los juicios bueno y malo han dependido muchas veces de determinadas estructuras de poder dentro de un momento histórico. También las ideologías conservadoras han contribuido a manipular ese juicio de bondad del cual escribía el filósofo alemán; este fue el caso de la creación de un código deontológico de cómics en 1948, que trató de vaciar de contenido al noveno arte mediante políticas conservadoras y de censura.

No obstante los superhéroes de tebeos supieron librar bien esa batalla y pasaron por transformaciones evolutivas que los convirtieron en símbolos de identidad de ciertos grupos sociales. Muchas comunidades judías se han sentido identificadas con determinados superhéroes por su forma de transmitir la ética del buen samaritano. Pero no han sido las únicas, también la filosofía griega ha visto en ellos similitudes con los héroes de la Grecia clásica. Es importante anotar que estos aspectos judíos y griegos, representados en los personajes de tebeos, han sido los pilares de lo que se denomina en la actualidad como Occidente.

Finalmente, pero no por eso menos importante, dentro del ámbito nacional existía un vacío en cuanto a un superhéroe que represente la ética, el contexto social y los problemas cotidianos que deben afrontar los ecuatorianos en el día a día. Por ello, en el 2006 surgió Capitán Escudo, un superhéroe de cómic, que

ha llenado ese espacio por casi una década. Los superhéroes de otras latitudes, si bien es cierto responden a una moral judeo-cristiana inherente a toda la civilización occidental, no respondían a los problemas cotidianos que los ecuatorianos deben afrontar en asuntos relacionados a la corrupción, la violencia, la injusticia, la deforestación y muchos otros problemas que son el pan de cada día en Ecuador. En este sentido Capitán Escudo se presenta como una propuesta ética válida y digna de un análisis a profundidad.

3. El Capitán Escudo y sus estrategias discursivas

3.1. El poder blando

3.1.1 La defensa de lo nacional a partir de la seducción de las historietas

El poder de comunicación en los tebeos ha estado determinado por la época y el lugar en el cual se producen. Hace más de cuatro siglos, Nicolás Maquiavelo asesoró a los príncipes en Italia sobre la importancia de ser temido antes que amado. No obstante, en el mundo actual es mejor ser ambas cosas. Ganar los corazones y las mentes siempre ha sido importante, pero lo es aún más en la era de la información mundial (Nye, 2004).

Las estructuras de poder de las naciones han hecho que todo el mundo esté familiarizado con el poder duro. Se conoce que el poder militar y económico a menudo puede llevar a otros a cambiar su posición. En consecuencia, el poder duro descansa sobre incentivos o amenazas. Pero a veces se puede obtener los resultados que se desean, sin amenazas o recompensas tangibles, y es, en este espacio, donde entra en juego el poder blando (Nye, 2004).

El poder blando se basa en la capacidad de dar forma a las preferencias de los demás. A nivel personal, todas las personas están familiarizadas con el poder de atracción y seducción. En una relación o matrimonio, el poder no reside necesariamente con el socio más grande, pero sí en la misteriosa química de la atracción (Nye, 2004).

Los líderes políticos han entendido desde hace tiempo el poder que viene de la atracción. Si se puede conseguir que alguien haga lo que uno desea, entonces no se tiene que obligar a nadie. Mientras que los líderes de los países autoritarios utilizan comandos de coerción, los políticos en las democracias tienen que confiar más en una combinación de inducción y atracción (Nye, 2004).

Desde esta perspectiva el poder blando es un elemento básico de la política democrática cotidiana. La capacidad de establecer preferencias tiende a estar asociada con activos intangibles tales como una personalidad atractiva, la

cultura, los valores políticos y las instituciones y las políticas que se consideran legítimas para tener una autoridad moral. Si un líder representa los valores que los demás quieren seguir, le costará menos liderar (Nye, 2004).

En otras palabras, el poder blando es la capacidad de afectar el comportamiento de otros, influyendo en sus preferencias. En contraposición, el poder duro es la capacidad de afectar el comportamiento de otros, cambiando sus circunstancias, bien sea por acciones tanto de tipo militar como económico. Así, los eventos y productos culturales, programas de intercambio, difusión, o la enseñanza de la lengua de un país, que promueven el estudio de la cultura y la sociedad del mismo, se ven a menudo como una herramienta de poder blando (Vuving, 2009).

Sin embargo, estas actividades no producen directamente esta clase de poder. Más bien, lo que pueden hacer es promover el entendimiento, nutrir imágenes positivas y propagar mitos a favor del país de origen (acciones que se pueden lograr a través de una historieta). De este modo, se proporciona un primer pero importante paso en la traducción de la benignidad, la belleza y brillantez en poder blando. En consecuencia, los mitos, creados en los cómics, son una herramienta poderosa en la conformación de las opiniones y deseos de los demás. Así mientras que el éxito económico y la victoria militar no son herramientas de política en primer lugar, el brillo que transmiten se puede utilizar para crear los mitos de inevitabilidad, invencibilidad, identidad y unidad nacional plasmados en las narraciones de los tebeos (Vuving, 2009).

3.1.2 La persuasión oculta en los cómics

En los primeros años del siglo XX, los periódicos y el cine eran realmente dos espacios donde se estaba desarrollando un nuevo guión en movimiento. Sin embargo, el quid de esta relación radicaba en el cómic secuencial, que durante la primera década de la historia del cine fue siempre el modelo, la teoría y el material para comenzar a trazar un nuevo guión en movimiento para la cámara y la pantalla (Gardner, 2012).

Walter Benjamin, podría decirse el crítico cultural más enciclopédico y astuto del siglo XX, se perdió gran parte de la importancia fundamental de los cómics cuando miró los periódicos y el cine de la década de 1920 y no se sorprendió ante las historietas. Incluso Alemania jugó un papel importante en el origen de los cómics secuenciales en el siglo XIX (Gardner, 2012).

Sin embargo, ni en Alemania ni en los Estados Unidos la existencia de los cómics fue registrada como fundamental para la gran mayoría de los críticos culturales, excepto en ocasiones como un sinónimo de todo lo que es efímero y desechable en la cultura de masas. Pero a la vuelta del siglo, los cómics exploraron las fronteras de la modernidad y la ayudaron a educar al público en las nuevas prácticas de narración de historias (storytelling) para el nuevo siglo. Así, aunque la práctica de narración de historias data de tiempos más antiguos, con los tebeos o historietas daría un nuevo giro (Gardner, 2012).

“Todos los cómics son políticos” (Alan Moore citado en Sabin, 1993, p. 89). Bajo esta premisa, y al reforzar lo expresado por el historietista, las narraciones de historias plasmadas en tebeos tendrían desde sus inicios una estrategia de persuasión oculta. En 1895 *The Yellow Kid*, uno de los primeros personajes de cómic en aparecer con regularidad, se estrenó en el periódico de Joseph Pulitzer, *The New York World* (Mc Allister, Sewell y Gordon, 2001).

El personaje, un niño travieso y calvo con un camisón amarillo, creado por Richard Felton Outcault, vivía en un entorno urbano mítico llamado *Callejón de Hogan*, que fue el título inicial del cómic. La interpretación obvia de los pobres urbanos en un tebeo de importancia histórica, reflejó la narración y creación de una historia y de una sátira aguda sobre la pobreza de la ciudad poniendo de relieve el papel de la ideología y el poder blando en el noveno arte (Mc Allister, Sewell y Gordon, 2001).

También este tipo de persuasión oculta se observó en la década de 1950 en la industria de historietas Marvel. En una encuesta de 1965, realizada en Norteamérica, se demostró que algunos estudiantes radicales de California nombraron, junto a figuras como Bob Dylan y Fidel Castro, a Spider-Man y

Hulk como dos de sus iconos favoritos. Así detrás de estas aparentes ingenuas preferencias se develó la estrategia de poder blando que se utilizó para relacionar a estos personajes con las contiendas bélicas (Genter, 2007).

Bajo este contexto los superhéroes de Marvel siguieron comprometidos con la Guerra Fría mucho después de que muchos de sus lectores salieron a las calles para protestar contra la guerra en Vietnam. Para los jóvenes que luchaban en una guerra cultural y política contra " el hombre unidimensional " del orden de la Guerra Fría, los héroes alienados, pero confiados, de cómics Marvel, sirvieron como emblemas de una subjetividad auténtica considerada perdida, que expresó la angustia existencial de una generación que creció bajo la amenaza de una catástrofe nuclear (Genter, 2007).

Más aún, para Anne Rubenstein: "...la historia de los cómics, sus lectores, sus productores, sus críticos y su relación con el Estado...brinda una excelente ventana para observar los procesos culturales" (2004, p.26). En este sentido, la autora explica cómo los debates sobre historietas se acercan a las controversias sobre los medios de comunicación en general y, además, las acciones mediante poder blando que ejercen determinados gobiernos por el control del imaginario colectivo (Rubenstein, 2004).

Para Rubenstein, en el México posrevolucionario, el contenido de la mayoría de las historietas de ese país enseñaba el compromiso profundo de este tipo de industrias con las ideologías políticas y económicas. Y, aunque no todos los cómics mexicanos de esa época eran agentes deliberados de la ideología imperante, fueron precisamente las condiciones históricas las que impusieron sus contenidos políticos, sociales y culturales. Además existió un factor que ayudó a consolidar el mensaje ideológico que dichos tebeos transmitieron a la población, el compromiso del gobierno con la educación (Rubenstein, 2004).

El censo mexicano de 1930 expresó una tasa de alfabetización de 33% entre los mexicanos de más de 6 años. Para 1970, esta tasa subió al 76% entre los mexicanos mayores de 10 años. Durante el período comprendido entre estos años "el programa posrevolucionario de educación laica, universal y obligatoria

había funcionado muy bien” (Rubenstein, 2004, p.39). Esto sin duda se debió a la difusión y popularidad de las historietas mexicanas de ese período, que no únicamente transmitieron la ideología del estado, sino que colaboraron a las campañas de lectura y alfabetización.

3.1.3 Metodología para el análisis del discurso

3.1.3.1 El análisis desde el periodismo cultural

Desde la definición propuesta por la *Real Academia de la Lengua*, se puede entender a la cultura como cultivo y crianza, y, en un sentido más amplio un conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico e industrial en una época o grupo social. Austin Millán explica que en español, la palabra estuvo asociada durante mucho tiempo a las labores de labranza de la tierra, y, cuando se reconocía que una persona sabía mucho se decía que era "cultivada" (2000). De esta forma se entendía que un individuo tenía cultura cuando había desarrollado sus facultades y su nivel de instrucción pero, ¿qué sucede con la segunda acepción del término según la RAE?

Se debe entender que esta es una visión que se refiere más a la Antropología. Es decir, para esta ciencia, que se dedica a estudiar al ser humano, la cultura es un sustantivo que indica una forma particular de vida, de gente, de un período o de un grupo humano. Así para el mismo Austin Millán (2000), la primera definición antropológica de cultura fue la de Edward Taylor quien la definía como "...ese complejo de conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualesquiera otras aptitudes y hábitos que el hombre adquiere como miembro de la sociedad" (p.6). Esta es una de las definiciones más famosas sobre el término, sin embargo no es la única, pues el término se presta a múltiples interpretaciones y debates que continúan hasta la actualidad. En este ámbito surgirá el periodismo cultural como:

"... una zona compleja y heterogénea de medios, géneros y productos que abordan con propósitos creativos, críticos, reproductivos o divulgatorios los terrenos de las "bellas artes", "las bellas letras", las

corrientes del pensamiento, las ciencias sociales y humanas, la llamada cultura popular y muchos otros aspectos que tienen que ver con la producción, circulación y consumo de bienes simbólicos, sin importar su origen o destinación estamental".

(J. Rivera: 1995 en Villa, 2000, párr. 2.)

La necesidad de la investigación y el estudio sobre ciertas corrientes de pensamiento y su influencia en la cultura popular es un campo que poco se ha desarrollado en el Ecuador. Muchas veces el periodismo se limita a describir los hechos culturales, pero no hay una lectura del porqué y de los elementos que conforman los productos y procesos culturales. La misma complejidad del término "cultura" como se ha visto, hace que muchas expresiones artísticas, como en este caso es el cómic, quede fuera de las miradas de los expertos (Villa, 2000).

En este sentido la prensa y los medios tradicionales de comunicación de masas han descendido al nivel más bajo para adecuarse a los lectores y no se ha propuesto un esquema inverso, en donde el periodismo tome la iniciativa y sea un referente de la cultura. Con la globalización y el internet cada vez existen más bienes simbólicos que necesitan ser leídos de una forma adecuada para así poder entender el mundo. Además surge cada vez más la necesidad de un periodismo especializado que explique de una forma adecuada la realidad de lo que sucede detrás de un acontecimiento cultural. Las informaciones sobre cultura requieren de periodistas que entiendan sobre cultura y que puedan transmitir a las audiencias estos acontecimientos de una forma sencilla, oportuna y contextualizada (Villa, 2000).

3.1.3.2 Hacia la construcción de una audiencia con lectura crítica

La crítica especializada, y más aún la crítica de la audiencia, valida la importancia de un producto comunicacional. Es precisamente por esa validación que existe la necesidad de crear y formar una audiencia crítica que de alguna manera determine qué textos de la producción artística deben ser vistos y cuáles no. Solo con el análisis periodístico acertado de una obra, en

este caso el cómic, se puede fomentar a las audiencias a preguntarse qué es lo que consumen en los medios de comunicación y porqué (Barei, 1999).

Silvia Barei (1999) entiende al crítico de cualquier producto periodístico cultural como una especie de "mediador entre el autor y el lector" (p.50). Desde esta visión el periodismo se convierte en un medio público de discusión sobre el arte para así aportar distintas propuestas de interpretación de las obras. Es decir, el periodista cultural se convierte en un articulador de sistemas sociales y estéticos que moviliza a los receptores para que ellos puedan emitir sus propios juicios.

Como sostiene esta autora (Barei, 1999), la práctica periodística puede hacer reflexionar a las audiencias en cómo circulan los bienes simbólicos, cómo se receptan, como se transforma el sistema cultural y cómo lo reconstruye la crítica en el día a día. En este sentido el periodismo, además de invitar a la reflexión, cumple con su objetivo de sintetizar, jerarquizar y publicar información para una masa que no únicamente sea consumidora, sino además crítica y consciente de lo que consume.

3.1.3.4 El análisis del discurso

Para realizar el análisis de los productos periodísticos antes expuestos se propone el enfoque multidisciplinario de Teun Van Dijk (2000) sobre la ideología y su relación con el discurso. El autor entiende a las ideologías como "sistemas abstractos de creencias socialmente compartidas " (pp.164) o, en otras palabras, como "representaciones sociales compartidas que tienen funciones sociales específicas para los grupos" (p. 243).

A un micro nivel es importante observar, para el análisis aquí propuesto, que los discursos que las ideologías promueven juegan un papel importante en la reproducción de las mismas. Dentro de estos parámetros se utiliza la palabra "discurso" para referirse al producto logrado dentro del acto comunicativo que, en este caso específico son los diálogos y las imágenes dentro de los cómics. Así se puede observar cómo los miembros de un grupo adoptan, construyen,

utilizan o cambian su pensamiento ideológico a través de un discurso (Van Dijk, 2000).

Es importante añadir, como señala Van Dijk (2000), que por medio de las imágenes, ubicación del texto, color y otras propiedades gráficas se puede manipular los significados, modelos mentales e inclusive las opiniones ideológicas de un grupo determinado (p.255). Los personajes de "Capitán Escudo" son representaciones sociales que llegan a través de un medio de comunicación como son los tebeos. Cabe señalar que en el proceso de reproducción de una ideología, los medios masivos de comunicación juegan un papel mucho más importante que la propia interacción cara a cara. En este ámbito, el elemento visual acompañado del escrito es esencial para la legitimación de un discurso por medio de los tebeos. La propiedad de los cómics para conseguir esta efectividad es que contiene, al igual que el cine y la televisión, estructuras gráficas que controlan la atención e inclusive el interés durante la comprensión y pueden ser mejor aprehendidas y memorizadas que la palabra escrita en los libros. No obstante, y a pesar del gran desarrollo de las tecnologías de la información, este proceso no es nuevo:

"La imagen-y esto es algo que, por ejemplo supo aprovechar muy bien la Iglesia Católica en las catedrales medievales- es un poderosísimo medio para la transmisión intensiva y propagandística de una ideología. Y como personificación de la misma, los superhéroes contemporáneos cumplen idénticas funciones a las desempeñadas en la Antigüedad por dioses y héroes: actúan como catalizadores de aspiraciones y frustraciones colectivas. Solo que ahora esa función ya no es asunto de religiones".
(Unceta Gómez, 2007, p.335)

Umberto Eco (1984) cuando se refiere a este tema señala que en la actualidad se debe hablar de un proceso de "desmitificación". Este concepto se debe asociar a una crisis de lo sagrado en el sentido de que muchas imágenes que una tradición iconológica como el catolicismo había acostumbrado a considerar como cargadas de contenido sacro, en el presente se han disuelto (p.248). Es decir, en los primeros tiempos de su historia la cristiandad, y más aún la

cristiandad medieval, utilizaba un repertorio de imágenes que servía para transmitir los conceptos religiosos hasta al pueblo más sencillo. Con ello los hombres de la Iglesia "mitificaron" las imágenes y fijaron el valor y el significado de las mismas haciéndolas coincidir con toda una tradición mitológica e iconográfica que existía en la fantasía popular.

No obstante la crisis de todo este sistema de "identificación entre imágenes y un cuerpo institucionalizado", como la Iglesia, se da cuando aparece una especie de divorcio entre los símbolos objetivos de una institución y los símbolos subjetivos de un individuo (Eco, 1984, p.250). En este ámbito se debe explicar que los artistas habían estado intentando establecer una autonomía frente a la Iglesia para poder introducir sus propios equivalentes icónicos de situaciones intelectuales y emotivas. De esta manera surgen nuevos símbolos del amor, de la gloria, del poder, de la lucha política, etc. los cuáles no estaban ligados a la Iglesia.

Sin embargo para Eco (1984), en una sociedad de masas, proveniente de la sociedad industrial, un proceso de mitificación parecido al de las sociedades primitivas ha surgido: "Si el bisonte pintado sobre el muro de una caverna prehistórica se identificaba con el bisonte real, garantizaba al pintor la posesión y envolviendo la imagen con un aura sagrada, no sucede de otro modo en nuestros días..."(p.252). De esta forma se observa como la sociedad de masas ofrece un gran ejemplo de mitificación colectiva en la industria de los cómics y tebeos surgidos del periodismo.

3.2. Capitán Escudo, la primera propuesta ecuatoriana con continuidad

3.2.1 La revista ¡Elé!

La revista ¡Elé! surgió en mayo de 2005. Nueve innovadores, entre los que se contaban a artistas, ilustradores, diseñadores y administrativos decidieron armar una publicación de carácter infantil y adolescente con alto contenido gráfico. Así, crearon una revista lúdica que permitía difundir información y conocimientos, sin "caer en la pedagogía clásica" (Veintimilla, 2015, párr.3).

Con un tiraje de 10.000 ejemplares, estos emprendedores iniciaron el sueño de crear y difundir una publicación que explicase a niños y adolescentes el valor de la lectura y el conocimiento de mitos y personajes tan variados como Roberto Gómez Bolaños, Martin Luther King, Eduardo Galeano o Matilde Hidalgo de Prócel, entre otros (Veintimilla, 2015, párr.4).

Por ello, las 200 ilustraciones que tiene la revista buscan motivar a los pequeños hacia la lectura. “Alejandro Bustos, gerente de Zonacuario (empresa que edita ¡Elé!), explica que el impreso, como formato, ofrece varias ventajas. Pensando en posicionarse en un contexto no lector, como el Ecuador, donde, según el Inec, el 27% de ecuatorianos no tiene hábito de lectura, ¡Elé! ofrece a los niños la posibilidad de leer el tema que interesa, armar juguetes, adentrarse en las historietas” (Yépez, 2015, párr.3).

La revista se mantiene a través de la venta de sus contenidos, circulación y publicidad. Por ello, el reto ha sido no superar el 25% de publicidad. Cuando existen muchos anunciantes se aumenta el contenido de la revista para darle un equilibrio. De ahí que se pueda entender que de los 10 000 ejemplares que tiene el tiraje, el porcentaje de devolución tan solo sea del 18%. En otras palabras, este producto tiene tal acogida en el público infantil y ha sido tan bien manejado que por ello ha podido mantenerse por una década (Yépez, 2015).

Por su parte, Beto Valencia, uno de los principales fundadores del proyecto explica que cuando se ideó ¡Elé!, hace 12 años, se pensó en la revista como una marca que recoja distintos productos comunicacionales para los más chicos. Este creador pensó en un medio de comunicación que hubiese querido tener en su infancia. Los contenidos, de esta forma, debían tener un contexto y enfoque local. Por ello el nombre ¡Elé!, porque representaba un ecuatorianismo (Yépez, 2015).

Y es en esta publicación donde apareció “Capitán Escudo”, por primera vez. El primer héroe tricolor de carácter nacional surgió como una tira cómica de cinco

cuadros. Así el personaje tenía como función primordial, dar a conocer los males que aquejaban a Ecuador y tomar consciencia sobre ellos.

3.2.2 Origen del Capitán Escudo (Entrevista)

Alejandro Bustos, Gerente de *Zona Acuario Comunicación con Responsabilidad Social*, parte del equipo fundador de la revista *Elé* y parte del equipo creativo del cómic *Capitán Escudo*, explica, sobre este personaje de historieta, lo siguiente:

“Capitán Escudo fue una creación colectiva del equipo de Zona Acuario que se originó en 2006, hace 9 años y medio. En esa época existía un superhéroe que al equipo de creativos, Beto Valencia, Miguel Almeida, Fabricio Beltrán, Pablo Pincay, Aracelly Díaz e Israel Pardo, le gustaba mucho: *Capitán Bíceps*, una creación francesa de Frederic Thebault y Philippe "Zep" Chappuis. Entonces, a partir de este personaje, que en suma era la antítesis de los héroes de Marvel, se iniciaron una serie de bosquejos y viñetas como prueba en los primeros números de la revista. De esta forma, tomando como ejemplo el cómic de “Zep”, se decidió construir un tebeo que estuviese ligado de una forma sólida al Ecuador. En realidad se buscaba una idea que se enfrente a la fiesta de *Halloween* ya que el equipo estaba trabajando en viñetas que iban en contra de esta celebración. En este sentido se observó la coincidencia de la fecha del festejo del día del Escudo en Ecuador (31 de octubre) con la celebración del Día de las Brujas en los Estados Unidos”. Alejandro Bustos (comunicación personal, 15 de octubre, 2015).

“En consecuencia Pablo Pincay decidió dibujar un primer bosquejo de lo que se conoce ahora como Capitán Escudo, el superhéroe ecuatoriano de historieta. De hecho, Pincay es el primer dibujante de este cómic, luego le precederán Israel Pardo y finalmente Diego Aldás. Es así como Pincay dibuja un primer cómic de este superhéroe con el atuendo del Escudo nacional que buscaba luchar para que no se celebre *Halloween*. El tema central de la revista *Elé* en donde salió publicado consistía en la

búsqueda de un cambio en Ecuador. Sin embargo, la revista no contenía únicamente las viñetas del superhéroe, sino que además probaba algunas posibilidades de cómics que pudiesen resistirse a esta celebración extranjera”. Alejandro Bustos (comunicación personal, 15 de octubre, 2015).

“De esta manera es como el superhéroe nace con un discurso en contra de Halloween. *No debemos celebrar Halloween, esa fiesta no es nuestra... Hay que luchar contra esas modas falsas y añejadas*, fueron los primeros textos que salieron de boca de Capitán Escudo. Este diálogo se contrastaba con la respuesta de una señora que vendía disfraces en su tienda y respondía: *creo que para ese discurso político mejor le queda este disfraz...* y luego enseñaba un disfraz de Batman. Así se observa que se hacía referencia en forma de humor a Abdalá Bucaram y su propaganda, y era también el ambiente que todavía se respiraba en esa época, pues el ex presidente todavía daba declaraciones desde el exilio. Prácticamente diez años después, este tipo de humor casi no se entiende, está fuera de contexto. No obstante, bajo esta perspectiva ya se observa en esa época un futuro en este cómic. Sin embargo se le debía dar un giro por tanto para dar continuidad al personaje se proyectó hacer que el mismo superhéroe se enfrente a los problemas de Ecuador, siempre en tono humorístico. Se pensó entonces en que los rivales de *Capitán Escudo* debían ser los obstáculos que tiene el país. Así uno de sus primeros enemigos fue *Chico Coima*, un personaje que aludía a los sobornos constantes que suceden en Ecuador”. Alejandro Bustos (comunicación personal, 15 de octubre, 2015).

“Por otra parte, una de las particularidades de este superhéroe, a diferencia de otros, es que no tiene una identidad secreta. El Capitán Escudo siempre se ve en los cómics con su disfraz luchando contra los enemigos de Ecuador, aunque en la génesis de este personaje era un burócrata calvo de 35 a 45 años de edad. Su calvicie justificaba tener

este pájaro vivo en la cabeza, era el gag, lo cómico en su momento. Se sabía que era un personaje que debía estar comprometido con el cambio, honesto, que ganaba sus enfrentamientos porque tenía suerte y la gente lo ayudaba por compasión. En realidad se trató de recrear a un tipo frágil, la antítesis del macho alfa, es decir irse contra todos los prototipos y estereotipos de superhéroes conocidos. Sin embargo era un tipo valiente y comprometido con el cambio que quería realizar en el país". Alejandro Bustos (comunicación personal, 15 de octubre, 2015).

Para Rodrigo Mendizábal, 2015, básicamente Capitán Escudo es su representación. Es decir "un superhéroe vestido con los colores de la bandera nacional de Ecuador". De esta manera Rodrigo Mendizábal describe la imagen de este superhéroe como la capa que es la propia bandera nacional, lleva una máscara que es la simulación de una cóndor andina y usa guantes y botas. De esta manera se observa la creación de un símbolo.

Este héroe tiene como misión enfrentarse a la *Liga de la maldad*, que en realidad son un equipo de personas que se burlan de los valores de los ecuatorianos. Así su misión es moral, pero también este superhéroe alecciona puesto que pretende encarnar el sentir de la ciudadanía ecuatoriana. Por tanto busca evadir esa disminución que se le hace al niño frente a la realidad, pero también la disminución que se les ha hecho a los buenos ecuatorianos por aquellos que se burlan de los principios y éticas con sentido nacional (Rodrigo Mendizábal, 2015).

Bajo esta perspectiva, los personajes que se enfrentan al superhéroe ecuatoriano son individuos que reflejan los males de la realidad social ecuatoriana: Doc Magogo, Injusticia, Contaminator, Violentor y Corruptus entre otros. La lucha que se establece contra éstos es evitar la apropiación del país por fuerzas negativas que puedan venir del extranjero, aunque también existen males que los personajes encarnan que están presentes en la cotidianidad de los ecuatorianos. En consecuencia Capitán Escudo busca simbolizar un sentir de las familias ecuatorianas frente a los "males exteriores" los cuales corroen las estructuras internas de la "institucionalidad estatal y democrática". Por tanto

el superhéroe se inviste lo institucional para poner fin a los desmanes que amenazan, bajo esta óptica, al Ecuador. (Rodrigo Mendizábal, 2015).

3.2.3 Contexto histórico (la muestra y su relación con la realidad social)

Para Teun Van Dijk, la noción de contexto es sumamente vaga y ambigua. “Antes que nada, tal como se emplea en el discurso cotidiano, no técnico, el término contexto significa a menudo situación, ambiente, entorno, antecedente geográfico; histórico o político” (Van Dijk, 2011, p.16). Por otra parte, para el mismo autor, el término se utiliza para referirse a la situación social del uso del lenguaje o hecho comunicativo de una situación específica. En esta noción es donde se ancla la presente investigación ya que busca identificar los aspectos no-verbales, sociales y situacionales de un evento comunicacional como la historieta (Van Dijk, 2011).

Por estas consideraciones se utiliza una muestra que comprende el último período de publicaciones de la *Revista Elé* en cuanto a las aventuras de *Capitán Escudo*. Así, el mega cómic “El último desafío” pertenece a un contexto ecuatoriano que revela una realidad social reciente dentro del país. La historieta se divide en entregas bimensuales. La primera, de título “Poder y venganza”, apareció en el número 63 de dicha publicación que corresponde a los meses de febrero y marzo de 2015. La segunda, “Transformación y desafío”, fue publicada en los meses de abril y mayo, mientras que “Traición y muerte” en los meses de junio y julio. “Rivalidad y odio” y “Resistencia y esperanza” fueron historietas publicadas en la revista mencionada en los meses de agosto, septiembre, octubre y noviembre, que correspondieron a la cuarta y quinta parte de la serie (números 66 y 67). De esta forma la muestra abarcó casi todo el 2015 en lo referente a las publicaciones de las aventuras de *Capitán Escudo* dentro de la *Revista Elé*.

Para empezar se debe acotar que el personaje *Capitán Escudo*, aunque nació en el 2006, da algunos giros evolutivos en su concepción. Así para 2008 se convierte en un héroe que se relaciona más a la aventura que a lo cómico. No obstante la incorporación del escudo nacional, que surgió desde la génesis del

personaje, ha servido como referencia para que el superhéroe tenga una identidad definida y que también tenga una referencia que fuese compartida a nivel nacional. De esta forma, sirve como un imaginario para captar el interés de los niños pero nunca fue creado en torno a alguna ideología política o partidista. Así se permitió que en función de cada consumidor de la revista se pueda pensar al personaje, lo que lo abre a diversas lecturas e interpretaciones. Alejandro Bustos (comunicación personal, 6 de noviembre de 2015)

Esta aclaración es importante, porque el superhéroe lleva un símbolo patrio como el escudo nacional que no ha dejado estar libre de polémica en el país. Hacia el 2008, el mismo año que se da un giro en la evolución del personaje de historieta, la asambleísta Tania Hermida de Alianza País, proponía algunos cambios en los símbolos del Escudo de Ecuador. Para Hermida, no era suficiente “escribir una nueva Constitución” sino que además proponía “reinventar los símbolos que nos representan”. Así explicaba que la “bandera, el escudo y el himno nacional, creados para consolidar el proyecto de República y de estado-nación del siglo XIX, ya no nos representan porque, en este comienzo de siglo, esos símbolos no contienen aquello que hemos descubierto y asumido que somos y queremos ser como país: diversos”. (Redacción el *Diario Manabita libre de pensamiento*, 14 de mayo de 2008).

Por su parte, Alejandro Bustos, añadió en este sentido, que aunque se hubiese dado este hecho, el Capitán Escudo hubiese mantenido su disfraz habitual pues fue creado en su concepción para representar un Ecuador ético, libre, justo y alejado de las manipulaciones políticas. Bustos explicó además que los hechos ficticios que se narran en la revista son fríos. Es decir, para este creador, no tienen que ver de forma directa con lo que ha sucedido en el país en los últimos años. Alejandro Bustos (comunicación personal, 6 de noviembre, 2015).

Sin embargo, es necesario analizar ciertos datos que explican cómo el contexto en el que fue creado el mega cómic “El último desafío” influencia los hechos

narrados en la historieta de manera consciente o inconsciente. Para Van Vijk, citado con anterioridad, un modelo de contexto se forma gracias a las experiencias cotidianas del individuo. Así, un ser humano se da cuenta de quién es, dónde está y qué hace desde la mañana cuando se despierta. Por ello ningún hombre puede aislarse del contexto en el que vive, ya que los modelos cotidianos en los que subsiste son parte de su consciencia (Van Dijk, 1980).

“Poder y venganza”, la primera de las seis entregas de esta historieta apareció en los meses de febrero y marzo de 2015. En una de las líneas argumentales de este tebeo se narra el accidente de una científica relacionado a la energía eléctrica. Hacia el 21 de enero de 2015 Ecuador había reducido en 10 puntos porcentuales su promedio de pérdidas de energía eléctrica según datos ofrecidos por el Ministerio del Electricidad. Por ello, el país se convertía para esa época en un modelo regional para la reducción de pérdidas en cuanto a energía eléctrica se refiere (Araujo, 2015) y, de esta manera, se observaba como el cambio de matriz energética era una preocupación para el país.

El subsidio al gas se convertiría en un tema preocupante para la actual administración de gobierno, que para mayo de 2015, prometía una sustitución del gas licuado de petróleo por energía eléctrica renovable. Con ello el proceso tendría dos efectos positivos, el primero sería la solución al desabastecimiento de gas de uso doméstico, mientras que el segundo era la reducción de la importación de gas, lo que favorecería a la balanza comercial. No obstante, para este cambio en la matriz energética, se debían hacer algunas adecuaciones tecnológicas para rediseñar el modelo de distribución. Estas adecuaciones, entre otras, comprendían cambiar los medidores de 110 voltios por unos de 220 y cambiar las acometidas de los hogares (Pérez y Meléndres, 2015).

Estos dos hechos, relacionados con la matriz energética del país, se verán retratados en la entrega del tebeo, ya que Victoria Paz, la científica que sufre el accidente, se carga de energía eléctrica y se convierte en una especie de

fuentes de poder. Los villanos que quieren acabar con Ecuador la secuestran, y así se puede interpretar en la historieta una alegoría relacionada con los problemas de la matriz energética y quién realmente debe estar capacitado para resolverlos. De esta forma, se observa que mientras esta alegoría busca dar una imagen para que sea comprendida por la generalidad, el contexto, en este caso el cambio de matriz energética, es un modelo social de la situación de la comunicación del tebeo que sirve como nexo entre el discurso expuesto en la historieta y la sociedad (Van Dijk, 2011).

La segunda entrega del mega cómic, "Transformación y desafío", publicada en abril y mayo de 2015, sigue con la trama de la heroína secuestrada, pero además presenta el enfrentamiento y desafío entre el héroe, *Capitán Escudo* y el villano, *Corruptus*. Aunque este hecho es ficticio, el contexto de la situación ecuatoriana no lo es. El 1 de mayo de 2015, en el Día del Trabajador en Ecuador, se dieron desafíos y enfrentamientos a favor y en contra del presidente Rafael Correa. Mientras Quito, la capital del país, fue el eje de las protestas, ciudades como Cuenca, Riobamba, Ambato, Machala y Guayaquil, entre las principales, también alzaron su voz en contra de la nueva Ley para la Justicia Laboral que impulsó el gobierno. En Quito, el propio presidente estaba frente a la concentración oficialista, mientras organizaciones como la Confederación de Nacionalidades Indígenas (Conaie), la Federación Unitaria del Seguro Social (Feunassc), el Frente Unitario de Trabajadores (FUT), gremios de jubilados y varias organizaciones se encontraban en la oposición (Redacción El Universo, 2015).

Más aún, días antes del primero de mayo, el presidente declaraba que ciertos sectores de la oposición trataban de provocar y romper la ley para crear una especie de pánico financiero. De esta forma y según lo expresado por diario *El Telégrafo*, en su versión digital del 29 de abril de 2015, Rafael Correa expresaba que:

"una de las cosas que le vamos a decir a nuestros militantes y simpatizantes el 1 de mayo, (es) no dejarse ganar la guerra psicológica, no

nos han bajado un punto esta gente" (...) "la última encuesta nos dan 74 y 76 por ciento de apoyo, "pero con sus medios de comunicación y como pertenecen a las mismas argollas", deliberadamente quieren hacer creer que son la mayoría".

El Telégrafo, 29 de abril de 2015

Estos hechos denotan claramente que aunque la historia descrita en el cómic pertenece a la ficción, el contexto de desafío y enfrentamiento que se describen pueden tener lecturas concernientes a la situación política ecuatoriana. De esta forma se puede afirmar, como Alejandra Loretto explica, que a través de la historia el hombre ha buscado representar quién es y las acciones que lo guían. Así la historieta de *Capitán Escudo* al contener un lenguaje pictográfico propio ha permitido plasmar una realidad propia de Ecuador que sirve para las futuras generaciones pues "las representaciones culturales constituyen un componente crucial de las dinámicas socioculturales y tienen un papel decisivo en la articulación identitaria y en la evocación de referentes en el desarrollo de un imaginario colectivo" (Nash en Loretto, 2013, párr. 2).

"Traición y muerte", la entrega de junio y julio de 2015, se hace también eco de nuevos enfrentamientos que mantienen al país dividido. *Capitán Escudo*, quien simboliza a Ecuador, se enfrenta a sus enemigos más poderosos al igual que el país se divide entre sí. De esta manera las nuevas confrontaciones en Ecuador se darían por la protesta hacia una ley de herencias que dividió de nuevo a los ecuatorianos (*El Telégrafo*, 14 de junio de 2015).

Las protestas, que iniciaron el 8 de junio de 2015, congregarían a cientos de quiteños que llevaban cacerolas y carteles en los cuales se leía "Fuera, Correa, fuera". Por ello los esfuerzos del Gobierno se centraron en explicar que los nuevos tributos no afectarían a la clase media (Constante, 2015) y el presidente Rafael Correa declararía que "lo peor que tiene Latinoamérica son sus élites, que no utilizaron la riqueza acumulada para bienestar del resto, sino para excluirse en barrios de lujo, islas exclusivas y clubes de lujo" (*El Telégrafo*, 14 de junio de 2015).

De ahí que para el 27 de junio de 2015 se diese un cambio en el panorama político en Ecuador y el objetivo que el presidente pretendía lograr, evitar la confrontación como lo había manifestado en su discurso del 24 de mayo, no fuese alcanzado. En este sentido, Luis Verdesoto, analista político, explicó que esto se dio porque el primer mandatario perdió credibilidad ante las masas y se observó un cierto derrumbe del populismo (Celi, 2015).

En cuanto al cómic se refiere, es interesante recalcar que en “Traición y muerte”, el personaje principal tiene una muerte aparente y es vencido en un primer momento por sus enemigos. De ahí que, en toda historia de un superhéroe, muchas veces el sentido de la muerte es más bien un significado de necesidad de renovación. Por tanto es vital que muera en apariencia, para luego regresar renovado siempre manteniendo su esencia, su imagen y los elementos visuales que conforman su iconografía y sus poderes. Estas estrategias han sido utilizadas también en lo concerniente al marketing político (Calero, María y Cano García, 2011).

Por otra parte, en agosto y septiembre de 2015 se publica “Rivalidad y odio”, una nueva entrega de las aventuras de Capitán Escudo, y las protestas en Ecuador no cesan. Como en la historieta, ciertos bandos siguen enfrentándose en el país. El 19 de agosto de 2015, el periódico el *Telégrafo* informó en su edición digital que 104 policías fueron heridos por violentas manifestaciones, sobretodo en la ciudad de Macas (Redacción El Telégrafo, 2015).

Finalmente, “Resistencia y esperanza”, la quinta entrega del mega cómic, se publica en octubre y noviembre de 2015 y ya para esos meses el presidente de Ecuador habría protagonizado una polémica junto a Alberto Acosta, pues los colectivos indígenas habían invocado el derecho a la resistencia al sentirse vulnerados en sus tradiciones ancestrales. Según la Constitución de Montecristi, los individuos y los colectivos tienen la posibilidad de ejercer la resistencia frente a “acciones u omisiones del poder público o de las personas naturales o jurídicas no estatales que vulneren o puedan vulnerar sus derechos

constitucionales y demandar el reconocimiento de nuevos derechos” (Estrella, 2015).

Cabe resaltar que en esta entrega, vuelve a aparecer el personaje de Capitán Escudo, que resiste a los acontecimientos gracias a la fuerza que le da su asociación con la mitología del sol ancestral de la Tolita. De esta manera, en la historieta se observa una alegoría a la resistencia de las culturas andinas que aún conservan muchas de las tradiciones ancestrales en las cuales se ven reflejadas. La introducción de esta mitología es precisamente la recuperación de determinados saberes ancestrales todavía presentes en Ecuador (Chirán y Burbano, 2013).

Para concluir, se puede afirmar que, como señalaba Michel Foucault, el control y dominio de la memoria y el discurso es uno de los principales fines de la ideología. Así muchas personas en el poder pueden manejar lo que un individuo debe hacer, creer, recordar y olvidar. En definitiva, la memoria y los discursos son construcciones sociales, muchas veces dictadas por el contexto en el que una persona se desenvuelve y por los medios de comunicación como en este caso el cómic. De esta manera los recuerdos son creados e impuestos en muchas mentes y se convierten en parte del imaginario colectivo, cultural e histórico de un país (Garate Peralta, 2010).

3.2.4 Trama del mega cómic “El último desafío”

Diego Aldás, coordinador del área de ilustración de la historieta de Capitán Escudo y Zona Acuario, explica que en un inicio fue difícil hacer esta historia por la periodicidad de la revista ya que se publica cada dos meses. Por ello se utilizó cerca de un año para contar este relato en clave de cómic que da un giro al personaje. Diego Aldás (comunicación personal, 27 de octubre, 2015).

Así la historia tiene dos objetivos fundamentales: el primero es destacar al personaje Capitán Escudo y el segundo, mostrar a Kapitán Maligno, como la antítesis de este superhéroe y como toma el control de la oposición que se le

hace al personaje principal de la zaga. Pero, además de estas dos líneas narrativas paralelas, se da una tercera: la muerte del cóndor hembra como una entidad complementaria al Capitán Escudo. Alejandro Bustos (comunicación personal, 27 de octubre, 2015).

Bajo esta óptica, esta muerte es un sacrificio que realiza el animal para salvar la vida del superhéroe. La meta de este giro en la trama es precisamente cambiar la evolución del personaje en cuanto a lo visual y narrativo. De esta forma, el cóndor hembra aparecerá en las nuevas entregas, pero ya no incorporado en el traje del superhéroe, sino como un animal propio de la cetrería. Alejandro Bustos (comunicación personal, 27 de octubre, 2015).

Este cambio de estilo ha favorecido mucho para que los niños y niñas, y en la actualidad un público más adulto, mantengan la fidelidad a las aventuras de Capitán Escudo. Pero la evolución del personaje, no ha estado desligada a la evolución de los temas y formatos de la *Revista Elé*, en la cual aparece. En este sentido, la revista y el superhéroe se han ido adaptando conforme a las nuevas tecnologías y los gustos de sus audiencias. Diego Aldás (comunicación personal, 27 de octubre, 2015).

Por ello, se puede comprender que el personaje desde sus inicios hasta la actualidad se haya hecho cada vez más complejo. Si en un inicio este cómic era una especie de historieta que se acercaba a lo humorístico, en la actualidad, y por la complejidad de temas que maneja, se ha vuelto mucho más serio y con la necesidad de un perfil e historia propia. Y es precisamente el mega cómic “El último desafío” el que busca darle esa identidad para construir un universo más completo alrededor del personaje y se puedan contar historias con más profundidad. Diego Aldás (comunicación personal, 27 de octubre, 2015).

3.2.5 Personajes principales de la trama de la historieta “El último desafío”

1. Victoria Paz. Los acontecimientos que suceden en “El último desafío” se dan a raíz de un accidente que este personaje tiene en cómics anteriores.

Victoria Paz, es una mujer independiente, aliada de Capitán Escudo, que se dedica a la ciencia y tecnología.

2. Corruptus. Es uno de los villanos principales que busca tomar el poder en Ecuador y está asociado con la idea abstracta de la corrupción.

3. Injustixia. Es la fiel acompañante de Corruptus y lo secunda en los planes malévolos por hacerse con el control del país. Es una momia rejuvenecida que representa las injusticias que se cometen a diario en Ecuador.

4. Violentor. En orden de jerarquía está en el tercer lugar de La Liga de la Maldad. El personaje representa el uso de la fuerza y la violencia, como su nombre lo indica, y lleva siempre armas.

5. Capitán Escudo. El personaje es el superhéroe símbolo del Ecuador que lucha por los cambios y se antepone a los villanos que representan a los males del país.

6. Científicos. Los tres hombres de ciencia que salen en el tebeo, que tienen un aspecto que representa un Ecuador diverso. En el cómic representan el estereotipo de los hombres sabios y de ciencia, pero uno es de tez blanca, otro de tez morena y el tercero es mestizo.

7. Narciso Guerra/ Kapitán Maligno. Este personaje está basado en realidad en el ex - rector del Colegio Spellman, en el cual estudió Alejandro Bustos. Su apellido tiene que ver con la violencia y la guerra. También es la dualidad del ser y es el antagonista por excelencia de Capitán Escudo, puesto que es igual a él, solo que en lugar de un escudo lleva una X en su pecho.

3.3 Técnicas para el análisis del discurso

Van Dijk (2000) expone que "la expresión de la ideología en el discurso es más que un simple despliegue explícito u oculto de las creencias de una persona, sino que tiene también una función persuasiva..." (p. 328). Por ello la comprensión del discurso implica la construcción de modelos mentales. La

comunicación implica el manejo de estos modelos ya que representan lo que el escribiente quiera que el receptor sepa o crea. Así se deben analizar las estructuras del discurso que son relevantes en el manejo de estos modelos.

3.3.1 Análisis por personajes

En un primer lugar se crearon cuadros de análisis para los personajes, tomando como base los trabajos en este sentido que hace la periodista María Fajardo (2013) en su tesis de maestría de la Universidad Andina sobre estudios de la cultura. Los cuadros reconocen tres líneas argumentales principales que son en la cuales se enseñan los hechos más esenciales de la narración, los cuales marcarán las acciones del personaje principal y sus antagonistas. Además se destacan las principales líneas argumentales secundarias que describen en detalle los sucesos de los personajes secundarios que contribuyen a la acción de la historia. De esta forma se desarrollan por cada línea argumental y para cada personaje los siguientes criterios:

- Usos semióticos. Análisis sobre los elementos visuales de la representación del contexto y también del personaje del superhéroe y/o villano al que se refiere el producto.
- Usos semánticos. Uso de las palabras que describen al personaje de superhéroe que lo caracteriza y sus acciones.
- Tipificación. En este apartado se describirá el rol, es decir cómo está representado el personaje.
- Topicalización. Aquí se observará el tema recurrente o lugar común temático.
- Rol. La forma típica en la cual es representado el superhéroe y su doble.
- Ideología. Aquí se describirán los tipos de creencias sean de tipo religioso o político como el patriarcado, la homofobia, el sexismo, la discriminación étnica cultural, etc.
- Norma ideológica. Cuáles son las reglas que siguen estas ideologías en sus acciones.

Tabla 1. Tabla de análisis por el gráfico del personaje.

GRAFICO	ICONO	USOS SEMIÓTICOS	USOS SEMÁNTICOS	TIPIFICACIÓN	TOPICALIZACIÓN
Descripción de la representación visual	Personaje	Elementos visuales de la representación del contexto y también del personaje del superhéroe	Uso de las palabras que describen al personaje del superhéroe o personaje que lo caracteriza	Rol, cómo se representa al personaje	Tema recurrente o lugar común temático

Tabla 2. Tabla de análisis por el discurso del personaje.

TEXTO	ICONO	ROL	IDEOLOGÍA	NORMA IDEOLÓGICA
Texto	Personaje	La forma típica en cómo se representa al superhéroe y/o villano y su doble	Tipos de creencias	Cuáles son las reglas que siguen estas ideologías

3.3.2 Análisis por líneas argumentales

Luego de este análisis de personajes, se reconoció, en el mega cómic “El último desafío”, 18 líneas argumentales principales representadas en 18 páginas de la historieta, las cuales fueron analizadas desde tres aspectos: el literario, el visual y el lenguaje narrativo propio del cómic. En cuanto a lo literario, se observó la representación de lo que significan las palabras de acuerdo al contexto. Lo visual rescató la información emitida por la imagen, mientras que la narrativa de la historieta se basó en las relaciones de los personajes y los diálogos dentro del tebeo (Armijo Aroca, 2014).

Tabla 3. Tabla de análisis según literatura, imagen y narrativa de la historieta.

Análisis	Literario	Significante
	Imagen	Información emitida por lo visual
	Narrativa del cómic	Relaciones y equilibrio de los personajes dentro del contexto y la historia

Teun Van Dijk estudia el discurso desde la función social y de comunicación. Por ello propone un análisis para poder reconocer dónde está el poder social y por ende el comunicativo y como el discurso mantiene ciertos órdenes entre poderes. De esta forma este análisis sirve para comprender los discursos desde lo otro y las relaciones de poder y equilibrio que se dan en la comunicación (Armijo Aroca, 2014).

En cuanto a la imagen, el mensaje y la información que llega es eminentemente visual, y el resto de los elementos se estudian desde su relación con los gráficos pues son estos los que predominan en la historieta. Así se observa, que, como en todo medio de comunicación, existe un emisor, un mensaje y un receptor, pero dentro del mensaje prevalece lo visual que es lo que organiza los diálogos y relaciones entre contexto y personajes. (Casasús, 1979).

Se debe señalar además que muchas de las convenciones y articulaciones en la narrativa de los cómics fueron heredadas de muchas tradiciones culturales (como el mito de los héroes y sus antagonistas por ejemplo) y de los medios de comunicación. También dentro de su narrativa las historietas tomaron elementos de las artes plásticas, el teatro y otras artes. Se trató de hacer un breve acercamiento a estas aproximaciones para una mejor comprensión del significado de estas historietas (Gasca y Gubern, 2011).

El presente trabajo de investigación busca vincular un análisis crítico del discurso con el periodismo cultural en donde se pueda observar las relaciones

entre los referentes no solo desde las visiones del poder, sino como además estas se ven reflejadas en las narrativas de los cómics. Por ello trata de elevar la investigación sobre las historietas a un nivel más serio, ya que en ellas se pueden observar determinadas estrategias de poder blando.

3.3.3 Líneas argumentales principales y secundarias

En primer lugar se debe explicar que un argumento es una convención dramática, “una acción altamente concentrada y organizada, un asunto causal” (Surmelian, 1969, p.415) para el desarrollo de la trama de un relato. En otras palabras el argumento es la narración de ciertos sucesos que pone un énfasis en su causalidad. Por ello, el argumento brinda una intensidad y entusiasmo al relato para que la estructura del mismo llegué a convertirse en una historia dramática (Surmelian, 1969).

Así una línea argumental es básicamente la descripción de lo que les ocurre a los personajes de la trama en un determinado período de la obra. Mediante estas líneas el guionista o escritor organiza la trama de lo que será narrado en el cómic. De esta forma, el fin de una línea argumental es describir los eventos de la historia que se pueden llevar a la imagen y ayudar al progreso de las narraciones. Así las líneas argumentales son el esqueleto, es decir, las estructuras de las historias que permiten visualizarlas de una forma clara. Existen dos tipos: las principales y las secundarias. Las primeras ayudan a ver los acontecimientos principales, mientras las segundas ayudan a describir los detalles de la acción principal de la historieta (Atchity, K. y Wong, Ch.L, 2012).

En cuanto al mega cómic “El último desafío” este se divide en varias entregas que utiliza el siguiente orden:

Tabla 4. Orden de líneas argumentales del mega cómic.

El último desafío	1. Poder y venganza	Línea argumental principal 1
		Línea argumental principal 2
		Línea argumental principal 3
		Línea argumental principal 4
	2. Transformación y desafío	Línea argumental principal 5
		Línea argumental principal 6
		Línea argumental principal 7
	3. Traición y muerte	Línea argumental principal 8
		Línea argumental principal 9
		Línea argumental principal 10
		Línea argumental principal 11
	4. Rivalidad y odio	Línea argumental principal 12
		Línea argumental principal 13
	5. Resistencia y esperanza	Línea argumental principal 14
		Línea argumental principal 15
		Línea argumental principal 16
		Línea argumental principal 17
		Línea argumental principal 18

3.3.3.1 “Poder y venganza”, primera parte del mega cómic

Tabla 5. Descripción de las primeras líneas argumentales.

Línea argumental principal 1	En el cuartel de la <i>Legión de la maldad</i> , Corruptus, Violentor e Injustixia discuten sobre un accidente sucedido a Victoria Paz en entregas anteriores del cómic.
Línea argumental principal 2	En el centro de investigaciones, Capitán Escudo habla con dos científicos y un médico sobre el actual estado de Victoria Paz luego del accidente.
Línea argumental principal 3	Narciso Guerra/Kapitán Maligno llega a la <i>Liga de la Maldad</i> y explica el accidente a Violentor, Injustixia y Corruptus. Los villanos

	hacen planes para hacerse con la energía de Victoria Paz, causada por el accidente y distraer a Capitán Escudo. Se puede inducir además que Kapitán Maligno es un simulador, pues tiene sus propios planes para hacerse con el poder de la <i>Liga de la Maldad</i> .
Línea argumental secundaria 2	Capitán Escudo soluciona un incendio.
Línea argumental secundaria 3	Injusticia entra al centro de investigaciones y secuestra a Victoria Paz.
Línea argumental principal 4	Los villanos secuestran a Victoria Paz del centro de investigaciones. Capitán Escudo se entera de la situación. Victoria Paz llega al cuartel de la Legión de la Maldad. Se observa a Victoria Paz suspendida en el aire con unos cables de alta tensión en el cuartel de la Legión de la Maldad.

3.3.3.2 “Transformación y desafío”, segunda parte del mega cómic

Tabla 5. Descripción de las segundas líneas argumentales.

Línea argumental principal 5.	En el cuartel de la Liga de la maldad, Corruptus exige a Kapitán Maligno concretar el plan que llevan en marcha.
Línea argumental principal 6.	En el centro de investigaciones, Capitán Escudo deduce con su equipo lo que sucede. Corruptus interrumpe una señal de video e informa sobre la situación de Victoria Paz. Capitán Escudo acepta el reto lanzado por Corruptus y decide rescatar a Victoria Paz
Línea argumental principal 7.	Capitán Escudo acude a la montaña y derrota a algunos villanos. Cuando el superhéroe está a punto de llegar a la cima, aparece Victoria Paz transformada por un casco de control mental a distancia.

3.3.3.3 “Traición y muerte”, tercera parte del mega cómic

Tabla 6. Descripción de las terceras líneas argumentales.

Línea argumental principal 8.	Victoria Paz, transformada por el casco, lucha contra Capitán Escudo.
Línea argumental principal 9.	En el cuartel de la Liga de la Maldad, Narciso Guerra/Kapitán Maligno recobra su poder y se hace más fuerte.
Línea argumental principal 10.	En la montaña, Capitán Escudo lucha contra Victoria Paz pero decide no hacerle daño. Por la espalda es atacado por el Kapitán Maligno y el cóndor hembra que lleva en la cabeza lo protege y muere. Sin embargo, el superhéroe cae derrotado y Kapitán Maligno lo tira a un lago.
Línea argumental principal 11.	Kapitán Maligno sigue en la montaña, persevera con matar a Escudo y quiere hacerse con el poder de la <i>Liga de la Maldad</i> . Corruptus, Violentor e Injustixia llegan para luchar contra él.

3.3.3.4 “Rivalidad y odio”, cuarta parte del mega cómic

Tabla 7. Descripción de las cuartas líneas argumentales.

Línea argumental principal 12.	En la montaña, Kapitán Maligno y Victoria Paz luchan contra Corruptus, Violentor e Injustixia y los vencen. Ambos controlan el cuartel de la <i>Liga de la Maldad</i> .
Línea argumental principal 13.	Capitán Escudo es derrotado y rescatado del río. Kapitán Maligno exhibe su triunfo sobre Corruptus.

3.3.3.5 “Resistencia y esperanza”, quinta parte del mega cómic

Tabla 8. Descripción de las quintas líneas argumentales.

Línea argumental principal 14.	En el cuartel secreto de <i>la Legión de la maldad</i> , Capitán Maligno y Victoria Paz imponen el miedo al resto de enemigos de Ecuador y toman el control. Capitán Maligno hace planes para conquistar el país
Línea argumental principal 15.	En la montaña, científicos, militares y bomberos leales a Capitán Escudo lo buscan y solo encuentran una parte de su traje.
Línea argumental principal 16.	En la <i>Liga de la Maldad</i> , Capitán Maligno prepara un tanque para crear caos en Ecuador. Junto a él aparecen Deforestador, Piromán y Virtualizer y todos llegan en el tanque a la capital y se enfrentan a la policía. Luego de una cruenta lucha se acercan al Palacio de Gobierno.
Línea argumental principal 17.	En el lugar donde se juntan los mundos yace Capitán Escudo, se siente derrotado. El sol de la cultura Tolita le habla y lo eleva en el aire. Es la resurrección de Capitán Escudo.
Línea argumental principal 18.	En la ciudad, la presidenta de Gobierno hace planes para resistir a Capitán Maligno en ausencia de Capitán Escudo. Todas las Fuerzas Armadas se juntan para luchar contra Capitán Maligno.

3.3.3.6 “Victoria y porvenir”, sexta parte del mega cómic

Tabla 9. Descripción de las sextas líneas argumentales.

Línea argumental principal 19.	El ejército es derrotado por las fuerzas del Capitán Maligno, quien se toma el poder.
Línea argumental principal 20.	Aparece el nuevo Capitán Escudo para salvar el país.
Línea argumental principal 21.	Capitán Escudo pelea contra Capitán Maligno y lo vence.
Línea argumental principal 22.	Celebración de la victoria de Capitán Escudo y la presentación del nuevo superhéroe.



Figura 1. Línea argumental principal 1.

Tomado de: Zona Acuario, Comunicación con responsabilidad social. Cía. Ltd. (febrero/marzo, 2015). Poder y venganza. Revista ¡Elé! (63)

3.4 Análisis de discurso de “El último desafío”

3.4.1. Línea argumental principal 1.

Análisis literario

En cuanto al análisis literario se puede observar que el primer diálogo aparece en un cartucho (cápsula inserta) que sirve para explicar y facilitar los hechos acaecidos con anterioridad en el cómic. Dentro del contexto este diálogo en *off* se observa sobre el gráfico de un cuartel oscuro y secreto. La información que contiene es básica para entender el hecho que los tres villanos de la historieta (Corruptus, Injustixia y Violentor) observan por televisión (Gasca y Gubern, 2011). Por tanto, la primera viñeta no tendría sentido sin el texto.

En la segunda viñeta (el recuadro que contiene la representación mínima del cómic) aparece la voz de Corruptus, que es la voz de mando, ya que el globo que contiene el diálogo está sobre sus manos en las cuales se destaca un dedo índice, que explica algo de lo acontecido.

La tercera viñeta relacionará lo visual con lo literario pues se presentan a los tres villanos y ya se observa una jerarquización de poderes. Corruptus aparece imponente, a su lado derecho está Injustixia quien toma la palabra y finalmente concluirá la escena Violentor para añadir algo a lo que están observando:

“¡Pero solo lo golpea con un tubo!”

Se debe señalar que este diálogo es de vital importancia para el personaje puesto que caracteriza la extrema violencia, y se observa como el mismo personaje minimiza aquella. Finalmente la cuarta y quinta viñetas tendrán diálogos solo del personaje más poderoso, Corruptus, quien concluirá con una solución también violenta:

“¡Traigan al Dr. Guerra!”

La introducción de signos de admiración en la tercera y quinta viñetas demuestran un deslizamiento semántico desde lo físico hasta lo síquico en la cual el dibujante trata de expresar el enfado y violencia de los personajes.

Tanto la simbología cristiana, las cabezas de los santos irradiaban luz, como la romana, los emperadores también tenían aureolas como símbolo de su grandeza, utilizaron estas estrategias para expresar la cólera y el poder (Gasca y Gubern, 2011)

Análisis visual

En lo concerniente a la información visual, desde un inicio se observa que los personajes están en una especie de cuartel oscuro que incita a pensar en algún tipo de lugar donde se planifican acciones negativas. Desde lo mítico se puede inferir al infierno de la cultura judeo-cristiana.

La segunda viñeta tendrá más luz, pues la domina gran parte la pantalla donde se observa a Victoria Paz sufriendo una descarga de energía. Se puede observar el juego entre luz y sombras para diferenciar a los personajes malos de los buenos.

La tercera viñeta explica visualmente el orden jerárquico. De esta manera Corruptus domina la escena en primer lugar, seguido a su derecha por Injusticia y luego Violentor y de esta forma se observa como la corrupción está ligada a la injusticia y la violencia. En la cuarta y quinta viñetas se observa ya solo la presencia de Corruptus, como el villano que ostenta el poder sobre los otros y dirige las acciones a seguir.

Narrativa del cómic

Finalmente el lenguaje híbrido del cómic observa como gráficos, textos y las convenciones propias de la estructura narrativa del tebeo se encuentran en armonía. Se puede afirmar que esta primera línea argumental logra un equilibrio visual y literario para introducir al receptor del mensaje a una línea argumental oscura sobre maldad y violencia.

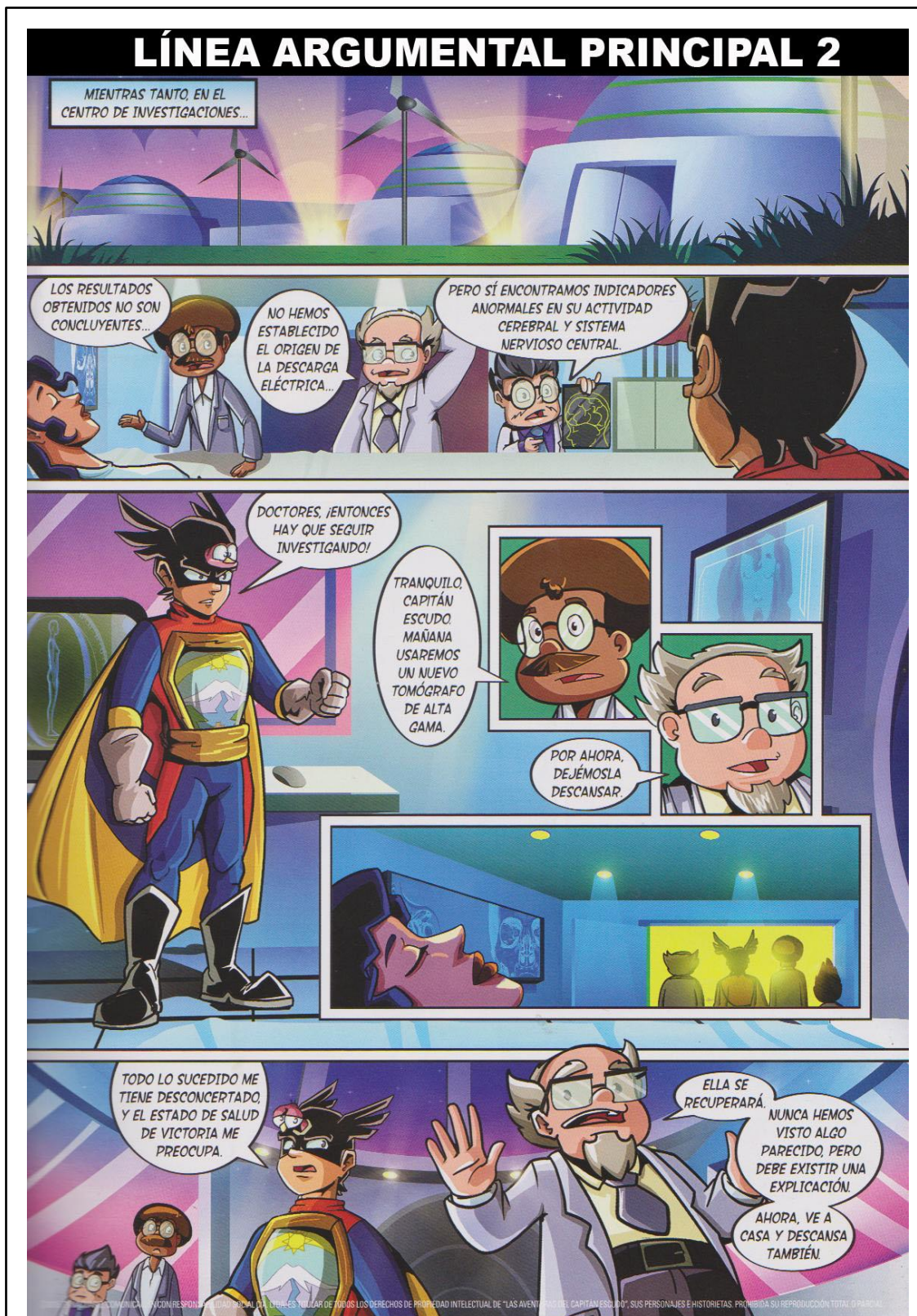


Figura 2. Línea argumental principal 2.

Zona Acuario, Comunicación con responsabilidad social. Cía. Ltd. (febrero/marzo, 2015).

Poder y venganza. Revista ¡Elé! (63)

3.4.2 Línea argumental principal 2.

Análisis literario

En cuanto a lo literario, en la primera viñeta se confirma la oposición entre sombra y luz. De esta manera aparece un cartucho que explica el cambio de escena o lugar:

Mientras tanto en el centro de investigaciones.

Este diálogo enseña un centro científico lleno de luz.

Los diálogos de la segunda viñeta explican el análisis de la situación de Victoria Paz y siguen remitiendo a los hechos acontecidos en anteriores entregas. La tercera viñeta muestra al superhéroe que da una orden a los científicos:

Doctores ¡Hay que seguir investigando!

Los científicos tratan de calmar al Capitán Escudo quien está preocupado por Victoria Paz y buscan equilibrar la situación. La cuarta viñeta no contiene diálogos mientras que en la quinta el Capitán Escudo expresa su estado de preocupación por la heroína y uno de los científicos trata de calmarlo y buscar algún tipo de explicación a los hechos.

Análisis visual

En la primera viñeta lo visual está marcado por colores claros y de luz. Se observan tres edificios modernos con tres molinos de energía eólica y dos haces de luz. La siguiente viñeta enseña tres científicos sabios. Aquí se observa el estereotipo de este rol en los personajes pues llevan batas blancas, barba y bigote. Al lado derecho de ellos esta Victoria Paz y al lado izquierdo Capitán Escudo.

La tercera viñeta es la de mayor impacto en la página pues presenta al superhéroe Capitán Escudo de tamaño completo. La forma de graficarlo corresponde al estereotipo del héroe en los cómics, pues, aunque no es muy alto, es joven y bien proporcionado desde los cánones de la belleza

grecolatina. Además viste un uniforme emblemático y ritualizado que recuerda al escudo de Ecuador. Los guantes y botas que ostenta recuerdan al estereotipo del héroe de aventuras plasmado en el cine (Gasca y Gubern, 2011). La cuarta viñeta enseña en primer plano el perfil de Victoria Paz, como el estereotipo de la vulnerabilidad de la heroína frágil. Al extremo izquierdo el superhéroe y los tres científicos sabios salen por una puerta.

Finalmente, en la quinta viñeta Capitán Escudo habla con el científico principal sobre la situación mientras los otros dos los observan. El sabio hace una expresión con las manos propia del gestuario de los tebeos que indica paciencia y espera. Desde las pictografías egipcias hasta las pinturas actuales, en diversas culturas se ha utilizado la gestualidad manual para expresar diversos códigos de expresión con un contenido propio dentro de cada cultura (Gasca y Gubern, 2011).

Narrativa del cómic

Las relaciones argumentales de los personajes dentro de esta página se contraponen a las descritas en la línea argumental principal 1. En este caso se observa el lado positivo de la situación y la búsqueda de soluciones a los problemas de la historieta. Los cuatro personajes son la antítesis de los villanos y representan la solución a los problemas de Ecuador. Capitán Escudo domina la representación visual, al igual que Corruptus lo hacía en la página anterior. Se observa el desarrollo de una segunda línea argumental que corre paralela a la primera, como también quedan definidos los personajes entre la oposición mal (Corruptus y sus secuaces) y bien (Capitán Escudo y sus amigos).



Figura 3. Línea argumental principal 3.

Tomado de: Zona Acuario, Comunicación con responsabilidad social. Cía. Ltd.
(febrero/marzo, 2015). Poder y venganza. Revista ¡Elé! (63)

3.4.3. Línea argumental principal 3.

Análisis literario

En la primera viñeta se observa un cartucho que indica una acción paralela a lo que está sucediendo en el centro de investigaciones. Esta técnica narrativa propone una acción anti naturalista pero ha sido usada muy frecuente en la novela, el cine y en la actualidad, el cómic (Gasca y Gubern, 2011). En la misma viñeta los diálogos son explicaciones y preguntas sobre lo sucedido al personaje Narciso Guerra/Kapitán Maligno. En la segunda viñeta este personaje enfatiza el nombre por el cual prefiere ser nombrado:

No me llames así. Yo soy el Kapitán Maligno.

En la tercera viñeta se leen unos diálogos que marcan la fractura y la lucha por el poder al interior de la Liga de la Maldad:

Injustixia: *No te sobrestimes te llamaré así cuando sea posible repararte.*

Corruptus: *Solo dinos si tienes idea de lo que sucedió.*

Estos diálogos abren una tercera línea argumental en la cual se observa que existe una división en la Liga de la Maldad. Esto deja observar al lector que los villanos no están realmente unidos para conseguir sus objetivos y deja entrever otra historia paralela de la Liga de maldad. Finalmente, en la última viñeta el personaje reafirma su autoestima y poder y decide ayudar a los otros villanos a entender lo sucedido.

Análisis visual

La primera viñeta enseña un puño cerrado que domina la acción del cuadro. A este puño, el personaje de Violentor le habla con un tono confrontativo mientras en el fondo Corruptus, sentado en su trono y a su derecha Injustixia observan al personaje. En la parte superior se observa una pantalla gigante donde aparece el video del accidente de Victoria Paz, con tres onomatopeyas que reproducen el sonido de la energía eléctrica.

La segunda viñeta sirve para la presentación de la cara de Kapitán Maligno, ya que en apariencia estaba oculto, y además lleva el peso visual de la misma. La caracterización aparece con una onomatopeya que refleja la agresividad y enfado del personaje. En la tercera viñeta se observa a Corruptus, con una onomatopeya de signos de admiración que demuestra la intensidad del mismo, e Injustixia en primer plano. Las dos viñetas son centrales en la página y sirven para la confrontación de los tres personajes.

La cuarta viñeta enseña a Narciso Guerra/Kapitán Maligno de espaldas, vestido con un traje con capucha que habla a los tres villanos en el cuartel de la Liga de la Maldad. Las onomatopeyas que simulan el sonido de la energía eléctrica se mantienen. Esta escena es muy parecida a la primera y con ella se cierra la página.

Narrativa del cómic

En esta página se observa la inclusión de un tercer villano, Narciso Guerra/Kapitán Maligno, que ayuda al desarrollo de la trama. No obstante, este personaje, aunque está en discordia con los villanos de la primera línea argumental, en apariencia decide ayudarlos. Se observa que aquí aparece un tercer eje temático para los acontecimientos a desarrollarse.



Figura 4. Línea argumental principal 4.

Tomado de: Zona Acuario, Comunicación con responsabilidad social. Cía. Ltd.
(febrero/marzo, 2015). Poder y venganza. *Revista ¡Elé!* (63)

3.4.4. Línea argumental principal 4.

Análisis literario

En la primera viñeta se observa como miembros de la Liga de la Maldad salen del Centro de Investigaciones ya que han secuestrado a Victoria Paz. Lo literario de esta viñeta se observa únicamente en el ruido que provoca la onomatopeya. La segunda viñeta no consta de diálogos, mientras que en la tercera uno de los científicos le proporciona información a Capitán Escudo sobre lo acontecido. En la tercera viñeta Corruptus habla sobre la efectividad de sus acciones con Kapitán Maligno. Finalmente, la cuarta viñeta tiene el diálogo de Kapitán Maligno, el cual se regocija ante el triunfo de sus planes, y el diálogo deja ver que este personaje es un simulador.

Análisis visual

Como se había mencionado, en la primera viñeta se ve la acción final del secuestro con una onomatopeya que destaca el ruido que hace la ambulancia al salir en fuga. En la segunda, se observa un primer plano de Capitán Escudo investigando un incendio en apariencia accidental. Aquí se observa un efecto visual de ampliación de la figura del superhéroe, que en el cine se conoce como zoom. Este efecto es importante pues contribuye a dar intimidad a lo mostrado y le da una implicación psicológica al personaje. De esta manera se destacan las cualidades investigativas del superhéroe (Gasca y Gubern, 2011).

En la tercera viñeta se observa al personaje mirando su reloj y se ve un recuadro que presenta la cara del científico que le informa sobre lo sucedido. Se observa el carácter dual del personaje que tiene una cóndor en la cabeza que reacciona frente a los hechos al igual que el Capitán. Los signos de admiración al lado izquierdo expresan un estado de ánimo entre preocupación y enfado que desplaza la representación emocional desde lo físico a lo síquico (Gasca y Gubern, 2011).

En la cuarta viñeta se observa un plano general de la ambulancia abierta por su parte trasera. De ella sale una camilla con Victoria Paz en la misma. Además

se observa los dos perfiles de los villanos principales Corruptus y Kapitán Maligno. Dentro de los estereotipos de la historieta, los villanos reflejan su carácter malévolo en el rostro pues es el reflejo de su alma y los hace fácilmente identificables frente al atractivo del héroe (Gasca y Gubern, 2011).

La cuarta viñeta enseña a Victoria Paz suspendida por cables en una pared de la Liga de la Maldad. En este cuadro se observa el estereotipo clásico de la vulnerabilidad de la heroína que sigue al héroe en todas sus aventuras (Gasca y Gubern, 2011), pero además se puede hacer alusión a mitos del cine clásico como "Frankenstein". Se debe recordar que la novela fue escrita por Mary Wollonstoncraft Shelley, una de las primeras escritoras de ciencia ficción y terror del siglo XIX.

Narrativa del cómic

En cuanto a la narrativa se puede decir que las viñetas están muy bien estructuradas y siguen el orden lógico de los acontecimientos. Cada una de ellas destaca el carácter de los personajes y la parte de acción que toman en la historia. Las viñetas tercera y cuarta ponen en relevancia las historias paralelas que se dan dentro de la trama y además aluden a la oposición entre el héroe y los villanos. La cuarta viñeta termina con una imagen impactante y deja en suspenso al lector para continuar con la historia en la siguiente entrega. Esta técnica se utilizó ya desde la época victoriana con las novelas publicadas por entregas en algunos periódicos británicos de importancia.



Figura 5. Línea argumental principal 5.

Zona Acuario, Comunicación con responsabilidad social. Cía. Ltd. (abril/mayo, 2015)
Transformación y desafío. Revista ¡Elé! (64)

3.4.5 Línea argumental principal 5.

Análisis literario

La primera viñeta destaca el diálogo de Kapitán Maligno, quien está por terminar sus experimentos para apropiarse de la energía de Victoria Paz. La segunda destaca la presión que ejerce Corruptus sobre él. En la tercera, se destaca el pensamiento de Kapitán Maligno, el cual se siente superior a Corruptus precisamente por el dominio de la ciencia y la tecnología. No obstante, en la cuarta viñeta, Kapitán Maligno hace uso de sus dotes de simulación y hace creer a Corruptus que su plan funciona. En la quinta y sexta viñetas Maligno logra aislar la energía y luego busca controlarla. Los diálogos funcionan aquí para acompañar las acciones de este científico del mal que controla la energía. El discurso se vincula al poder de la ciencia y como se puede utilizar para controlar y obtener el mando. En la séptima viñeta Corruptus hace uso de su fuerza física y presiona, de forma impaciente a Maligno. El diálogo hace que el lector induzca a pensar que Corruptus está desesperado por llegar a tener el poder absoluto y le preocupa muy poco la ciencia, como tal, sino tan solo el poder que mediante ella pueda ejercer. En la octava viñeta se confirma lo dicho mediante el diálogo de Corruptus.

Análisis visual

La oposición entre Corruptus y Maligno se observa en la primera viñeta. Se observa como Corruptus se impone al otro villano, sobre todo por su fortaleza física. En la segunda viñeta aparece un primer plano de la cara de Corruptus con un signo de admiración que acentúa el carácter del personaje. En la tercera viñeta ya aparece Victoria Paz con el casco de poder que la controla mientras Maligno piensa en la torpeza de Corruptus. El globo deja ver el monólogo interior del personaje. La cuarta viñeta, que es la central en la página, encuadra la atención en Maligno quien se hace con el poder de la energía eléctrica, mientras está rodeado por los villanos de la Liga de la Maldad. En la quinta viñeta Maligno enseña a los lectores de forma directa el experimento con el cual consigue aislar el poder, como un presagio de quien es

realmente el vencedor. La sexta viñeta enseña el cuerpo musculoso de Corruptus, quien vigila los experimentos de Maligno. En la séptima se da una intromisión física de Corruptus hacia Maligno para presionarlo a que se apresure en sus experimentos. Finalmente, la octava viñeta enfatiza la presión física de Corruptus a Maligno.

Narrativa del cómic

En términos generales en esta página se observa la oposición de los dos villanos, Corruptus y Kapitán Maligno, que buscan obtener el poder, no solo de la Liga de la Maldad, sino además de Ecuador y del mundo. Se observa además que algo que se asume como poder es precisamente el uso y control de la energía eléctrica, porque la viñeta central que domina la página proyecta como vencedor a Kapitán Maligno, que es quien en definitiva tiene la inteligencia y el conocimiento para manejar el poder eléctrico. La oposición de Corruptus es brutal y violenta, pero solo desde el plano físico y no el intelectual. Las viñetas juegan muy bien con la pugna de estos dos personajes, Corruptus aparece siempre a la derecha de los cuadros, mientras que Maligno a la izquierda, hasta que se llega a la cuarta viñeta donde Maligno gana posicionalmente el poder y equilibra la pugna convirtiéndose visualmente en vencedor y protagonista de esta página.



Figura 6. Línea argumental principal 6.

Tomado de: Zona Acuario, Comunicación con responsabilidad social. Cía. Ltd. (abril/mayo, 2015) Transformación y desafío. Revista ¡Elé! (64)

3.4.6 Línea argumental principal 6.

Análisis literario

En un cartucho se explica el cambio de escena que posiciona al lector en el Centro de Investigaciones. Luego se abre un diálogo de dos agentes de seguridad que analizan el secuestro de Victoria Paz. Capitán Escudo insiste en la situación y se da cuenta que fue distraído por los villanos. También los tres científicos caen en cuenta de la situación y se lamentan. En la quinta viñeta uno de los agentes de seguridad está explicando las acciones a tomarse para rescatar a Victoria Paz mientras observa la pantalla de televisión y se sorprende. La sexta viñeta contiene el diálogo de Corruptus por la televisión quien lanza una advertencia y luego un desafío.

Análisis visual

La primera viñeta destaca un plano general del Centro de Investigaciones al amanecer. Se destaca el cambio de color en la misma, pues de los tonos oscuros en que se retrata el cuartel de la Liga de la Maldad, se pasan a tonos más alegres que retratan al Centro de Investigaciones. En la segunda viñeta se observa un plano general de una mesa con siete personajes en la misma. Al frente de esta se encuentra Capitán Escudo, mientras a su lado derecho están los tres científicos sabios y a su lado izquierdo un oficial de seguridad y dos administrativos del centro. En la pared existe una pantalla gigante en la cual se observa cómo se dio el secuestro perpetrado por Injustixia y sus secuaces. La tercera viñeta destaca un primer plano de Capitán Escudo quien aparece con signos de admiración ya que está enojado por haberse dejado sorprender. El lenguaje facial de Capitán Escudo, las cejas fruncidas y los ojos muy abiertos, denotan sorpresa y enfado. Esto se induce a través del lenguaje gestual que los dibujantes de historietas han establecido como código (Gasca y Gubern, 2011).

En la cuarta viñeta se ve un primer plano de los tres científicos sabios. En el centro siempre aparece el que se asume de mayor edad, mientras que a su costado izquierdo se observa a un científico mulato, y a su lado derecho a otro

criollo. De esta forma se da a conocer la pluriculturalidad existente en Ecuador, aunque también remite a la mitología cristiana de los tres reyes magos y sabios. La quinta viñeta pone en un primer plano al jefe de seguridad y a su lado están los administrativos del centro. Los tres personajes observan una pantalla de televisión que aparenta tener una interrupción. Al igual que Capitán Escudo, estos tres personajes tienen una expresión facial de enfado y sorpresa. Finalmente, la sexta viñeta enseña a la pantalla de televisión con el primer plano de Corruptus quien lanza una advertencia y un desafío. La expresión facial de este personaje, la boca sonriente y las cejas fruncidas, demuestran la maniobra astuta que realizó (Gasca y Gubern, 2011)

Narrativa del cómic

En cuanto a la narrativa del cómic se puede observar que esta página tiene como fuerza visual y narrativa la astucia del villano. También las viñetas remiten al problema de seguridad frente a la delincuencia, como en este caso es el secuestro retratado por la televisión. La fuerza visual también está dada por la luz, que tiene un contraste con las otras páginas, en las cuales se observa el cuartel de la Liga de la Maldad oscuro y en tinieblas.



Figura 7. Línea argumental principal 7.

Tomado de: Zona Acuario, Comunicación con responsabilidad social. Cía. Ltd. (abril/mayo, 2015) Transformación y desafío. Revista ¡Elé! (64)

3.4.7. Línea argumental principal 7

Análisis literario

En la primera viñeta el Capitán Escudo corona la cima de la montaña y exclama en un monólogo interior:

Por fin, Victoria...

Aquí se observa un juego de sentido con la palabra Victoria, pues remite tanto al encuentro con el personaje, como a la propia victoria de haber derrotado a los enemigos y llegar a lo más alto de la montaña. No obstante, en la segunda viñeta el diálogo de Capitán Escudo remite a su sorpresa pues no se encuentra con ningún villano a quien enfrentar. Esto lo indigna, y en la tercera viñeta se indigna y lanza un desafío. La cuarta viñeta contiene un diálogo de reflexión del superhéroe al igual que la quinta, en las cuales se explica la tarea que Capitán Escudo debe realizar para salvar a la heroína. Los diálogos son internos, solo para el personaje, pues las acciones que se visualizan darán más información sobre la trama de la historieta.

Análisis visual

El primer cuadro retrata la montaña en medio de la tempestad. Al fondo se observa al personaje de Victoria Paz, suspendida y encadenada a una pared metálica. Se observa un reflector que apunta directamente a su figura. Capitán Escudo la ve. Esta viñeta carga mucha información visual porque el lector se puede dar cuenta claramente que se trata de una trampa. En la segunda viñeta se observa al superhéroe acercándose al sitio donde se encuentra Victoria Paz con cautela. En la tercera viñeta, la cual es la que tiene más impacto visual, el superhéroe rompe su cautela y lanza un desafío. El personaje es retratado de cuerpo entero, con un gesto de agresividad. La cuarta viñeta toma un primer plano del personaje que reflexiona sobre la situación para seguir con sus acciones. Finalmente, en la quinta viñeta, que es la que contiene más información visual, se ve a Victoria Paz despertando como de un sueño y las cuencas de los ojos aparecen vacías e iluminadas de luz. Esto revela la

situación del personaje de Victoria ya que se observa que está bajo el control del poder del casco. Se observan además onomatopeyas que denotan una sonrisa malévol. Capitán Escudo, por su parte, es ajeno a esta situación pues se encuentra de espaldas a esta acción y trata de romper uno de los grilletes que sostienen a Victoria.

Narrativa del cómic

Esta página describe la ingenuidad y valentía del superhéroe. La narrativa de las viñetas que se leen como un todo, muestra las acciones que llevan a encontrarse a Capitán Escudo con un estereotipo de una heroína frágil y débil (en apariencia). Como en las historias mitológicas griegas el héroe pasa por una cantidad de pruebas para reencontrarse con la heroína, pero en este caso, se dará cuenta que ella está ya también seducida por el poder y la maldad. Las viñetas remiten a las tragedias clásicas griegas.



Figura 8. Línea argumental principal 8.

Tomado de: Zona Acuario, Comunicación con responsabilidad social. Cía. Ltd. (junio/julio, 2015) Rivalidad y odio. *Revista ¡Elé!* (65)

3.4.8. Línea argumental principal 8

Análisis literario

En esta página existen muy pocos diálogos, tan solo dos, uno en la segunda viñeta y el segundo en la novena que sirven para reforzar el estado de sorpresa del superhéroe.

Análisis visual

En ciertos casos las viñetas se fragmentan de su típico formato rectangular para subdividir el espacio y representar acciones conexas lo que se llama *split-panel* o cuadro partido. De esta manera se permite ver acciones conexas como en la primera viñeta que se observa la bota de Victoria Paz en movimiento con una onomatopeya que representa el sonido de dicha acción. En la segunda viñeta se ve un primer plano de la cara de Capitán Escudo, y en la tercera viñeta se concreta la acción del puntapié de Victoria Paz al rostro del superhéroe. Existen tres onomatopeyas que sustentan la acción: una que deja ver el ruido del golpe, la segunda que son signos de admiración frente al suceso y la tercera que es una especie de gemido del superhéroe. (Gasca y Gubern, 2011).

La cuarta viñeta se da como consecuencia de la tercera y el superhéroe cae al suelo producto del golpe de Victoria. En este cuadro se destacan dos onomatopeyas: la primera son dos signos de interrogación que destacan la sorpresa del superhéroe, mientras que la segunda deja ver el sonido que hace el héroe en su choque al caer. La quinta y sexta viñetas son dos cuadros pequeños de un primer plano del brazo de Victoria Paz. En la quinta el brazo está encadenado, mientras que en la sexta se representa la acción del desencadenamiento mediante la apertura del brazalete y el uso de una onomatopeya. De esta forma, las fragmentaciones del *split-panel* consiguen su máxima eficacia cuando se combinan con primeros planos de la acción (Gasca y Gubern, 2011).

En la séptima viñeta se representa a Victoria Paz saltando sobre Capitán Escudo en plan de ataque y el cual tiene unos símbolos de admiración, que representan el estado del superhéroe y una onomatopeya que simula el sonido del golpe al superhéroe. La novena viñeta presenta un primer plano de Capitán Escudo con la cara maltratada y herido en la boca. Unos signos de interrogación enseñan el estado síquico del héroe; este no sale de su sorpresa, mientras que una onomatopeya deja ver el gemido del mismo. Finalmente en el décimo cuadro se presenta a Victoria Paz, casi de cuerpo entero, pero con un traje distinto, como de heroína y dibujada entre las sombras. Se destacan sus ojos con las cuencas vacías y llenas de luz que simbolizan el estado de control mental que padece.

Narrativa del cómic

En cuanto a la narrativa del cómic se observa que se ve la transformación de la heroína de ser un ser frágil y hasta cierto punto sumiso, a una mujer malévola y fuerte que lucha en contra del superhéroe. Las acciones rompen con el arquetipo de la heroína y la convierten en un ser que lucha de igual a igual con el protagonista. Esta página rompe con el rol típico de la heroína, aunque no a plenitud, pues Capitán Escudo decide no luchar en contra de ella.



Figura 9. Línea argumental principal 9.

Tomado de: Zona Acuario, Comunicación con responsabilidad social. Cía. Ltd. (junio/julio, 2015) Rivalidad y odio. Revista ¡Elé! (65)

3.4.9. Línea argumental principal 9

Análisis literario

El primer cuadro destaca dos diálogos de secuaces de Kapitán Maligno que lo ayudan a su transformación en la Liga de la Maldad. La segunda viñeta contiene un diálogo con una orden directa de Maligno a sus secuaces. La cuarta viñeta destaca los diálogos de los secuaces que tienen incertidumbre sobre la transformación de Maligno. Se observa que los diálogos sirven como soporte de información a las acciones que se van a desarrollar.

Análisis visual

El primer cuadro enseña el cuartel de la Liga de la Maldad y dos secuaces de Kapitán Maligno en un primer plano. En el fondo se observa a Maligno ya sin su capucha dentro de una máquina transformadora. Además se observan tres onomatopeyas que simulan el sonido de la energía eléctrica. La segunda viñeta es en realidad una secuencia de viñetas que explican visualmente la transformación de Kapitán Maligno, todo está en tonos amarillos para representar la luz que irradia la máquina transformadora. De esta manera, esta secuencia de viñetas supone la visión de un mismo espacio con cambios en el personaje representado. En este caso se utiliza para recrear la transformación científica de Maligno (Gasca y Gubern, 2011).

El tercer cuadro destaca a Kapitán Maligno de cuerpo entero dibujado en tonos amarillos con unos signos de admiración, que en este caso reflejan la tensión del personaje por la transformación y una onomatopeya que indica un gemido del personaje. La cuarta viñeta recrea de nuevo a los dos secuaces de Maligno, cegados por la transformación con signos de admiración que demuestran su estado síquico. En el fondo se ve la figura del cuerpo de Maligno en haces de luz y se observa una onomatopeya que simula el sonido de la transformación.

Narrativa del cómic

En cuanto a la narrativa propia del cómic se observa la transformación del personaje de Maligno y cómo deja la simulación y presenta su plan final de control. De esta forma, Maligno, al igual que Victoria Paz, sufre transformaciones y se convierte en el doble negativo de Capitán Escudo, pero con más poder. Acá el lector puede ver una evolución en los personajes que determinará el objetivo final de las acciones.



3.4.10. Línea argumental principal 10

Análisis literario

En esta página solo existe un diálogo, que parece el título de la misma:

¡Descarga letal!

Este diálogo es pronunciado por Kapitán Maligno y representa toda la acción de la página.

Análisis visual

Toda la página presenta viñetas en *split-panel* para describir las acciones. En primer lugar existe un recuadro con una secuencia de viñetas en donde se observa a Capitán Escudo con la cóndor iluminada en su cabeza. Luego se ve como este animal tiene una especie de energía cósmica y vida propia que utiliza para cubrir al superhéroe de un ataque. En este punto se observa un primer plano del animal iluminado. En la tercera viñeta de la secuencia se ve que el animal cubre con todo su cuerpo a Capitán Escudo.

La segunda viñeta es la de mayor impacto visual pues se observa como Kapitán Maligno, renovado en energía, lanza una descarga de poder a Capitán Escudo y recae sobre la cóndor que lo protege. En la viñeta prima una onomatopeya que simula físicamente el ruido que este ataque produce. Capitán Escudo es golpeado por la espalda por el impacto. La cuarta viñeta reproduce en un primer plano la cara del animal, lo cual confirma que hasta ese momento era un ser con vida, que gime con un dolor representado por una onomatopeya. La quinta viñeta enseña la energía y luz que produce este impacto y ciega hasta a Victoria Paz, que está observando el hecho. Finalmente, la sexta viñeta reproduce un primer plano de la cóndor, pero esta vez en un color negro, que simboliza su muerte.

Narrativa del cómic

La página es eminentemente visual y su narrativa sirve para demostrar el sacrificio del animal simbólico que Capitán Escudo lleva en la cabeza.



Figura 11. Línea argumental principal 11.

Tomado de: Zona Acuario, Comunicación con responsabilidad social. Cía. Ltd. (junio/julio, 2015) Rivalidad y odio. Revista ¡Elé! (65)

3.4.11. Línea argumental principal 11.

Análisis literario

El primer cuadro destaca un diálogo en *off* de Kapitán Maligno que persiste en matar a Capitán Escudo y quedarse con la gloria de este hecho. La segunda viñeta destaca un diálogo del mismo personaje que demuestra sorpresa. La octava viñeta destaca diálogos confrontativos de Corruptus y Violentor hacia Maligno:

Corruptus: ¿Pensaste salirte con la tuya, mamarracho traicionero?

Violentor: ¡Vamos a enseñarle quiénes mandan!

Este supervillano les responde con insultos:

Maligno: ¡Me las pagarán, bestias torpes!

Aquí se observa un lenguaje agresivo y violento como corresponde a las acciones visuales de las viñetas. Los diálogos refuerzan estas acciones.

Análisis visual

El primer cuadro alude visualmente al enfrentamiento entre Capitán Escudo y Kapitán Maligno. Se observa al Capitán Escudo recibiendo una descarga de energía y unos signos de admiración destacan la violencia del hecho. El rostro de Capitán Escudo demuestra la cólera y el dolor del hecho: “El rostro desvela los sentimientos más íntimos y el carácter de los individuos desnudándolos de toda protección” (Gasca y Gubern, 2011, p.74)

La segunda viñeta presenta a Kapitán Maligno, el cual es interrumpido en su ataque a Capitán Escudo y la adición del globo de diálogo hace que el mismo personaje se sorprenda del hecho. Signos de admiración se destacan en el cuadro para añadir dramatismo a la escena. La tercera viñeta presenta un ataque a Kapitán Maligno.

Desde la cuarta hasta la séptima viñetas se presenta una secuencia de imágenes que dan cuenta del destino y derrota de Capitán Escudo. En el

cuarto cuadro Capitán Escudo está cayendo al vacío, allí se destaca la figura del superhéroe y unos signos de admiración como una onomatopeya que indica el sonido del movimiento. La acción prosigue y en la quinta viñeta se ve como el héroe está a punto de caer en un lago y también una onomatopeya dirige la acción. En la sexta viñeta, Capitán Escudo se sumerge en las aguas del lago, acompañado de signos de admiración y una onomatopeya. La séptima viñeta deja ver una parte de la capa tricolor del Capitán Escudo que flota en el lago. Esta viñeta muestra mucho simbolismo, ya que sugiere la derrota (al menos momentánea) de los valores de los ecuatorianos.

Finalmente la octava viñeta es la que más peso visual tiene dentro de la página, ya que se ve a los tres villanos principales Corruptus, Violentor e Injustixia acercarse en una nave en forma de escorpión al lugar donde está Kapitán Maligno y enfrentarlo. Por su parte, este personaje hace lo mismo, mientras onomatopeyas que simulan el sonido de energía eléctrica salen de sus puños, confirmando que es él quien realmente se hizo con el poder eléctrico.

Narrativa del cómic

De las páginas hasta aquí analizadas se puede deducir que posiblemente esta es una de las más violentas de la serie, ya que las acciones y el lenguaje que se usa es realmente agresivo para demostrar el enfrentamiento que los personajes mantienen. La secuencia de viñetas, en especial la de Capitán Escudo está muy bien lograda y marca un simbolismo con los enfrentamientos que han sucedido en el último año en el país, lo que hace deducir que con ellos, quien realmente pierde es el Ecuador como tal. Se ve además que Kapitán Maligno adquiere un nuevo protagonismo en la trama y se descubre ya las verdaderas intenciones del personaje. Victoria Paz, transformada y controlada por el casco, secunda al villano.



Figura 12. Línea argumental principal 12.

Tomado de: Zona Acuario, Comunicación con responsabilidad social. Cía. Ltd.
(agosto/septiembre, 2015) Traición y muerte. Revista ¡Elé! (66)

3.4.12. Línea argumental principal 12.

Análisis literario

Los diálogos de la tercera, cuarta, quinta y sexta viñetas acompañan a la acción que se da en el enfrentamiento del Kapitán Maligno, Violentor, Injustixia y Corruptus. En el quinto cuadro se observa el diálogo de Kapitán Maligno quien lanza una amenaza. La sexta y séptima viñetas presentan los diálogos de los villanos que pretenden organizar la huida. La octava enseña el diálogo de Kapitán Maligno quien utiliza de nuevo una descarga de energía:

¡Descarga letal!

Estas palabras parecen un mantra que utiliza el villano cuando utiliza su poder recientemente adquirido. Los diálogos en general acompañan las acciones y las refuerzan, aunque por el predominio de la acción y la violencia, en esta página se podría prescindir de ellos.

Análisis visual

El primer cuadro enseña el impacto de Violentor contra el suelo, sacudido por una de las descargas de Kapitán Maligno. Se utilizan símbolos de admiración y una onomatopeya que simula el sonido del golpe del villano contra el piso. En la segunda viñeta se observa un primer plano de Violentor quien gime por una onomatopeya que expresa este sonido. Se observa que la lluvia sigue cayendo torrencialmente. La tercera viñeta enseña a Injustixia dentro de la nave manipulando los controles de la misma. Además, se observan onomatopeyas que simulan el control de la nave. La cuarta viñeta presenta a Kapitán Maligno atacando con un halo de energía la nave de la Liga de la Maldad, que maneja Injustixia. Se observan además unos signos de admiración que simula la acción en la escena y una onomatopeya que simula el sonido del impacto. La quinta escena enseña la cara en primer plano de Injustixia quien se sorprende por el hecho. A su lado derecho aparecen unos signos de admiración. El sexto cuadro enseña en primer plano a Kapitán Maligno con un tono desafiante y los brazos alzados en señal de agresividad. Dos onomatopeyas simulan el poder que obtiene de la energía eléctrica. La séptima viñeta enseña a Violentor quien

huye de los ataques. En el octavo cuadro se observa la palma de la mano de Corruptus quien hace señales para que el grupo huya. La novena viñeta presenta a Kapitán Maligno lanzando otra descarga de energía, está acompañado de signos de admiración y una onomatopeya que simula el sonido del ataque.

Narrativa del cómic

En cuanto al lenguaje híbrido del cómic se ve que la página está bien acompañada de las acciones y los diálogos representando unas escenas de mucha acción y lucha. Aquí se desencadena el enfrentamiento entre los villanos de la Liga de la Maldad por obtener el control y además llevarse la gloria de matar a Capitán Escudo.



Figura 13. Línea argumental principal 13.

Tomado de: Zona Acuario, Comunicación con responsabilidad social. Cía. Ltd. (agosto/septiembre, 2015) Traición y muerte. Revista ¡Elé! (66)

3.4.13 Línea argumental principal 13.

Análisis literario

En la primera viñeta se observa un cartucho que indica una acción paralela a lo que está sucediendo en el lago en el cual cayó Capitán Escudo. La quinta viñeta enseña otro cartucho que indica lo que sucede en el cuartel de la Liga de la Maldad. Allí también se observa un diálogo de Kapitán Maligno quien resultó triunfador de la contienda entre los villanos:

Hoy declaro el inicio de mi mandato... ¡Soy su soberano!

La sexta viñeta presenta un monólogo de Kapitán Maligno en el cual exige lealtad a sus súbditos para que ellos no sufran del castigo. Finalmente la séptima viñeta cierra con otro diálogo de Corruptus quien asegura que ya nada detendrá a la Liga de la Maldad.

Análisis visual

El primer cuadro dibuja un cóndor gigante que sobrevuela el lago al cual cayó Capitán Escudo. En la segunda viñeta se observa que las garras de este animal están listas para sujetar a Capitán Escudo que yace inconsciente sobre un tronco. En la tercera viñeta se observa que las garras logran sujetar al superhéroe, para reforzar la acción se dibuja una onomatopeya que simula el sonido de contacto. La cuarta viñeta enseña los pantalones roídos de Capitán Escudo, que son efecto de la lucha y una parte de su mano y de su capa, que simulan la acción de elevación del héroe por el cóndor.

El quinto cuadro presenta el cuartel de la Liga de la Maldad. En el fondo se ve la figura de Kapitán Maligno, quien está a un lado de una vitrina en la cual exhibe a Corruptus encadenado como si fuese el trofeo de su lucha. Alrededor de los dos personajes se encuentran todos los villanos de la Liga. La sexta viñeta presenta un primer plano de Kapitán Maligno, y a su lado Corruptus encadenado y gimiendo (el sonido está representado por una onomatopeya). El séptimo cuadro presenta un primerísimo primer plano de Maligno, a su lado está Corruptus.

Narrativa del cómic

Esta página, desde la narrativa del cómic, presenta en un primer lugar, el posible resurgimiento del héroe, quien había dejado de ser protagonista en las páginas anteriores. También una historia paralela cuenta la historia del triunfo de Kapitán Maligno en la Liga de la Maldad y deja entrever los posibles acontecimientos para el desenlace final. Se debe anotar además que es una de las primeras páginas que dejan entrever los orígenes míticos del personaje, y preparan al lector para comprender mejor la identidad y fuerza de Capitán Escudo.



Figura 14. Línea argumental principal 14.

Tomado de: Tomado de: Zona Acuario, Comunicación con responsabilidad social. Cía. Ltd. (octubre/noviembre, 2015) Resistencia y esperanza. *Revista ¡Elé!* (67)

3.4.14 Línea argumental principal 14.

Análisis literario

En el primer cuadro se ve un cartucho que indica una acción que cambia la escena al cuartel de la Liga de la Maldad. Maligno habla y explica las acciones a seguir a sus secuaces. La segunda viñeta continúa con las indicaciones de Maligno, mientras que la tercera indica los diálogos de dos villanos que se sienten satisfechos con lo que dice. La cuarta viñeta indica el diálogo final de Kapitán Maligno quien está dispuesto a empezar con su plan. Los diálogos de esta página refuerzan el nuevo liderato que tiene la Liga de la Maldad y el carácter triunfalista del personaje.

Análisis visual

La primera viñeta presenta al Kapitán Maligno en un primer plano con sus secuaces al fondo. Se observa que Victoria Paz, transformada, está del lado de la Liga de la Maldad. La segunda viñeta enseña un primerísimo primer plano de la boca de Kapitán Maligno pronunciando su discurso. En la tercera hay un primer plano de dos villanos que se regocijan ante lo sucedido. Finalmente la cuarta viñeta presenta el cuerpo de Kapitán Maligno hablando al resto de villanos en la Liga de Maldad.

Narrativa del cómic

Desde la perspectiva híbrida del cómic, la página sirve para reforzar entre diálogos e imagen visual, el triunfo de Kapitán Maligno como un eje narrativo importante en el desarrollo de la historia. Se observa además como existe una división de poderes en el mismo cuartel de la Liga de la Maldad frente la oposición al superhéroe.



Figura 15. Línea argumental principal 15

Tomado de: Tomado de: Zona Acuario, Comunicación con responsabilidad social. Cía. Ltd. (octubre/noviembre, 2015) Resistencia y esperanza. Revista ¡Elé! (67)

3.4.15 Línea argumental principal 15.

Análisis literario

En la primera viñeta, dos bomberos realizan un encuentro en el bosque y lo explican mediante un diálogo. La tercera viñeta abre con el diálogo del científico principal que observa un pedazo de tela la cual pertenece a Capitán Escudo. En la cuarta viñeta este indicio, mediante el diálogo, refuerza la idea que algo malo le ha sucedido a Capitán Escudo. Finalmente, el quinto cuadro enseña un cartucho que indica el cambio de escena al cuartel de la Liga de la Maldad. En esta página los diálogos sirven para explicar las acciones de los personajes y la desaparición misteriosa del personaje principal Capitán Escudo.

Análisis visual

El primer cuadro enseña un plano general del bosque en el cual luchaba Capitán Escudo. Dos bomberos se acercan a un militar y el científico anciano de forma apresurada con un pedazo de tela en sus manos. Al lado de la cabeza del científico aparecen dos signos de interrogación que simulan el desconcierto del personaje, mientras que al lado de los bomberos se observan dos signos de admiración. En la segunda viñeta se ve unas manos que enseñan el pedazo de tela, perteneciente al traje de Capitán Escudo, y que es la evidencia de la lucha de éste. En la tercera viñeta aparecen reunidos los tres científicos sabios, el militar, y los bomberos. El científico principal confirma que es efectivamente un pedazo de tela del traje de Capitán Escudo. La cuarta viñeta enseña al militar y a uno de los científicos y en una expresión gestual de preocupación gestual y duelo por el hecho acontecido. La cuarta viñeta enseña un cartucho que explica la transición a otra escena en la Liga de la Maldad.

Narrativa del cómic

Desde la narrativa propia de la historieta esta página sirve para explicar la acción paralela en cuanto a la historia de capitán Escudo y su desaparición después de la derrota frente a Kapitán Maligno. En esta página se justifica

también la presencia de los personajes secundarios como los científicos, los militares y los bomberos.

Las imágenes solo se pueden explicar mediante los diálogos.



Figura 16. Línea argumental principal 16

Tomado de: Tomado de: Zona Acuario, Comunicación con responsabilidad social. Cía. Ltd.
(octubre/noviembre, 2015) Resistencia y esperanza. Revista ¡Elé! (67)

3.4.16. Línea argumental principal 16.

Análisis literario

En el primer cuadro se observa a Kapitán Maligno dando órdenes, ya que tiene el poder sobre la Liga de la Maldad. En la segunda viñeta se observa los diálogos de una mujer asustada que sale en fuga y advierte al resto para que haga lo mismo. La sexta viñeta, que es la cual cierra la página, contiene un monólogo de Maligno quien se burla de la gente y asume el poder de la situación:

¡Ja, ja! ¡Contemplan a su nuevo soberano!

Los diálogos de esta página refuerzan la acción visual y sirven únicamente sólo para dar más fuerza a los hechos, no tienen ninguna función informativa.

Análisis visual

La imagen de un tanque domina la primera viñeta en el cual se encuentra Narciso Guerra/Kapitán Maligno y a su derecha está Victoria Paz. Esta escena no deja de tener ironía pues la imagen del personaje de Victoria Paz, está haciendo precisamente algo que contraría la identidad de su personaje. El tanque avanza en la ciudad, y deja destrozos a su paso. Una gran onomatopeya simula el sonido que deja el tanque a su paso. En la segunda viñeta se ve como una madre con su hijo huyen del paso del tanque mientras esté sigue causando destrozos y dos onomatopeyas simulan el sonido de los mismos. En la tercera viñeta se observa la resistencia de militares frente a este tanque, mientras que la cuarta presenta en un primer plano como los del tanque abren fuego. La cuarta viñeta describe visualmente como los militares son atacados y vencidos por el poder del tanque. En la quinta viñeta se observa a Kapitán Maligno sobre el tanque, de espaldas, y como este toma el poder de la ciudad.

Narrativa del cómic

Las escenas que muestran las viñetas en esta página, describen lo que podría ser la toma de una ciudad por fuerzas militares o paramilitares. La secuencia de acción de las viñetas está bien lograda y se deja ver que este cómic puede tratar asuntos sumamente serios. Además existen escenas dramáticas de importancia, como la huida de la madre con su hijo, o el ataque a los militares que defienden la ciudad.



3.4.17. Línea argumental principal 17.

Análisis literario

El diálogo de la primera viñeta representa un monólogo interior de Capitán Escudo que se lamenta por no haber rescatado a Victoria Paz. En el segundo cuadro el personaje sigue con sus reflexiones y se siente prácticamente vencido. El tercer cuadro presenta un cartucho, diseñado de forma ancestral para dar la significación que es el dios Sol de la Tolita quien le habla al personaje y le da nuevos bríos. En la quinta viñeta este diálogo continúa y se convierte en una energía referente a la naturaleza ecuatoriana y su poder:

Tú eres hijo de la montaña, del mar, de la selva y las islas. Ahora vas a resurgir para enfrentar a las más grandes fuerzas del mal...

Finalmente la sexta viñeta le da el ánimo final para volver y rescatar al país de las fuerzas del mal:

Regresarás y cambiarás al Ecuador.

Como se observa este tipo de diálogos aluden al pensamiento mágico y mítico de los ecuatorianos. En estos diálogos se ve la oposición del superhéroe, que lucha con las fuerzas de la naturaleza, en oposición a los villanos, que luchan con las fuerzas de la tecnología y ciencia. Aquí se observa un retorno a las creencias ancestrales.

Análisis visual

El primer cuadro alude a un superhéroe que visualmente está derrotado, inclusive se observa a Capitán Escudo con una venda en la cabeza y su uniforme deshecho por la pelea. La segunda viñeta presenta un primerísimo primer plano del perfil de la boca y la nariz de Capitán Escudo y allí admite que su compañera cóndor ha muerto. En el tercer cuadro se ve un plano general en donde se encuentra el héroe, todo en un fondo verde, y se reconoce que está en una especie de lugar donde se realizan rituales ancestrales. La mayor parte de la viñeta la ocupa un ídolo de piedra que representa al sol de la Tolita. La cuarta viñeta enseña un primer plano de la cara de Capitán Escudo abatido. En

el quinto cuadro, Capitán Escudo se pone en pie y escucha con atención las palabras del ídolo de piedra. En el sexto cuadro se observa una especie de energía que eleva a Capitán Escudo en el aire, mientras en el fondo el ídolo de piedra genera una expresión gestual de furia y se simula el sonido de la misma mediante una onomatopeya. Esta representación alude a la resurrección del superhéroe.

Narrativa del cómic

Esta página simboliza el pensamiento mítico ritual que da origen al superhéroe. La página es posiblemente una de las más importantes dentro de la historia global de “El último desafío”, pues explica los orígenes de Capitán Escudo y lo relaciona de una manera directa con las tradiciones ancestrales del país.



Figura 18. Línea argumental principal 18

Tomado de: Zona Acuario, Comunicación con responsabilidad social. Cía. Ltd.
(octubre/noviembre, 2015) Resistencia y esperanza. Revista ¡Elé! (67)

3.4.18. Línea argumental principal 18.

Análisis literario

El primer cuadro enseña un cartucho en el cual se cambia de escena y se presenta Quito. Dentro del palacio dos miembros del gobierno, asistentes de la presidenta del país, le comentan a la Jefa del Gobierno que están siendo atacados por enemigos poderosos. También le informan que Capitán Escudo no está presente y por consiguiente se encuentran indefensos. La tercera viñeta tiene un diálogo de la presidenta:

Resistiremos hasta el final...no vamos a ceder ante la Liga de la Maldad.

Finalmente la octava viñeta presenta a Kapitán Maligno dispuesto a seguir con sus planes para apoderarse del país y por ello ve como diversión lo que está realizando.

Análisis visual

En la primera viñeta aparece Quito. Esto se puede deducir ya que se observa el palacio de Gobierno y que autos policiales están tratando de proteger este edificio. El segundo cuadro enseña la oficina de la presidenta de gobierno quien está sentada en su escritorio rodeada de tres asistentes. La cuarta viñeta presenta un primer plano de la presidenta de gobierno, dando órdenes en cuanto a las acciones que deben tomarse. En el quinto cuadro se observa un primer plano de un policía que está aparentemente herido en el suelo. La sexta viñeta enseña un avión que vuela en dirección al Palacio de Gobierno donde se encuentra Maligno, este cuadro tiene una onomatopeya que simula el sonido del avión y además unos signos de admiración. En el quinto cuadro se ve como el avión abre fuego en contra de Maligno, quien está de espaldas. En el sexto cuadro se observa un primer plano de la cara de Maligno quien sonríe, las balas rebotan en su armadura. El séptimo cuadro tiene un plano general de la plaza donde se encuentran. Maligno está de espaldas a los lectores, mientras las Fuerzas Armadas, con todo su arsenal, paracaidistas, aviones, helicópteros y tanques se van contra él. Finalmente la octava viñeta enseña un primer plano

de Kapitán Maligno mientras sonrío del ataque. Lo acompañan unos signos de admiración y unas onomatopeyas que simulan el sonido de su risa.

Narrativa del cómic

En esta página se observa el enfrentamiento de Kapitán Maligno con el país entero. La página se asemeja a la tentativa de un golpe de Estado por parte de Maligno y sus secuaces, y los intentos de la jefa de gobierno por impedirlo. Quizás es una de las páginas más políticas.



Figura 19. Línea argumental principal 19.

Tomado de: Zona Acuario, Comunicación con responsabilidad social. Cía. Ltd. (diciembre, 2015 /enero, 2016) Revista ¡Elé! (68)

3.4.19. Línea argumental principal 19.

Análisis literario

La primera viñeta enseña unos aviones lanzando cohetes. En el segundo cuadro se observa 4 militares abriendo fuego en contra de la doble maligna de Victoria Paz, quien recibe los impactos. En general en toda la página existen pocos diálogos, que tan solo aluden a las acciones que se destacan en las viñetas.

Análisis visual

En la primera viñeta aparecen los aviones que abren fuego, como si se tratase de una guerra civil. En la segunda, tercera y cuarta viñetas se observa a las Fuerzas Armadas, que luchan contra Victoria Paz (su doble maligna), lo cual representa los valores de Ecuador en contra de los de la Liga de la Maldad. En la quinta, sexta y séptima viñetas se ve una secuencia de acciones que organizan el contraataque en contra de los militares. Finalmente la octava viñeta enseña la derrota de las Fuerzas Armadas y el triunfo de la Liga de la Maldad.

Narrativa del cómic

Esta página muestra el enfrentamiento ya desvelado de los militares frente a los villanos, que triunfan en sus objetivos. Finalmente se destaca el triunfo (momentáneo) de los villanos, frente a los militares que responden a los valores de Capitán Escudo.



Figura 20. Línea argumental principal 20.

Tomado de: Zona Acuario, Comunicación con responsabilidad social. Cía. Ltd. (diciembre, 2015 /enero, 2016) Revista ¡Elé! (68)

3.4.20. Línea argumental principal 20.

Análisis literario

El primer cuadro enseña a un Capitán Maligno sorprendido por el reaparecimiento del héroe, el diálogo acompaña la imagen. La tercera y cuarta viñetas representan la sorpresa de los personajes ante el renacimiento del héroe. Inclusive uno de los villanos utiliza un ecuatorianismo para resaltar este hecho: ¡Chuta! En la novena viñeta, el diálogo acompaña la reacción de Capitán Maligno al hecho. El villano, súbdito del antihéroe se recrea con el diálogo ante la posibilidad de la muerte de Capitán Escudo.

Análisis visual

La primera viñeta enseña un primer plano de la cara de Capitán Maligno que está sorprendido. La segunda viñeta muestra un plano general de Capitán Escudo renacido, con su nuevo traje de superhéroe. Desde la tercera hasta la octava viñetas existen una secuencia intercalada de primeros planos de las caras de los personajes que demuestran la sorpresa frente al renacimiento del héroe. La novena viñeta enseña la reacción inmediata del villano frente al héroe. La décima viñeta enseña la acción a tomar para concretar la muerte del superhéroe. La undécima enseña la valentía y el enfrentamiento del superhéroe frente a la maldad.

Narrativa del cómic

En esta página de nuevo se observa dos posiciones claramente enfrentadas en el país, como si se tratase de una guerra civil. El superhéroe se ve renacido y como una especie de milagro ha aparecido de nuevo para enfrentar a los villanos. Se destaca la prominencia visual de Capitán Escudo en la página.



Figura 21. Línea argumental principal 21.

Tomado de: Zona Acuario, Comunicación con responsabilidad social. Cía. Ltd. (diciembre, 2015 /enero, 2016) Revista ¡Elé! (68)

3.4.21. Línea argumental principal 21.

Análisis literario

En esta página los diálogos se ven acompañados de las acciones, en las cuales, los malos están prácticamente derrotados. Los diálogos acompañan al sentimiento de derrota y frustración de los villanos.

Análisis visual

La primera viñeta enseña a Kapitán Maligno, en primer plano y derrotado. La segunda viñeta enseña un plano general de Capitán Escudo usando una de sus nuevas armas y con su nuevo traje. La tercera viñeta solo indica una onomatopeya que le da el sentido sonoro del combate. En el cuarto cuadro, aparece un primer plano de Capitán Escudo, que está en tensión por el combate. La quinta viñeta contiene mucha acción, un villano ataca con un tanque al superhéroe. La sexta viñeta enseña el perfil del superhéroe, el cual se ha salvado de los ataques. La séptima viñeta enseña a un villano, súbdito de Maligno, que se sorprende por haber errado su tiro. El octavo cuadro muestra un plano general del héroe que ha resistido a los ataques. La novena viñeta enseña al villano que vuelve a atacar. La décima viñeta destaca el contraataque de Capitán Escudo con sus nuevas armas. Finalmente, la undécima y duodécimas viñetas muestran el disparo certero del héroe y como termina con el villano.

Narrativa del cómic

En esta página las acciones son prominentes y se observa la lucha definitiva del héroe renacido frente a la maldad.



Figura 22. Línea argumental principal 22.

Tomado de: Zona Acuario, Comunicación con responsabilidad social. Cía. Ltd. (diciembre, 2015 /enero, 2016) Revista ¡Elé! (68)

3.4.22. Línea argumental principal 22.

Análisis literario

Los diálogos expuestos en esta página se refieren a la victoria del pueblo representado por el Capitán Escudo. Los diálogos llaman a la unidad nacional y la continua lucha en contra de aquellos que quieren ir en contra de estos valores. De esta forma, el héroe se ve reforzado como el pueblo que cree en él.

Análisis visual

El primer cuadro enseña a un Capitán Maligno derrotado en el suelo. La segunda viñeta utiliza un primer plano, en el cual se enseña al villano que llama a uno de sus secuaces para huir. En la tercera viñeta, se ve a Mosquitas, transformado en una plaga de mosquitos que recurre a su ayuda. La cuarta viñeta enseña la huida de Maligno, y aparece Capitán Escudo como gran triunfador de la lucha. La quinta viñeta y sexta viñetas se refiere al resto de personajes de la historieta que aclaman al superhéroe por su victoria y la de Ecuador. Finalmente la última viñeta enseña al pueblo, incluida la presidenta, que alaban al superhéroe con su Objetivo “A cambiar el Ecuador”, mientras él está parado de forma triunfante junto a una hoguera que se convierte en las figuras de los villanos que lo amenazan durante toda la historia de este relato.

Narrativa del cómic

Esta página cierra el mega cómic “El último desafío”, y es un recurso estereotipado del triunfo del héroe en su tarea y cómo termina aclamado por su pueblo. La página alude claramente al valor de los sentimientos nacionales.

3.5. Análisis de resultados

3.5.1 Representación ideológica

Según Cristián Armijo Aroca, Roman Gubern explica que la capacidad mítica de un individuo modula su producción imaginaria según “los retos de las cambiantes circunstancias ambientales y sus diversos contextos culturales”. Por ello, productos culturales y de comunicación, como las historietas, deben

ser leídos de acuerdo a las características de cada sociedad y cada época (Gubern, 2002 en Armijo Aroca, 2014, p.40).

De ahí que, para Gubern, las ficciones sean proyecciones “que nacen de la convergencia del imaginario de cada autor con la receptividad selectiva de la sociedad en que vive y sus personajes no son más que fantasmas que propone a su entorno”. De esta forma, si las ficciones que se proyectan en las imágenes de los cómics se convierten en una representación del tejido social en el cual habita el autor, estas prosperan, de lo contrario, mueren (Gubern, 2002 en Armijo Aroca, 2014).

Así la propuesta aquí analizada, el cómic “El último desafío” protagonizado por el personaje Capitán Escudo, contiene una representación iconográfica que lleva casi 10 años de vida en el país y permite convertirse en un campo de observación de la ideología. Teun Van Dijk afirma que “las ideologías consisten en aquellas creencias sociales, generales y abstractas, compartidas por un grupo que controlan u organizan el conocimiento” (Van Dijk, 1998, p.72).

Y es precisamente en este sentido en donde las estructuras gráficas de la historieta analizada contienen funciones cognitivas, sociales e ideológicas. A través de los gráficos y el texto de esta historieta se puede manipular y jugar con los significados e implantar modelos mentales e indirectamente contribuir a las opiniones ideológicas implícitas en los tebeos. Teun Van Dijk explica que “...no hace falta demasiada teoría para comprender que las variaciones de la prominencia gráfica pueden ser un elemento fundamental en la expresión de las ideologías...” (1998, p.254).

Por ello, en las 18 líneas argumentales identificadas en el mega cómic se encontró una representación ideológica en cada personaje.

Tabla 10. Los personajes y su representación ideológica.

Personaje	Representación ideológica
Capitán Escudo	Valores éticos universales y ciudadanos del ecuatoriano común y corriente.
Corruptus	El poder de la corrupción y sus ramificaciones e implicaciones.
Kapitán Maligno	El doble negativo de los valores que utiliza su similitud para la manipulación y el control.
Violentor	La violencia asociada a la corrupción y todo abuso de la fuerza. Además representa el poder armamentístico.
Injustixia	Los males de la función judicial representados como caducos y manipulados por el poder de la corrupción.
Victoria Paz	La victoria asociada a la paz, pero también la manipulación asociada a este discurso.
Científicos sabios	El poder de la ciencia al servicio de la comunidad.

3.5.2 Prominencia visual

Según Jorge Frascara:

“Toda imagen...comunica indefinidamente un espectro impredecible de mensajes. Además de transmitir el mensaje específico que la ha generado, también contribuye a la construcción de la cultura en el más alto sentido de la palabra, promoviendo modelos de pensamiento y conducta que influyen en la manera que la gente se relaciona con otros mensajes, con las cosas y con otra gente” (2006, p.13).

En este ámbito se puede observar que el noveno arte, como una representación visual, expone “una función didáctica e ideológica” que, en casos como este, “refuerzan la identidad de los espectadores” y lectores del

mismo. De esta forma, los consumidores de la historieta analizada ven los personajes representados y concientizan también su importancia y su razón de ser (Gómez Martín y López Zapico, 2005, p.2).

De ahí que se pueda observar que las imágenes, al igual que las palabras, representan ideas que forman discursos. Para Teun van Dijk “el texto deviene discurso cuando es socialmente desplegado”. También esto acontece con las imágenes de las historietas que contienen una gramática propia y además despliegan socialmente sus propios discursos a través de sus publicaciones (De Voghel Lemercier, 2013).

Es por esto que la investigación encontró una prominencia visual en cada personaje iconográfico representado en el megacómic “El último desafío”. Así estos personajes sobresalen en la historia narrada y se convierten en referentes culturales y transmisores de determinadas ideologías. Estas relaciones se reflejan en los siguientes cuadros:

Tabla 11. La presencia visual de Capitán Escudo en “El último desafío”

Personaje	Línea	Número de viñetas y presencia del actante	Presencia total en la página
Capitán Escudo	1	5 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	2	5 viñetas. Presente en 3.	3
	3	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	4	4 viñetas. Presente en 2.	2
	5	8 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	6	6 viñetas. Presente en 2.	2
	7	5 viñetas. Presente en 5.	5
	8	10 viñetas. Presente en 6.	6
	9	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	10	6 viñetas. Presente en 2.	2
	11	8 viñetas. Presente en 6.	6
	12	9 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	13	7 viñetas. Presente 4.	4
	14	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	15	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	16	6 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
	17	6 viñetas. Presente en 6	6
	18	8 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
	19	.8 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
	20	11 viñetas. Presente en 2	2
	21	12 viñetas. Presente en 5	5
	22	7 viñetas. Presente en 3	3
Total en la historia			86

Tabla 12. La presencia visual de Corruptus en “El último desafío”

Personaje	Línea	Número de viñetas y presencia del actante	Presencia total en la página
Corruptus	1	5 viñetas. Presente en 4.	4
	2	5 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	3	4 viñetas. Presente en 3.	3
	4	4 viñetas. Presente en 2.	2
	5	8 viñetas. Presente en 7.	7
	6	6 viñetas. Presente en 1.	1
	7	5 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	8	10 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	9	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	10	6 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	11	8 viñetas. Presente en 1.	1
	12	9 viñetas. Presente en 1.	1
	13	7 viñetas. Presente 3.	3
	14	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	15	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	16	6 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
	17	6 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
	18	8 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
	19	8 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	20	11 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
	21	12 viñetas. No estuvo presente.	0
	22	7 viñetas. No estuvo presente	0
Total en la historia			18

Tabla 13. La presencia visual de Kapitán Maligno en “El último desafío”

Personaje	Línea	Número de viñetas y presencia del actante	Presencia total en la página
Kapitán Maligno	1	5 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	2	5 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	3	4 viñetas. Presente en 3.	3
	4	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	5	8 viñetas. Presente en 7.	7
	6	6 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	7	5 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	8	10 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	9	4 viñetas. Presente en 4	4
	10	6 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	11	8 viñetas. Presente en 3.	3
	12	9 viñetas. Presente en 3.	3
	13	7 viñetas. Presente 3.	3
	14	4 viñetas. Presente 3.	3
	15	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	16	6 viñetas. Presente 3.	3
	17	6 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
	18	8 viñetas. Presente en 3.	3
	19	8 viñetas. Estuvo presente en 0.	0
	20	11 viñetas. Presente en 2	0
	21	12 viñetas. Presente en 1.	0
	22	7 viñetas. Presente en 3	0
Total en la historia			32

Tabla 14. La presencia visual de Violentor en “El último desafío”

Personaje	Línea	Número de viñetas y presencia del actante	Presencia total en la página
Violentor	1	5 viñetas. Presente en 1.	1
	2	5 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	3	4 viñetas. Presente en 2.	2
	4	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	5	8 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	6	6 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	7	5 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	8	10 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	9	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	10	6 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
	11	8 viñetas. Presente en 1.	1
	12	9 viñetas. Presente en 2.	0
	13	7 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	14	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	15	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	16	6 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
	17	6 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	18	8 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
	19	8 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	20	11 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
	21	12 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	22	7 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
Total en la historia			4

Tabla 15. La presencia visual de Injusticia en “El último desafío”

Personaje	Línea	Número de viñetas y presencia del actante	Presencia total en la página
Injusticia	1	5 viñetas. Presente en 1.	1
	2	5 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	3	4 viñetas. Presente en 3.	3
	4	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	5	8 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	6	6 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	7	5 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	8	10 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	9	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	10	6 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	11	8 viñetas. Presente en 1.	1
	12	9 viñetas. Presente en 2.	2
	13	7 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	14	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	15	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	16	6 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
	17	6 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	18	8 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
	19	8 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	20	11 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	21	12 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	22	7 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
Total en la historia			7

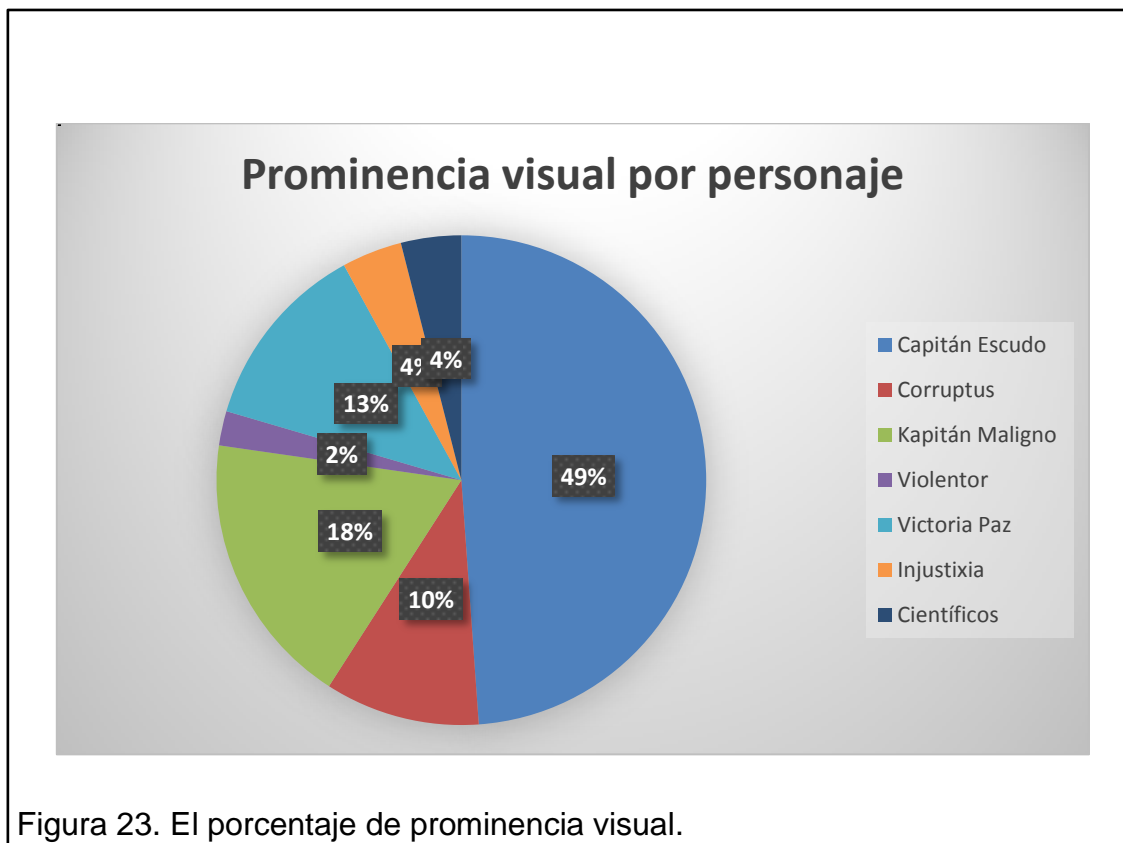
Tabla 16. La presencia visual de Victoria Paz en “El último desafío”

Personaje	Línea	Número de viñetas y presencia del actante	Presencia total en la página
Victoria Paz	1	5 viñetas. Presente en 1.	1
	2	5 viñetas. Presente en 2.	2
	3	4 viñetas. Presente en 1.	1
	4	4 viñetas. Presente en 2.	2
	5	8 viñetas. Presente en 1	1
	6	6 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	7	5 viñetas. Presente en 3.	3
	8	10 viñetas. Presente en 5.	5
	9	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	10	6 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	11	8 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	12	9 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	13	7 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	14	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	15	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	16	6 viñetas. Presente en 3.	3
	17	6 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	18	8 viñetas. Presente en 1	1
	19	8 viñetas. Estuvo presente en 2	2
	20	11 viñetas. Presente en 1	1
	21	12 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	22	7 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
Total en la historia			22

Tabla 17. La presencia visual de los científicos en “El último desafío”

Personaje	Línea	Número de viñetas y presencia del actante	Presencia total en la página
Científicos	1	5 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	2	5 viñetas. Presente en 3.	3
	3	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	4	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
	5	8 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	6	6 viñetas. Presente en 2	2
	7	5 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
	8	10 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
	9	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	10	6 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
	11	8 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
	12	9 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
	13	7 viñetas. Presente 4.	0
	14	4 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	15	4 viñetas. Presente en 2	2
	16	6 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
	17	6 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
	18	8 viñetas. No estuvo presente en ninguna	0
	19	8 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	20	11 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	21	12 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
	22	7 viñetas. No estuvo presente en ninguna.	0
Total en la historia			7

En estos análisis se encontró que Capitán Escudo está presente 86 veces, mientras que Corruptus, 18. Por su parte, Kapitán Maligno cuenta con 32 apariciones, Violentor con 4, Victoria Paz con 22, Injustixia con 7 y los científicos con 7.



De lo que se desprende que, según la historieta, Capitán Escudo, que representa los valores nacionales representa el 49 por ciento del cómic, mientras que su dualidad maligna, el 18. Victoria Paz, personaje que representa también la victoria nacional y su dualidad ocupa el tercer lugar de prominencia visual con un 13 por ciento. Corruptus, quien representa a la corrupción como un mal a ser superado, representa el 10 por ciento de prominencia visual, mientras que la ciencia y la injusticia, representados por los científicos e Injustixia, tienen un 4 por ciento de prominencia visual. Finalmente, Violentor aparece con un dos por ciento de prominencia visual.

De este análisis, se observa que la ideología de los valores nacionales, vista como una dualidad que representa las dos caras de una misma moneda y puede ser tomada de forma positiva o negativa, es un tema de prominencia en el cómic. Y esto sucede tanto para hombres y mujeres, representados por el héroe y su compañera en la historieta. Finalmente, se debe resaltar que la corrupción es un tema recurrente en la historieta, que se observa como una idea a erradicar en el país.

3.5.3 Actantes

Según Roland Barthes, “A. J. Greimas propuso describir y clasificar los personajes del relato, no según lo que son, sino según lo que hacen” (Barthes, 1977, p.34). De esta manera, el actante es quien tiene que realizar una acción dentro del relato, lograr un objetivo. En el caso de las obras de ficción, estos actantes, en muchos casos son sustituidos por acciones o personajes reales que surgen del contexto en el cual el escritor o guionista crea el relato. Así se establece un contexto social y político fácilmente identificable para los lectores.

Tabla 18. La relación de los actantes con sus objetivos.

ACTANTE	OBJETIVO
Capitán Escudo	Salvar al Ecuador
Victoria Paz	Investigar y ayudar a Capitán Escudo
Kapitán Maligno	Oponerse al personaje principal
Corruptus	Destruir al Ecuador
Violentor	Esparcir la violencia en el país
Injusticia	Oponerse a la justicia
Científicos	Apoyar a Capitán Escudo

3.5.4 Oposiciones

En los relatos las oposiciones y contradicciones son de suma importancia para el desarrollo de la acción. Un estereotipo de la dualidad entre lo bueno y lo

malo, el héroe y el villano aparece desde los mitos de origen religioso. De ahí que, tanto los mitos de la antigüedad como los cuentos maravillosos se hayan convertido en las formas más ancestrales del relato que subsisten hasta la actualidad (Sánchez Casarrubios, 2013).

Es más, el hombre contemporáneo tiene tan arraigada la dualidad de los seres, que casi no puede concebir a un villano, sin el héroe que se le oponga, al igual que no podría entender la noche, sin la claridad del día. Por ello, bajo estas dualidades de luz y sombra, bueno y malo, día y noche se configura el imaginario colectivo de las sociedades (Sánchez Casarrubios, 2013).

Según Carl Jung, el imaginario colectivo son las ideas y pensamientos más antiguos y profundos de la humanidad. Es decir "...un tesoro sepultado del que la humanidad ha ido sacando sus dioses y demonios, y todos esos pensamientos fuertes y poderosos sin los cuales el hombre deja de ser hombre" (Jung, 1995 en Sánchez Casarrubios, 2013, p.334)

Bajo este contexto, en el cómic "El último desafío" fueron consideradas algunas oposiciones o dualidades fundamentales que ayudan a entender el relato dentro del contexto social de Ecuador en el 2015 y configuran el imaginario colectivo de este país. De ahí que estas oposiciones o dualidades se detallen en el cuadro a continuación.

Tabla 19. Las oposiciones simbólicas dentro de “El último desafío”.

Supervillanos	se enfrentan a	Superhéroes
Corruptus	oponente	Capitán Escudo
Kapitán Maligno	versus	Capitán Escudo
Corrupción	en contra	Ética y valores ciudadanos
Ciencia manipulada	se opone	Naturaleza
Pensamiento científico	versus	Pensamiento mítico
Tiranos	en contra	Ciudadanos
El Cuartel de la Liga de la Maldad	versus	Centro de Investigaciones
Uso de la ciencia para el poder y la manipulación	se opone	Uso de la ciencia para el servicio a la comunidad

3.5.5 Contexto y cotexto

Se debe aclarar que el cotexto es el ambiente o el entorno de una palabra o representación visual dentro de un relato, mientras que el contexto es la situación en la que se da el uso del lenguaje dentro de una sociedad o cultura. Así el sentido de una representación visual se da por las circunstancias de ella en el relato. En otras palabras, el cotexto es el conjunto de circunstancias que rodean determinada situación, sin las cuales no se pueden entender correctamente el sentido del relato o narración (Zunzunegui, 2014).

De ahí que el cotexto está ligado estrechamente al contexto social e histórico. Por tanto, la dependencia de las figuras icónicas con el contexto y el cotexto lleva a reconocer a las imágenes como textos visuales que dependen de una codificación social convencional (Zunzunegui, 2014).

Tabla 20. La relación entre el contexto y las circunstancias políticas.

Circunstancia	Contexto	Cotexto
Cambio de matriz energética	En Ecuador se da un debate de cómo cambiar la matriz energética del país.	Accidente de Victoria Paz relacionado con el tema de la energía eléctrica.
Enfrentamientos y marchas del 1 de mayo	El 1 de mayo de 2015, en el Día del Trabajador en Ecuador, se dieron desafíos y enfrentamientos a favor y en contra del presidente Rafael Correa.	Enfrentamiento entre Capitán Escudo y Corruptus
Enfrentamientos entre el Ejecutivo y la oposición / Ley de herencias	El 8 de junio de 2015, congregarían a cientos de quiteños que llevaban cacerolas y carteles en los cuales se leía “Fuera, Correa, fuera” en protesta por la ley de las herencias.	Capitán Escudo enfrenta a sus enemigos más poderosos.
Derecho a la resistencia	Los colectivos indígenas invocan el derecho a la resistencia al sentirse vulnerados en sus tradiciones ancestrales.	Capitán Escudo resiste gracias a las tradiciones ancestrales como el sol de la Tolita.

3.6. La percepción en las audiencias

3.6.1 Los observadores

Según David Bordwell “... asumir que el sentido está «en» el texto es concretar algo que sólo puede ser el resultado de un proceso. La comprensión e interpretación de un texto literario, obra de teatro, película o historieta constituyen una actividad en la que el observador desempeña un papel

principal” (1995, p.2). Por ello, la presente investigación no podía hacer caso omiso a la visión de los observadores frente al cómic.

Un observador no es un “receptor pasivo” de los productos comunicacionales que consume. De esta manera, el receptor, sea ya alguien aficionado o experto, busca y se detiene en determinadas informaciones y datos, que lo ayudan a construir un determinado tipo de representaciones sociales (Bordwell, 1995). Bajo este espectro, Natalia Sierra explica que las representaciones sociales son formas “particulares del conocimiento” que ayudan a elaborar “los comportamientos y la comunicación entre individuos” (2013, p.18).

De ahí que se pueda asumir que, gracias a estas representaciones, los hombres busquen comprender la realidad física y social para poder integrarse dentro de un grupo o colectividad humana. También se puede anotar al respecto que una representación social es el conocimiento cotidiano mediante el cual un individuo que conoce sobre determinado tema “...puede, a partir de él, ser parte del espacio social en el que este se desarrolla” (Sierra, 2013, p.18).

Esta investigación escogió a un grupo de niños y adolescentes, entre 7 a 15 años, consumidores del cómic Capitán Escudo, pertenecientes a la clase media quiteña. En sí los jóvenes del siglo XXI, especialmente aquellos que viven en la ciudad, tienen como característica “estar formados por representaciones sociales propias de su identidad juvenil” que son ricas en referentes simbólicos unidos a contenidos estéticos como los que aparecen en las historietas (Sierra, 2013, p.63).

Luego del análisis formal del mega cómic “El último desafío”, se observó que existieron algunas constantes relacionadas a los contenidos en cuanto a los personajes, el concepto de heroicidad y su ficción, los temas de la nación y sus símbolos y el problema de la corrupción. Como resultado de estos análisis se elaboró el siguiente cuestionario que fue presentado a los receptores del cómic:

Tabla 21. Lista de preguntas para las entrevistas.

ENTREVISTAS
1. ¿Qué elementos identificas en el cómic?
2. ¿Qué es un héroe?
3. ¿Qué es un superhéroe?
4. ¿Qué es la nación?
5. ¿Qué es el escudo nacional?
6. ¿Qué entiendes por corrupción?

3.6.2 Entrevistas y análisis

Niños de 7-9 años

3.6.2.1 Entrevista 1.

Niño de 9 años. Estudiante en Quito.

“Yo identifiqué en el cómic la muerte del Cóndor, la pelea entre Corruptus y el Kapitán Maligno y que el Capitán Escudo tiene una máscara distinta, se ve más lindo así. Un héroe es alguien que ayuda a las personas, vence a los malos, ayuda al mundo y a su país, a las ciudades, todo eso. El superhéroe es casi lo mismo, pero ayuda al mundo, antes que los malos conquisten al mundo. El héroe no tiene superpoderes, pero ayuda a los demás. El superhéroe como tiene superpoderes ayuda al mundo entero, para que la maldad no conquiste. Un superhéroe tiene que proteger su nación que es su país. Así el escudo nacional, que tiene el capitán, enseña lo que es importante para nuestro país que son los símbolos como el Cóndor, el Chimborazo, el río, el bote, todas esas cosas que hay en el escudo. La corrupción, que se ve en Corruptus que está en la Liga de la Maldad, es la interrupción de lo bueno”.

En la primera entrevista, uno de los primeros elementos a reconocerse es la muerte del cóndor como un símbolo de identidad y renacimiento. Además, en primera instancia se observa la oposición del mal, representado en los personajes que actúan como villanos, frente al bien, el Capitán Escudo. Por otro lado, la representación del bien ha evolucionado estéticamente (...se ve más lindo así). También la oposición del mal frente al bien se verá reflejada en el concepto de heroísmo y superheroísmo, pero la diferencia de este último término alude a una perspectiva más amplia, que se refiere a lo global.

En cuanto a la concepción de un estado nación, se observa como condición obligatoria para el heroísmo la defensa del país en el cual surgió. Esta condición está claramente definida por el reconocimiento de los símbolos patrios que ostenta el personaje principal en su disfraz. Finalmente, la corrupción, vista como el principal problema del superhéroe, es tan solo una interrupción de la bondad y belleza que transmite Capitán Escudo.

3.6.2.2 Entrevista 2.

Niño de 7 años. Estudiante en Quito.

“Del cómic me gustó el Kapitán Maligno, Konde Fatalidad, Virtualizer. La historia trata de que al Capitán Escudo le toca matar a los súbditos de la Liga de la Maldad. El Capitán Escudo es un héroe. Un héroe es el que salva al mundo. Un superhéroe es también eso. El Capitán Escudo está en una nación que es nuestro país. Al Capitán Escudo, el escudo le sirve para protegerse. El personaje contra el que lucha es Corruptus que tiene unas cosas de pulpo, es un monstruo”.

El doble malvado del Capitán Escudo aparece en esta entrevista como un elemento a reconocerse y se confirma la ideología que representa la dualidad bien/mal. También se establece un reconocimiento de La Liga de la Maldad como un reino que se opone a las perspectivas éticas de los ecuatorianos. El concepto de heroísmo, se vincula con la salvación que debe tener el país. Es decir, el país debe ser salvado. Es importante anotar la doble connotación que surge de la palabra “escudo” pues aparece tanto como un símbolo, como

además un arma de protección. Esto se puede interpretar de cómo, al confiar en los valores cívicos nacionales, un individuo puede protegerse de lo malo. Finalmente, el personaje que es representado por la corrupción, se lo reconoce por su parecido a un pulpo.

3.6.2.3 Entrevista 3.

Niña de 7 años. Estudiante en Quito.

“En el cómic vi a los villanos, al Capitán Escudo, a Claxon. Un héroe es alguien que salva al mundo, un superhéroe es lo mismo. El Capitán Escudo es un héroe. La nación es donde están los villanos y el Capitán Escudo, la nación es el Ecuador. El escudo nacional es como el símbolo del Capitán Escudo, eso le da la fuerza. La corrupción intenta apoderarse del mundo y es Corruptus”.

En esta entrevista se observa la repetición de ciertos elementos que conforman la representación nacional de la patria y el heroísmo. Se reconoce a la nación como el lugar en donde están tanto los villanos como el superhéroe. A diferencia de la anterior entrevista, en este caso el escudo no es lo que protege al héroe, sino aquello que le da la fuerza mientras que la corrupción es el apoderamiento del mundo mediante la agresividad.

3.6.2.4 Entrevista 4.

Niño de 7 años. Estudiante en Quito.

“En la historia aparece un ser robótico, que es el doble malo, para que él le detenga al Capitán Escudo. Me asombré en un capítulo que vi: estaban buscando entre los árboles al Capitán Escudo y han visto solo partes de su traje. Los malvados hacen un carro malvado y luego Capitán Escudo es llevado a la tumba de los cóndores. Capitán Escudo es un héroe que es el color del Ecuador. Un héroe es el que salva al mundo. Los superhéroes tienen poderes, Capitán Escudo es un héroe. Los héroes como Batman no tienen poderes solo habilidades. Los superhéroes tienen poderes como Superman o como Spiderman que le

ha picado una araña. El Capitán Escudo vive en Ecuador, por el color. El Capitán tiene un cóndor que representa el Ecuador, por eso sé que es ecuatoriano. Además tiene la marca del Ecuador: el escudo. El Capitán Escudo pelea contra Corruptus y contra otro que es la versión mala, como Venom en Spiderman, o como el Hulk rojo en Hulk. El Corruptus representa el océano porque parece un pulpo, parece la leyenda de la Medusa, tiene como serpientes en vez de cabello. Eso es malo, eso demuestra cómo es”.

La entrevista aquí analizada es mucho más descriptiva en cuanto a los elementos del cómic y su contenido. Se reconoce muy bien a uno de los enemigos de Capitán Escudo, como un doble creado mediante la robótica. Se asocia además al héroe con la naturaleza. Se observa que además se reconocen muy específicamente cada uno de los personajes de la historieta.

El tema de la dualidad, bien/mal, está claramente asociado en la mentalidad del entrevistado pues el receptor capta esta idea en otras historietas como un estereotipo. En cuanto al heroísmo, este se diferencia del superheroísmo en cuanto a habilidades y superpoderes. El sentido de lo nacional se ve representado por los colores.

La corrupción se reconoce en el personaje de Corruptus por su semejanza con un pulpo. Es interesante observar como el receptor asocia a este personaje con mitos clásicos como el de la medusa, por los cabellos sinuosos que se asemejan a tentáculos y/o serpientes.

Adolescentes de 11-15 años

3.6.2.5 Entrevista 5.

Adolescente de 15 años. Estudiante en Quito.

“El Capitán Escudo tiene todos los símbolos propios del Ecuador, lleva el cóndor en la cabeza, lleva el escudo en el pecho, lleva los tres colores del Ecuador y da una buena imagen de lo que nosotros necesitamos ver. Es decir, no a la corrupción, no al robo, no a la agresión, no a los

incendios forestales y a montón de cosas más. El cómic es interesante porque enseña cosas que los niños más chiquitos no saben. Por ejemplo, el tema de la corrupción, el robo, hacen la realidad más adaptada para los chiquitos, para que entiendan lo que pasa y lo que no deben hacer. Así un héroe es el que hace cosas sin pedir a cambio, por ejemplo una persona que ayuda a los discapacitados, gente que no tiene plata, gente que no tiene los mismos recursos que una persona normal tiene; un héroe es el que dedica su vida a otras personas sin mirar la recompensa. Un superhéroe, es lo mismo que un héroe, pero el superhéroe es que él tiene los poderes para ayudar. El superhéroe en su imagen típica lleva capa, máscara, tiene su logotipo, su trajecito y hace cosas que una persona normal no haría. La nación es la gente que vive en un país y que está regida bajo la democracia. Los héroes y la nación se complementan y por tanto cada persona puede ser un héroe para la nación, cada uno hace su pequeño aporte. Por tanto el escudo nacional es lo que representa a un país, en este sentido es importante porque tiene un significado histórico para nosotros. Las luchas que se han conformado a través de los años, la naturaleza, todo lo que tenemos en este lindo país es el escudo. La corrupción en términos generales es hacer algo que esta fuera de la ley, como el robo, atracos. En el cómic me pareció chistoso y original que le hayan puesto a un pulpo fuerte como un símbolo de la corrupción porque la corrupción es como un pulpo que te puede atraer. Eso refleja el cómic: el pulpo te abraza y no te suelta y es muy difícil salir. La corrupción es como eso, esos tentáculos que te atrapan. Corruptus está muy bien representado”.

En este caso las primeras asociaciones que se observan son los símbolos patrios como un tema de identidad nacional y de ética cívica. Se observa el reconocimiento de una enseñanza en la historieta y los valores que esta infunde. El reconocimiento del heroísmo es de vital importancia para el entrevistado quien lo identifica como alguien que dedica su vida a las otras

personas. El heroísmo, para este receptor, va estrechamente ligado al tema de la nación. Mientras el superhéroe, es un tema de ficción e inclusive puede ser una ironía.

Por otro lado, lo nacional está claramente identificado con el escudo. En este símbolo se ve representada prácticamente casi toda la historia de la patria y el concepto de nación se liga estrechamente con democracia. En cuanto a la corrupción, el personaje de Corruptus se identifica como la seducción de ciertas ideas malignas que pueden atraer a los individuos. Se reconoce al personaje como una idea poderosa y a la vez atractiva.

3.6.2.6 Entrevista 6.

Adolescente de 13 años. Estudiante en Quito.

“A mí de Capitán Escudo siempre me gustó que los villanos eran como los males como las drogas, el alcohol, lo que en la sociedad es malo. El cómic tiene como enseñanzas, un día compré una revista que tenía el día mundial de el no tabaco. El Capitán Escudo es un héroe. Un héroe es aquel que quiere cambiar una ideología a la sociedad. Un superhéroe es aquel que quiere salvar, que quiere ayudar y es casi lo mismo. La historia del Capitán Escudo se da aquí en Quito. El cómic tiene lugares de Quito, está dentro de la nación que es donde vivimos. Así el cómic del Capitán Escudo representa al escudo nacional, al Ecuador en sí que lucha contra los males de la sociedad como la corrupción. La corrupción, representada por Corruptus, es las mentiras que se presentan en el gobierno, o no solo en el gobierno, sino en otros lados; son las cosas que no están bien. Corruptus se hace fuerte cuando es malo”.

En un primer momento la entrevistada observa como los elementos de la historieta le ayudaron a reconocer las cosas negativas a las cuales se enfrenta la sociedad. Al igual que el primer entrevistado, reconoce el valor pedagógico de la historieta.

Es interesante observar que en este caso, la entrevistada, ve al héroe como un individuo que lucha contra determinadas ideologías. Al héroe se lo vincula con la ayuda y la salvación. La receptora reconoce que la historieta es de origen nacional pues reconoce ciertos lugares representados como lugares de Quito.

En términos generales, se ve al cómic como la representación de una nación que está luchando contra sus males. La corrupción de la asocia a ciertos defectos del gobierno, y por tanto, que esta idea se fortalece cuando se propaga.

3.6.2.6 Entrevista 7.

Adolescente de 14 años. Estudiante en Quito.

“Me acuerdo de Capitán Escudo que siempre ayudaba a los demás. Eso es un héroe, una persona que ayuda a los demás en situaciones en las cuales ellos no pueden resolver por sí mismos. Por ejemplo, contra un ladrón, si alguien le puede ayudar a la persona a la que le atacan, ese que le ayuda es un héroe. Un superhéroe en cambio, es alguien que tiene poderes especiales para poder ayudar a los demás. El Capitán Escudo es un superhéroe y su historia se desarrolla en la nación ecuatoriana. La nación es un conjunto de personas y la historieta representa que si cada uno podemos hacer algo por alguien dentro de la nación, podemos llevar al escudo con orgullo, con valentía a otros lugares. Así se puede sacar el nombre del Ecuador adelante, si se puede sacar el cómic afuera la gente puede ver como este superhéroe puede ayudar a varias personas. También en el cómic se ve la corrupción en Corruptus donde se ve reflejada por el nombre y por el físico ya que tiene la musculatura de los que se pueden abusar del resto. De Corruptus llama la atención el pelo que son como tentáculos que le pueden atrapar a la gente”.

En este caso el entrevistado coincide con el resto con la representación social de un héroe como alguien que ayuda a su comunidad. El receptor destaca además la unidad que el héroe, Capitán Escudo, busca para la nación

entendida como un conjunto de personas. Así reconoce el valor cívico de este tipo de historietas.

En otro ámbito destaca la importancia de los valores ecuatorianos como algo digno de exportación. No obstante también reconoce los valores negativos como la corrupción, que se ve reflejada en el personaje de Corruptus por sus tentáculos y su musculatura.

3.6.2.8 Entrevista 8.

Adolescente de 11 años. Estudiante en Quito.

“El Capitán Escudo es chévere porque es un justiciero que defiende el mundo de las personas malas como el Cazador, que cazaba cóndores, Corruptus y otros. De los últimos cómics llama la atención la doctora Victoria Paz que está atrapada y el Capitán Escudo le trata de sacar. El Capitán Escudo es un héroe que es la persona que se interesa por los demás y por el mundo. Un superhéroe en cambio es una persona que tiene superpoderes y le gusta ayudar a la gente. Capitán Escudo es un superhéroe por el cóndor que tiene el poder para presentir las cosas. El cóndor se mueve entonces yo pienso que están conectados. Tiene también superfuerza. La historia se da en Ecuador, que es un gran país con muchas personas que aprecian la naturaleza como en el cómic. El escudo nacional que sale en el cómic representa el Ecuador. El escudo nacional representa la sangre que cayó de nuestros héroes, el barco representa la exportación, el cóndor el animal típico del Ecuador, el sol lo radiante que somos todas la personas de Ecuador. Corruptus es una persona que no piensa como los demás, porque está celoso de Capitán Escudo. Corruptus representa a los drogados, también al tráfico de órganos y a la gente que solo le importa la plata”.

En términos generales, se destaca como el cómic le ayuda a conocer, a esta entrevistada, de forma cotidiana los males que aquejan a la nación. Esta adolescente destaca la figura de Victoria Paz y la ayuda del héroe hacia ella.

Así concuerda con el resto de entrevistados que un héroe es alguien que ayuda a la comunidad.

El tema de lo nacional, y la representación de esta idea, está relacionada al cóndor que el héroe lleva en su cabeza. Se destaca también la riqueza de la naturaleza en el país y el reconocimiento de los símbolos patrios. En cuanto a la idea abstracta de la corrupción, en este caso, no se la reconoce a partir de lo visual, sino como una emoción ligada a los celos.

3.6.3 Observaciones generales

Las entrevistas aquí analizadas refuerzan y validan los contenidos formales de la historieta y sus aspectos ideológicos. De ahí que las representaciones sociales con las cuales se identifican los observadores del cómic corresponden a ciertos elementos formales propios del tebeo.

De esta manera, se observa un primer elemento de representación social identificado que es el mito del heroísmo. Esta representación se encuentra estrechamente ligada a la dualidad luz y sombra que se encontró en el cómic como la relación entre el mal y el bien.

La corrupción, representada en el personaje del pulpo antropomorfo, fue identificada por los receptores como una manipulación encubierta de ciertas normas dentro de la sociedad con miras a lograr un beneficio propio. Los tentáculos del personaje, son el poder simbólico de seducción que esta ejerce sobre los individuos.

Finalmente los símbolos nacionales que ostenta el Capitán Escudo dan cuenta clara de que el contenido busca llegar a las audiencias con ciertas metas fundamentalmente ciudadanas que buscan que los receptores se cuestionen sobre sus niveles de compromiso y participación frente a los problemas de la nación.

3.6.3.1 El mito del héroe

En cuanto al mito de héroe se debe comprender en primer lugar que un mito es un relato que ha sido transmitido oralmente de generación a generación y puede (o no) transmitir una realidad histórica. De ahí que “...los mitos son realidades comprensibles en sí mismas”. Por ello, son independientes de su lugar geográfico y escapan al tiempo convirtiéndose en atemporales (Pérez Mundaca, 2012, p.36).

De esta manera la gran mayoría de mitos universales, como en este caso es el del héroe, transmiten una estructura interna similar. Así contienen una estructura lógica del pensamiento humano y la manera de obrar de su espíritu y por tanto sirven para entender como son las sociedades que elaboran esos mitos (Pérez Mundaca, 2012).

José Pérez Mundaca, parafraseando a Lévi – Strauss, comenta que “...los mitos no sirven para comer, sirven para pensar o más específicamente para mostrar cómo los mitos se piensan en los hombres sin que ellos lo noten” (2012, p.34). De esta forma, Lévi – Strauss no es solo bueno para entender los mitos clásicos o de tipo indígena, sino que además sirve de guía para entender la fuerza de las elaboraciones narrativas contemporáneas en forma de mitos en universos virtuales como los cómics (Deaza, 2015).

En consecuencia, los entrevistados ratificaron que el mito del heroísmo tiene una perspectiva universal y trascendencia psicológica. Específicamente, el Capitán Escudo, elevado a una categoría de mito de ficción, tiene muchas semejanzas con los mitos de los héroes clásicos: separación del mundo, poder sobrehumano, triunfos contra las fuerzas del mal, debilidad ante el pecado de la corrupción, caída consecuencia de una traición y “una vuelta al mundo para vivirlo con más sentido, sacrificio y muerte simbólica” (Prada Pérez De Azpeitia, 2014, p.106).

Pero también como representación social, el mito del héroe tiene una función primordial y es el desarrollo del ego individual. En los dos grupos entrevistados, se observa como el superhéroe funciona como una especie de avatar que

permite desarrollar la fuerza y debilidad del ego para asumir las tareas de la vida. Algunos de los entrevistados hablaron del héroe como “...*la persona que se interesa por los demás y por el mundo...*” o “...*el que salva al mundo...*” lo que se traduce en un imperativo ético a cumplirse (Prada Pérez De Azpeitia, 2014).

Además, según los entrevistados, el cómic representa esa misión del héroe de retirarse a las zonas de la psique donde se hallan los verdaderos problemas (...*siempre me gustó que los villanos eran como los males como las drogas, el alcohol, lo que en la sociedad es malo...*) para vencerlos. Así, de una forma u otra, la representación del superhéroe en esta historieta cumple con la función de luchar contra “los demonios infantiles y el ego pueril y adolescente” para ser superado. Finalmente, la muerte simbólica del superhéroe “representará el advenimiento de la madurez”. (Prada Pérez De Azpeitia, 2014, p.106)

3.6.3.2 La dualidad luz y sombra

En cuanto al tema de la dualidad, las entrevistas arrojaron opiniones como: “...*el Capitán Escudo pelea contra Corruptus y contra otro que es la versión mala, como Venom en Spiderman, o como el Hulk rojo en Hulk...*”, “...*el superhéroe como tiene superpoderes ayuda al mundo entero, para que la maldad no conquiste...*” o “... *aparece un ser robótico, que es el doble malo, para que él le detenga al Capitán Escudo*”. En estas frases se observa cómo el sí-mismo del superhéroe representa una *coincidentia oppositorum* que entraña ver la luz y oscuridad, lo bueno y lo malo del propio yo (Prada Pérez De Azpeitia, 2014, p.107).

Estas opiniones confirman el estudio formal del cómic en el cual se observa la contradicción luz y sombra reflejada tanto en el centro de investigaciones como en el cuartel de la Liga de la Maldad. Para Manuel de Prada Pérez De Azpeitia “... si la casa del héroe representa la mente consciente, la cueva representa su lado más desconocido y oscuro, es decir, lo inconsciente” (2014, p.107). De esta forma, también en la mitología antigua se observó estas dualidades, ya que la cueva, la guarida, surge como un lugar de muerte y resurrección. Así es

importante la entrada del héroe a la cueva sin luz, que significa la parte oscura, la muerte simbólica para luego renacer como un ser equilibrado en su totalidad (Prada Pérez De Azpeitia, 2014, p.107).

3.6.3.3 El pulpo de la corrupción

En cuanto a lo que se refiere al personaje de Corruptus y la idea abstracta que representa:

“...la corrupción podría definirse como una manipulación o transgresión encubierta de las normas que rigen una organización racional, con vistas a lograr un beneficio privado. Todo el mundo cree entender cuando se habla de corrupción, pero tras el consenso existen graves malentendidos porque una de las características de la corrupción es su opacidad, su cuidado de las apariencias, su “discreto encanto”, hay siempre personas “dispuestas” a corromperse, lo que determina la mayor incidencia de este tipo de problemas es, desde la lógica psicosocial, el tipo de situación en el que se ven inmersos los individuos”.

(Iparraguirre, Matalinares, Montero, Malvaceda, Rivera y Sánchez, 2011, p.167)

De ahí que, al partir de este concepto, se entiende la lectura unánime de los entrevistados frente al personaje de Corruptus. Para ellos, el animal antropomorfo dibujado “...*tiene unas cosas de pulpo, es un monstruo...*”, “...*intenta apoderarse del mundo...*”, “...*llama la atención el pelo que son como tentáculos que le pueden atrapar a la gente...*” y “...*representa a los drogados, también al tráfico de órganos y a la gente que solo le importa la plata*”. Estas opiniones denotan una clara conciencia cívica frente a uno de los peores males que tiene el país y también su poder de seducción.

3.6.3.4 El Estado-nación

Antes de iniciar el análisis, se debe enfatizar en las formas de organización del estado-nación. Este concepto surge con el tratado de paz de Westfalia en 1648. Así, hasta esta época, esta noción era una forma de organizar el poder

por una clase social en un tiempo y espacio territorial determinados. (Blanco y Romero, 2008)

Por otro lado, la nación está entendida como el conjunto de sentimientos de pertenencia de los individuos que incluye una misma lengua, costumbres, tradiciones y cultura que cohesiona a una sociedad y la hacen diferente a las otras naciones. De esta manera, la idea de “estado-nación”, que surge en Westfalia, se identifica como “el nacimiento de la legitimidad de las naciones para gobernar su territorio con soberanía plena, sin interferencias externas en materias de política o religión” (Blanco y Romero, 2008 p. 106)

En gran parte de los entrevistados, este concepto se ve reflejado en los símbolos, que como nación, ostenta el superhéroe Capitán Escudo:

“... el escudo nacional es lo que representa a un país, en este sentido es importante porque tiene un significado histórico para nosotros. Las luchas que se han conformado a través de los años, la naturaleza, todo lo que tenemos en este lindo país es el escudo”.

Además, estas representaciones nacionales se convierten en un motivo de orgullo cívico y educación en estos valores que han estado presentes en la educación ecuatoriana.

“La nación es un conjunto de personas y la historieta representa que si cada uno podemos hacer algo por alguien dentro de la nación, podemos llevar al escudo con orgullo, con valentía a otros lugares. Así se puede sacar el nombre del Ecuador adelante...”

De esta manera, se observa que este tipo de pedagogía que surge en ciertos cómics es, como anota Mariano Schlez, una “unión de historiografía académica y revisionista” (2013, p.105) que busca llegar a las audiencias con unos objetivos fundamentalmente cívicos que pretenden que los receptores se interroguen sobre sus niveles de compromiso y participación ciudadana frente a las problemáticas actuales (Schlez, 2013).

De ahí que, la historieta investigada no rompa con la educación formal ecuatoriana, sino que más bien se presente como alineada a los objetivos del sistema. En consecuencia, se divulgan ciertos contenidos nacionalistas que pretenden formar ciudadanos críticos contra quien se oponga a ese concepto de “Estado-nación”. Así se observa que la educación escolar sigue siendo una de las armas más poderosas para llevar al ciudadano a las disposiciones oficiales, tanto en la educación formal, como en aquello que en apariencia pueda parecer un hecho contracultural como son las historietas (Schlez, 2013).

CONCLUSIONES

De todo lo expuesto hasta el momento se puede concluir que los cómics se hacen eco de la realidad al igual que la literatura y el periodismo. Por ello, las historietas pertenecen a ambos géneros. En consecuencia, se observa que los tebeos cumplen con determinadas funciones ideológicas, como en el caso de la historieta de Capitán Escudo, “El último desafío”.

En primer lugar, se debe señalar que este cómic está enmarcado dentro de una estrategia de poder blando. De esta forma, la imagen del superhéroe canaliza sentimientos de unidad nacional. La historieta analizada, publicada en la revista *Elé*, genera una construcción de un determinado modelo de realidad alineado a la idea del estado-nación. Así, al analizar el discurso oculto del cómic, se entra en la producción simbólica del ser humano y por tanto en el universo cultural de una sociedad.

En una época, caracterizada por el poco sentido histórico de las producciones culturales, la repetición de temas y contenidos en las historietas hace que estas se conviertan en las representantes de la búsqueda del ser humano por relatos con contenido. De ahí que el hombre ansíe volver a ciertas narraciones míticas para comprender su espacio en el mundo y redescubrir la política hasta en sus formas más ingenuas y primitivas.

Por ello, muchos de los héroes y superhéroes representados en las historietas, sirven como vehículos comunicacionales que expresan el sentido de unidad colectiva que busca el ser humano para conseguir una identidad. Sin embargo, muchas historietas pueden convertirse en el retorno al ego más infantil de ciertos pueblos expresado en sus políticas sociales e ideológicas.

Como género, los cómics reflejan la realidad de la misma manera en que lo ha hecho la literatura y el periodismo. La historieta, al revalorizar la comunicación icónica se convierte en una forma simbólica importante de registro de una memoria cultural y a su vez en un punto de ruptura y encuentro. Así, como periodismo en imágenes permite hasta a los analfabetos, excluidos por la escritura alfabética, acceder a la información. Por tanto, el cómic se convierte

en un vehículo de comunicación más democrático frente a la hegemonía de la palabra impresa en los diarios y revistas, pero también puede transformarse en un mecanismo de poder blando (Duplatt, 2005).

En la mayoría de democracias, el poder blando es una estrategia que sirve para establecer determinadas preferencias, que son asociadas de forma inconsciente a determinados productos, como en este caso la historieta de Capitán Escudo. Este personaje representa determinados valores cívico nacionales que pueden considerarse legítimos para obtener determinada autoridad moral (Nye, 2004).

Del mismo modo, por el poder de las imágenes de esta historieta es que se puede transmitir de forma intensiva una ideología. El superhéroe Capitán Escudo cumple una función catalizadora de aspiraciones de unidad nacional, como lo hicieron en la antigüedad los dioses y héroes griegos, o los santos, dentro de la religión católica, y, además se convierte en un referente histórico cultural en el Ecuador (Unceta Gómez, 2007).

Para Ernst Cassirer, la cultura es el “universo simbólico creado por el hombre para poder desarrollar su existencia” (Amilburu, 1998, p.13). Por tanto, las múltiples formas en las cuales el espíritu de la humanidad se desarrolla representan cómo el ser humano interpreta sus experiencias de vida. Bajo esta óptica, para acceder al universo cultural de una sociedad, se debe acceder a sus formas simbólicas y reinterpretarlas.

Al interpretar la cultura de una sociedad bajo sus formas simbólicas, se realiza una nueva síntesis para observar cómo se han construido y solidificado ciertos productos culturales, como el cómic analizado que transmite determinadas ideologías y se convierten en un símbolo. No obstante este tipo de estos símbolos son tan solo los “vehículos de la comunicación”, o, en otras palabras, “los medios convenientes que sirven al entendimiento humano” (Campbell, 2004).

Y es precisamente en estos medios convenientes al entendimiento humano en donde se enmarcó este análisis, pues el hombre para comprenderse y

comprender el mundo que le rodea siempre tuvo la necesidad de relatos. En la actualidad, el individuo vive en una era del vacío, carente de narraciones y mitos que expliquen su realidad. El hombre interactúa de una forma narcisista con el presente, vive tan solo para sí mismo y no se preocupa por la posteridad. Como consecuencia de esto, el sentido histórico ha sido dejado a un lado, de la misma manera que los valores y las instituciones sociales (Lipovestky, 2013).

Por ello, tanto en el cine, como en la literatura, y, en este caso, en el cómic, se busca la repetición de ciertos patrones míticos y simbólicos que están presentes en las historias de héroes y superhéroes. No es casualidad que aquellos relatos narrados por generaciones anteriores resurjan en el presente como respuesta al vacío del hombre contemporáneo. De ahí que las historietas reflejen "...una representación de lo político que se ha vuelto sumamente humorística: cuánto más las grandes opciones dejan de oponerse drásticamente, más el político se caricaturiza en escenas de combate..." (Lipovestky, 2013, p.162).

De esta forma el cómic, como práctica de comunicación, elabora una construcción de un modelo de realidad que genera un discurso para ejercer, de forma consciente o inconsciente, un efecto político. En otras palabras, por la vía del tebeo, en apariencia ficcional y, en algunos casos, humorística, se busca definir la legitimidad de un modelo de organización. Así, el cómic, como portador de un significado político, se constituye en una herramienta comunicacional que promueve sentidos y valores sociales (Fernández y Gago, 2012).

De ahí que se haya analizado un caso, en el cual la historieta dirija ciertas estrategias políticas para construir un discurso dentro del imaginario social y "naturalizar un mito construido" (Fernández y Gago, 2012, p.126). En esta historieta en particular, es el mito del estado-nación la idea primordial a defender por el héroe representado a través del personaje de ficción Capitán Escudo.

Ernst Cassirer explica que la política moderna sabe a ciencia cierta que “a las grandes masas las mueve mucho más fácilmente la fuerza de la imaginación que la pura fuerza física” (2013, p.342). Esta premisa se ha utilizado en gran medida en muchos de los productos culturales de algunas sociedades. Los políticos de la actualidad se han transformado en adivinos o seres con poderes especiales o mágicos, como los superhéroes, y han utilizado el inconsciente colectivo y el pensamiento mítico de los pueblos para conseguir sus fines.

En consecuencia, esta investigación sobre el mito del héroe Capitán Escudo observó que la historieta tuvo una función primordial y fue el desarrollo del ego individual y colectivo relacionado con la idea del estado-nación. En los dos grupos de entrevistados, el superhéroe funcionó como una especie de avatar para desarrollar la noción de nacionalidad como un imperativo ético y moral a cumplirse (Prada Pérez De Azpeitia, 2014).

La historieta “El último desafío” busca propagar el “sentido de pertenencia a una nación común”, y por tanto se debe observar que es una construcción social e ideológica pues “este sentido...no es natural y no siempre existió” (Kymlicka, Straehle y Carbonell, 2003 pp.61-62). En realidad, en muchos estados-nación, la idea de que todas las personas de un mismo territorio compartían una misma identidad es prácticamente reciente.

Los Estados-nación no aparecieron con el origen del hombre sino que fueron creados gracias a políticas de construcción nacional para propagar y hacer más fuerte el sentido de pertenencia nacional, que es precisamente uno de los objetivos de esta historieta. Este sentido de pertenencia ha incluido, en varios estados, el apoyo a los medios de comunicación nacional, la organización de estudios sobre ciudadanía y cívica y la adopción de símbolos nacionales, que están claramente identificados en el personaje del superhéroe (Kymlicka, Straehle y Carbonell, 2003).

Más aún, para Hannah Arendt, el establecimiento de los estados-nación, después de la Primera Guerra Mundial, tuvo ciertas consecuencias nefastas para las minorías: “...a aquellos pueblos a quienes no les fueron otorgados

estados, tanto si eran minorías oficiales o solo nacionalidades, consideraron estos tratados como un juego arbitrario, que entregaba a unos el mando y a otros la servidumbre” (2015, p.389).

Sin embargo, “la difusión exitosa de una identidad común es, en muchos países, un logro contingente y vulnerable; un proceso en marcha, no un hecho consumado” (Kymlicka, Straehle y Carbonell, 2003, p.62). Así, al analizar este tipo de historietas se debe advertir que muchas veces la construcción de una identidad nacional por parte del estado, puede significar la destrucción de ciertas identidades de las minorías que también existen en el país.

Para concluir se debe indicar, como Joseph Campbell afirma, que “la comunidad actual es el planeta y no la nación con fronteras”. Por ello, en un nivel global, ciertos patrones de agresividad, observados en determinadas historietas sobre los mitos de los héroes y superhéroes, anteriormente sirvieron para coordinar a ciertos grupos; pero en la actualidad, sólo posibilitan la división de los mismos en bandos y partidos. Esto ha hecho que “la idea nacional, con una bandera como tótem, sea hoy una ampliadora del ego infantil y no la aniquiladora del mismo” (Campbell, 2004, p.415).

RECOMENDACIONES

En muchos casos, el periodismo cultural, no ha tomado la iniciativa para construir un análisis y crítica seria sobre determinados productos de la cultura popular. Debido al internet y al mundo globalizado, existen cada vez más productos culturales, dentro y fuera de las fronteras del país, que deben ser leídos desde ópticas más profesionales y formales, para evadir la mirada ingenua de sus consumidores, o, por lo menos, analizarla.

El ser humano vive una etapa de transición en todos los niveles y la cultura no es la excepción. Las nuevas tecnologías han replanteado muchos procesos artísticos y sociales. Las identidades se han reconstituido bajo nuevos parámetros que se han separado de las nociones vinculadas a la nación y la territorialidad. Bajo estos contextos, los productos de ficción como las historietas ocupan espacios determinados que sirven para el reconocimiento de nuevas identidades y la expresión de críticas sociales e ideológicas.

La historia de los cómics, tebeos o historietas, y sus discursos vinculados al Estado abren una puerta para entender los procesos culturales y sociales dentro de un país. Las discusiones sobre historietas se acercan a las polémicas sobre los medios de comunicación en general y ayudan a entender el imaginario colectivo de los pueblos. Por ello, una buena práctica periodística cultural hace reflexionar a las audiencias en cómo circulan bienes simbólicos como las historietas e invita a la reflexión sobre estos productos generalmente despreciados por la “alta cultura”.

Como Abraham Moles (1987) afirma, es fundamental abordar los acontecimientos culturales como si estuviesen inscritos dentro una cultura mosaico, que no es más que el depósito de fragmentos de conocimientos creado en el cerebro de los individuos por los medios de comunicación (Moles en Cruz y Rosero, 2012, pp.69-70).

En este sentido, son precisamente las historietas el testimonio fiel de este tipo de cultura en el hombre contemporáneo. Las imágenes yuxtapuestas en los tebeos se presentan como las partes del conocimiento e información del

entorno social y cultural en el cual el individuo se desenvuelve. Así estas expresiones sirven para comprender una época en la cual las barreras, entre el clasicismo de lo artístico y la estética de lo popular, se han difuminado.

En definitiva, es importante que se abra un panorama a este tipo de investigaciones en cuanto al noveno arte se refiere, pues en la actualidad los cómics ya representan un género que tiene una acogida masiva en las audiencias y reflejan los contextos sociales, políticos y culturales de regiones determinadas. Más aún, en una época en la cual los procesos de identidad se ven ratificados por el nivel de consumo que obtienen y las ideologías que promueven.

REFERENCIAS

- Abreu C. (2000). Dibujo satírico, dibujo humorístico, chiste gráfico y caricatura en Revista Latina de Comunicación Social, número 36, de diciembre de 2000, La Laguna (Tenerife), en la siguiente dirección electrónica (URL): <http://www.ull.es/publicaciones/latina/aa2000kjl/u36di/.htm>
- Abuín, L.. (s.f). Flash Gordon. Recuperado el 4 de abril de 2015 de https://www.google.com.ec/search?q=flash+gordon&oq=flash+gordon&aqs=chrome..69i57.4751j0j1&sourceid=chrome&es_sm=93&ie=UTF-8#q=flash+gordon+comic&start=30
- AFP (16 de octubre de 2015). Combate conjunto ante la corrupción propone Ecuador ante CELAC. El Universo, Ecuador. Recuperado el 1 de noviembre de 2015 de <http://www.eluniverso.com/noticias/2015/10/16/nota/5185940/combate-conjunto-ante-corrupcion-america-latina-propone-ecuador>
- Alvar, J. (1989). Tartessos - ciudad = Cádiz. Apuntes para una posible identificación. Gerión. Revista de Historia Antigua, 295. Recuperado el 5 de diciembre de 2014 de <http://revistas.ucm.es/index.php/GERI/article/viewFile/GERI8989220295A/14713>
- Amalvi, C. (1984). De Vercingétorix à Astérix, de la Gaule à De Gaulle, ou les métamorphoses idéologiques et culturelles de nos origines nationales. Institut des Sciences et Techniques de l'Antiquité. 10, 285-318. Recuperado de http://www.persee.fr/doc/dha_0755-7256_1984_num_10_1_1629
- Amilburu, M. G. (1998). La cultura como universo simbólico en la antropología de E. Cassirer. *Pensamiento: Revista de investigación e información filosófica*, 54 (209). Recuperado el 20 de abril de 2015 de http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:500914/Cassirer_Pensamiento.pdf
- Arango Johnson, J. A., Gómez Salazar, L. E., & Gómez Hernández, M. M. (2009). Comics: something to be taken seriously. Comics as a tool in higher education teaching. Anagramas-Rumbos y sentidos de la comunicación-Universidad Nacional, Universidad de Medellín, and

- Universidad Pontificia Bolivariana cases. Medellín, Colombia: Universidad de Medellín.
- Araujo, A. (21 de enero de 2015). El 12,3% de la energía eléctrica en Ecuador se pierde. El Comercio, Ecuador. Recuperado el 1 de noviembre de 2015 de <http://www.elcomercio.com/actualidad/energia-electrica-ecuador-perdidas.html>
- Arendt, H. (2015) Los orígenes del totalitarismo. Madrid, España: Alianza Editorial
- Armijo Aroca, C. J. (2014). Análisis del discurso de los guiones literarios en la producción de comics, ficcionica de José Daniel Santibañez y Rocko de Erick Álava Sayer en Guayaquil, en el 2014 (Disertación Doctoral). Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Guayaquil, Ecuador. Recuperado el 4 de mayo de 2015 de <http://repositorio.ucsg.edu.ec:8080/bitstream/123456789/1578/1/T-UCSG-PRE-FIL-CCS-26.pdf>
- Atchity, K. y Wong, Ch.L (30 de mayo de 2012). Escribir tratamientos (líneas argumentales) que vendan. (Mensaje en un blog) Recuperado el 5 de abril de 2015 de <http://andrealopez2.blogspot.com/2012/05/escribir-tratamientos-lineas.html>
- Aunión, J.A (2007, Mayo 6). La huella de Tartessos conduce a Doñana. El País. Madrid, España. Recuperado 7 de agosto de 2015 de http://elpais.com/diario/2007/05/06/cultura/1178402401_850215.html
- Austin Millán, T. (2000). Para comprender el concepto de cultura. Revista Unap Educación y Desarrollo. Recuperado 6 de julio de 2015 de http://www.geocities.com/tomaustin_cl/ant/cultura.htm
- Baena, F. (s.f.). Deriva breve por el planeta cómic. Recuperado 7 de enero de 2015 de http://macba.cat/uploads/publicacions/desacuerdos/textos/desacuerdos_5/Francisco_Baena.pdf
- Barei, S. (1999). Periodismo cultural: crítica y escritura. Ámbitos. 2.
- Bartra, R. (2001). El mito del salvaje. Ciencias. Vol. (60) Recuperado el 4 de febrero de 2015 de

[https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=6UyKG8uJ_T4C&oi=fn&pg=PA9&dq=El+mito+del+salvaje.+Ciencias.+Vol.+\(60\)++bartra&ots=ork6rcxcEM&sig=NIQZ5GkD6nHqhpxcNMQTLVZTsjl#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=6UyKG8uJ_T4C&oi=fn&pg=PA9&dq=El+mito+del+salvaje.+Ciencias.+Vol.+(60)++bartra&ots=ork6rcxcEM&sig=NIQZ5GkD6nHqhpxcNMQTLVZTsjl#v=onepage&q&f=false)

- Becerra, D., Jorge, S. (2007). El cómic como elemento de atracción para la enseñanza del mundo clásico. Entre la literatura y la rigurosidad histórica. Actas de Imágenes. La Antigüedad en las artes escénicas y visuales, Logroño, España: Universidad de La Rioja.
- Bech, J. A. (1999). Mito, símbolo y arquetipo en los procesos de formación de la identidad colectiva e individual. Revista mexicana de ciencias políticas y sociales, 43, 176. Recuperado el 7 de octubre de 2015 de http://www.researchgate.net/profile/Julio_Amador2/publication/270274195_MITO_SMBOLO_Y_ARQUETIPO_EN_LOS_PROCESOS_DE_FORMACION_DE_LA_IDENTIDAD_COLECTIVA_E_INDIVIDUAL/links/54a4361f0cf257a6360720f7.pdf
- Benavides, Ó. S. (2014). Más allá de la viñeta: el cómic como medio de expresión y configuración de identidades. Pozo de Letras, 11(11), 77. Recuperado el 3 de abril de 2015 de https://scholar.google.com.ec/scholar?q=M%C3%A1s+all%C3%A1+de+la+vi%C3%B1eta%3A+el+c%C3%B3mic+como+medio+de+expresi%C3%B3n+y+configuraci%C3%B3n+de+identidades.+&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C5
- Bernal-Guerrero, A. (2003). La construcción de la identidad personal como proyecto de educación moral: supuestos teóricos y delimitación de competencias. Teoría de la Educación, (15).
- Bessant, J. (2009). Aristotle meets youth work: A case for virtue ethics. Journal of Youth Studies, 12(4).
- Bizarro, L. M. L. (2008). Astérix et le mythe du héros résistant: entre réalité et fiction. Recuperado el 3 de octubre de 2015 de <https://ria.ua.pt/handle/10773/2810>
- Blanco, F. y Romero, A. (2008). Europa: estructura institucional para la seguridad desde la paz de Westfalia. Madrid, España: Universidad Rey

- Juan Carlos. Recuperado el 5 de diciembre de 2015 de <http://www.redalyc.org/pdf/3221/322127619005.pdf>
- Bordieu, P. Passeron, J.C. (1977). *La Reproducción. Elementos para una teoría de la enseñanza*. Barcelona, España: Editorial Laia.
- Bordwell, D. (1995). *El significado del filme*. Paidós. Recuperado el 4 de mayo de 2015 de http://critica-siberia.bligoo.com/media/users/8/414733/files/716219/David_Bordwell_El_significado_del_filme_cap_tulo_1_Paid_s_1995_.pdf
- Boronat, Óscar Gual. (2011). *El cómic como fuente histórica: el falso testimonio de Tintín en el Congo Belga*. Espacio Tiempo y Forma. Serie V, Historia Contemporánea. 23..
- Brown, D. (2009). *Fear Thy Neighbor, Conflicted Superheroes and the Lone Ranger's Lonely War: September 11th and the New National Narrative*. (Tesis para optar al título de Master) Recuperado el 6 de marzo de 2015 de <http://dare.uva.nl/cgi/arno/show.cgi?fid=144206>
- Brujats, M. Ll. (2010). *De ratones y hombres*. Maus, de Art Spiegelman. *Escritura e imagen*. 6. Recuperado el 7 de abril de 2015 de https://scholar.google.com.ec/scholar?q=De+ratones+y+hombres.+Maus%2C+de+Art+Spiegelman.+Escritura+e+imagen.+&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C5
- Bustanza, I. U. (2013). *Superhéroes y caballeros andantes en la era neobarroca*. *Temas antropológicos: Revista científica de investigaciones regionales*, 35(2), Recuperado el 30 de enero de 2015 de https://scholar.google.com.ec/scholar?q=Superh%C3%A9roes+y+caballeros+andantes+en+la+era+neobarroca.+Temas+antropol%C3%B3gicos%3A+Revista+cient%C3%ADfica+de+investigaciones+regionales&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C5
- Caipe, R. A. C. y Hernández, M. B. (2013). *La dualidad andina del pueblo Pasto, principio filosófico ancestral inmerso en el tejido en guanga y la espiritualidad*. *Plumilla Educativa*, (11). Recuperado el 7 de octubre de 2015 de

<http://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/plumillaeducativa/article/viewFile/351/451>

- Caldwell, C. (2015, marzo 6). Calvin and Hobbes: América's Most Profound Comic Strip. *The Wall Street Journal*. Recuperado el 7 de enero de 2015 de <http://www.wsj.com/articles/calvin-and-hobbes-americas-most-profound-comic-strip-1425656199>
- Calero, A., María, J. y Cano García, J. (2011). Bajo la piel del superhéroe: fusión entre su identidad y su imagen. Recuperado el 25 de mayo de 2015 de <http://dspace.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/6994/Bajo%20la%20piel%20de%20los%20superheroes.pdf?sequence=6>
- Campbell, J. (2004). The hero with a thousand faces. (Versión digital PDF.) New Jersey, Estados Unidos: Princenton University Press. Recuperado el 24 de abril de 2015 de <http://civicvirtue.info/weblog/wp-content/uploads/hero-with-a-thousand-faces.pdf>
- Cano-Gómez, A.P. (2012). El héroe de la ficción postclásica. Interpretación de la teoría del postclasicismo fílmico en la serie de televisión Hijos de la anarquía. *Palabra clave*, 15(3). (Versión digital PDF.) Recuperado el 4 de noviembre de 2015 de <http://www.scielo.org.co/pdf/pacla/v15n3/v15n3a05.pdf>
- Cañas, J. P. D. (2006). ¿Para qué la historia? : una reflexión sobre el análisis histórico en la enseñanza de la arquitectura. *Revista de arquitectura*. 8. Recuperado el 7 de agosto de 2015 de <file:///C:/Users/aula/Downloads/Dialnet-ParaQueLaHistoria-4070909.pdf>
- Caraballo, L. C. (2010). Abordajes de la historieta contemporánea. In II Congreso Iberoamericano de Investigación Artística y Proyectual y V Jornada de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales. La Plata, Argentina: Universidad Nacional de la Plata, Facultad de bellas artes. Recuperado el 25 de julio de 2015 de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/39324>
- Cardona, A. (2006). Del héroe mítico al mediático. Las categorías heroicas: héroe, tiempo y acción. *Revista Universidad EAFIT*, 42(144)

Recuperado el 8 de mayo de 2015 de <http://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/revista-universidad-eafit/article/view/786/693>

Carlyle, T. (1993). Hero and hero worship. (Versión digital PDF.) California, Estados Unidos: University of California Press. Recuperado el 6 de enero de 2015 de <http://www.sandroid.org/GutenMark/wasftp.GutenMark/MarkedTexts/heros10.pdf>

Cassirer, E. (2013) *El mito del estado*. México; Fondo de Cultura Económica.

Castillo Vidal, J. (2004). Fundamentos teóricos del análisis de contenido en la narración secuencial de imágenes fijas: el cómic. *El profesional de la información*, 13.

Celi, E (27 de junio de 2015). En 34 días cambio el panorama político El Comercio, Ecuador. Recuperado el 3 de noviembre de 2015 de <http://www.elcomercio.com/actualidad/34-dias-cambio-panorama-politico.html>

Celis, B. (26 de febrero de 2006). Los superhéroes cuestionan el orden mundial. Madrid, España. El País. Recuperado el 5 de abril de 2015 de http://elpais.com/diario/2006/02/26/cultura/1140908402_850215.html

Cevallos, S. (2007). *El cómic: generador de cultura y entretenimiento*. Quito, Ecuador: Udl.

Chirinos, J. R. G. (2012). La interpretación del comic como incidencia entre la articulación de la memoria histórica, la identidad cultural y la comprensión crítica de la realidad en la formación de los estudiantes de Comunicación Social. *Atenas*, 3(18). Recuperado el 3 de mayo de 2015 de <http://atenas.mes.edu.cu/index.php/atenas/article/view/48/html>

Constante, S (9 de junio de 2015). Centenares de personas se manifiestan en Quito contra Correa. El País. España. Recuperado el 3 de noviembre de 2015 de http://internacional.elpais.com/internacional/2015/06/09/actualidad/1433856259_951352.html

- Constela, T. (9 de marzo de 2015). El derecho al voto de las mujeres y los animalillos. *El País*. España. Recuperado el 20 de marzo de 2015 de http://cultura.elpais.com/cultura/2015/03/06/actualidad/1425657600_440017.html
- Cortez Vega, I. L. (2005). Análisis de la historieta norteamericana de superhéroes sobre el atentado del 11 de septiembre. (Tesis para optar al título de licenciado en Comunicación Social) Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima, Perú
- Cortijo, A. (2011). Autoras contemporáneas en la historieta española. Revisión de la etiqueta 'cómic femenino'. *Arbor*. 187, 221-238. Recuperado el 9 de julio de 2015 de [file:///C:/Users/aula/Downloads/1378-1381-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/aula/Downloads/1378-1381-1-PB%20(1).pdf)
- Cruz, P. y Rosero, S. (2012) *El periodismo cultural en los medios ecuatorianos*. Quito, Ecuador: Ciespal
- Cro, S. (1977). Las fuentes clásica de la utopía moderna: el " Buen salvaje" y las " Islas Felices" en la historiografía indiana. *Anales de literatura hispanoamericana*. 6. Recuperado el 20 de septiembre de 2015 de <file:///C:/Users/aula/Downloads/25826-25845-1-PB.PDF>
- Curihuinca, F. (2005). Diseño de un cómic. Un intento por empezar a acercar al cómic, a través de su entendimiento, a la disciplina del Diseño. (Proyecto de título para acceder al grado de Diseñador con mención en Diseño Gráfico). Santiago de Chile, Chile: Universidad de Chile.
- Da Silva, K. (2012). El cómic y sus relaciones con la Historia: un estudio de las representaciones del 11 de septiembre de 2001 y sus consecuencias. In Libro de Actas del Segundo Congreso Internacional Viñetas Series– Narrativas gráficas: lenguajes entre el arte y el mercado. (Versión digital PDF). Recuperado el 5 de enero de 2015 de http://www.vinetasseries.com.ar/2012/pdf/actas2012/KdaSilva_VS_2012.pdf
- Dagan, C. (2015, octubre 30) Henry Winkler, TV's Etemal Teenager Fonzie, Turns 70. *Variety*. Recuperado el 14 de diciembre de 2014 de

<http://variety.com/2015/tv/news/henry-winkler-happy-days-70th-birthday-1201627066/>

- De la Fuente Soler, M. (2011). La memoria en viñetas: historia y tendencias del cómic autobiográfico. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*. 20, 260-261. Recuperado el 1 de febrero de 2015 de <http://revistas.uned.es/index.php/signa/article/viewFile/6267/6000>
- De Pablo, A. G. (2008). La industria cinematográfica, los superhéroes y la violencia simbólica. (Versión digital PDF). Recuperado el 30 de mayo de 2015 de http://actacientifica.servicioit.cl/biblioteca/gt/GT3/GT3_GalindodePablo.pdf
- De Voghel, D. (2013). Las imágenes también enuncian. *Inventio, la génesis de la cultura universitaria en Morelos*, (18), 59-64. Recuperado el 20 de junio de 2015 de [file:///C:/Users/home/Downloads/Dialnet-LasImagenesTambienEnuncian-4453947%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/home/Downloads/Dialnet-LasImagenesTambienEnuncian-4453947%20(2).pdf)
- Deaza, J. C. O. (2015). Bueno para pensar: un análisis estructural del mito de La Guerra de las Galaxias. *Punto Cero*. 20(30), 47-64. Recuperado el 4 de marzo de 2015 de <http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v20n30/v20n30a06.pdf>
- Díez Balda, M. A. (2011). El cómic feminista: Un poco de historia. Recuperado el 9 de febrero de 2015 de <http://gredos.usal.es/jspui/handle/10366/112914>
- Dorfman, A. Mattelart, A. (1972). *Para leer al Pato Donald*. Santiago, Chile: Siglo Veintiuno Editores.
- Duplatt, A. E. (2005). *Historieta, periodismo y literatura. Narrativas*. Vol. (3) (Versión digital PDF.) Recuperado el 15 de noviembre de 2015 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/2757_pg.pdf
- Dupont, N. (2011). Hollywood adaptations of comic books in a post 9/11 context: the economic and cultural factors *Trasatlantica*. *Revue d'études américaines*. 2/2011, mis en ligne le 11 juin 2012, consulté le 25 aout 2014. URL:<http://trasatlantica.revues.org/5419>

- Eco, U. (2013). *Apocalípticos e integrados*. Madrid, España: Debolsillo.
- Eco, U. (2015, mayo 2) Era una noche oscura y tormentosa. *El Espectador*. Recuperado el 20 de mayo de 2015 de <http://www.elespectador.com/opinion/era-una-noche-oscura-y-tormentosa>
- Educar. El portal educativo del estado argentino. (2010) Charlie Brown cumplió 60 años. Recuperado el 20 de noviembre de 2015 de <http://portal.educ.ar/debates/protagonistas/arte-cultura/charlie-brown-cumplio-60-anos.php>
- EFE (2011, noviembre 21). La guerra de Irak en cifras. La información Recuperado el 4 de mayo de 2015 de <http://www.diarioinformacion.com/internacional/2011/10/21/guerra-irak-cifras/1181413.html>
- Estrella, S. (8 de septiembre de 2015) El derecho a la resistencia es otra figura incómoda. *El Comercio*, Ecuador. Recuperado el 20 de septiembre de 2015 de <http://www.elcomercio.com/actualidad/ecuador-derecho-resistencia-politica-constitucion.html>
- Fernández, E. (s.f.) *Los nuevos superhéroes: ¿Feos, Sucios y malos?* Buenos Aires, Argentina. Recuperado el 29 de abril de 2015 de <http://www.vinetas-sueltas.com.ar/congreso/pdf/Superheroes/fernandezlascano.pdf>
- Fernández, F. P. (2009). *Psiquiatría y censura en el cómic estadounidense: Fredric Wertham y la seducción del inocente*. *Revista de historia de la psicología*, 30(2), 301-310.
- Fernández, L. y Gago, S. (2012). *Historieta y mitos políticos: la relectura oficial del Eternauta en la Argentina democrática*. Anagramas. Colombia: Universidad de Medellín. Recuperado el 15 de febrero de 2015 de <http://www.scielo.org.co/pdf/angr/v10n20/v10n20a09.pdf>
- Fernández, M. J. y Áviles, R. (2014). *Derechos Humanos Y Comics: Un Matrimonio Est-Éticamente Bien Avenido (Human Rights and Comics: An Aesth-Ethically Well-Matched Marriage)*. *Revista Derecho del*

- Estado, (32), 245. Recuperado el 30 de agosto de 2015 de <http://www.redalyc.org/pdf/3376/337631501013.pdf>.
- Fernández, M. y Gaspin, F. (1991). Astérix en español y/o la opacidad de la traducción de un código cultural. In Traducción y adaptación cultural: España-Francia, 93-108. Recuperado el 6 de julio de 2015 de [file:///C:/Users/aula/Downloads/Dialnet-AsterixEnEspañolYoLaOpacidadDeLaTraducciónDeUnCodi-1113099%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/aula/Downloads/Dialnet-AsterixEnEspañolYoLaOpacidadDeLaTraducciónDeUnCodi-1113099%20(1).pdf)
- Fernández, O. (2011). Sobre los cómics, las historietas, las películas, las novelas y otras comiquitas ideológicas. *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, 31(3).
- Ferrari, G.A. Toyos, V. (2009). Revoluciones de papel. Estados Unidos, América Latina y las visiones sobre la guerrilla a través de la historieta. *Diálogos de la Comunicación. Revista Académica de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social*. 78.
- Flores, C. (2010). El cómic en el Ecuador y una propuesta de cómic. (Tesis previa a la obtención del Título de Máster en Arte Mención en Pintura, Dibujo y Escultura) Universidad de Cuenca. Cuenca, Ecuador. Recuperado el 4 de julio de 2015 de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3209/1/tm4av12.pdf>
- Frascara, J. (2006). *El Poder de la imagen: reflexiones sobre comunicación visual*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito. Recuperado el 20 de abril de 2015 de <https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=Q0AW0JSWck8C&oi=fnd&pg=PA20&dq=la+imagen+y+el+impacto+visual&ots=wnJibZd2AB&sig=EBphdR3HVCeFlyzK7bCI4y27UOY#v=onepage&q=la%20imagen%20y%20el%20impacto%20visual&f=false>
- Frezza, G. (2009). Guerras y posguerras: la visión política del futuro en la ciencia ficción de los cómics, películas y series contemporáneas. *Formats: revista de comunicación audiovisual*, (5), 5. Recuperado el 5 de junio de 2015 de http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/pdf/_/art_dos_esp1.pdf

- Gaitanos, G. (2013). The Story of comic books superheroes: a political propaganda or an urban religious cult? Recuperado el 1 de mayo de 2015 de <http://www.inter-disciplinary.net/probing-the-boundaries/wpcontent/uploads/2013/04/gaitanospaper.pdf>
- Gárate, Y. (2010). El cómic como lenguaje artístico reconocible, crítica y político de lo social. (Tesina previa a la obtención del título de licenciado en artes visuales) Universidad de Cuenca. Cuenca, Ecuador. Recuperado el 20 de marzo de 2015 de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3118/1/tav105.pdf>
- Gilirribó, A. (s.f). Charlie Brown. Universidad Pompeu de Fabra. Recuperado el 4 de julio de 2015 de https://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/recursos/fig_calc/_7_/estampes/3_9.htm
- Gómez, A. M. L. (2014). La imagen de la historia. *Arqueología de 300*. 8 Recuperado el 6 de abril de 2015 de <http://revuesshs.u-bourgogne.fr/textes&contextes/document.php?id=2023>
- Gomez, F. (2015). Virus tropical: presencia y relevancia del personaje autobiográfico femenino en la novela gráfica colombiana Iberoamericana 15. Recuperado el 30 de octubre de 2015 de <http://journals.iai.spk-berlin.de/index.php/iberoamericana/article/view/1295/945>
- Gómez, L. (2012). Watchmen (Jack Snyder, 2009): la especulación histórica como método para el debate político. Recuperado el 1 de julio de 2015 de <http://ro.uow.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1681&context=lhapapers>
- Gómez, L. U. (2012). El mito griego visita los bajos fondos: "Greek Street". *Minerva: Revista de filología clásica*, (25).
- Gómez, R. A. B. (2012). Representaciones de Latinoamérica en "Las aventuras de Tintín" de Hergé. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*. Vol. (10) pp. 880-895 Recuperado el 4 de diciembre de 2015 de

[http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa5/070.Representacion es_de_latinoamerica_en-Las_aventuras_de_Tintin_de_Herge.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa5/070.Representacion_es_de_latinoamerica_en-Las_aventuras_de_Tintin_de_Herge.pdf)

Gonzalo, J. F. (2011). Sobre filosofía y superhéroes.

Gubern, R. (1972). El lenguaje de los cómics. Barcelona, España: Península.

Gutiérrez Chirinos, J. R. (2013). El comic como producto y medio de expresión cultural en la formación de comunicadores sociales. Recuperado el 8 de julio de 2015 de <http://www.eci.unc.edu.ar/archivos/companam/ponencias/Aportes%20te%C3%B3rico%20metodo%C3%B3gicos%20en%20comunicaci%C3%B3n/Aportes-te%C3%B3rico-metodo%C3%B3gicos-en-comunicaci%C3%B3n.-Guti%C3%A9rrez.pdf>

Hernández, E. (2009) Nuevo orden mundial. Narraciones sobre el poder y superhéroes en el cómic estadounidense. Nueva York, Estados Unidos. Recuperado el 7 de marzo de 2015 de <http://roderic.uv.es/handle/10550/28973>

Herrero, J. S., y Bebia, B. Z. (2012). Héroes religiosos vs. superhéroes: ©.Boletín Hispánico Helvético, 19. Recuperado el 12 de agosto de 2015 de <file:///C:/Users/home/Downloads/BHH19.pdf>

Hornero, A. C. (2006). Categorías del tiempo histórico. Endoxa: Series Filosóficas. 21. Recuperado el 1 de mayo de 2015 de http://e-spacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:Endoxa-20065799FD9C-FDC8-EAE7-D8E1-3BD5BCFDBEF3&dsID=categorias_tiempo.pdf

Houtard, F. (1 de septiembre de 2015). Ecuador 2015: el agotamiento de un modelo en un contexto de crisis mundial En la Línea de fuego, Ecuador. Recuperado el 3 de abril de 2015 de <http://lalineadefuego.info/2015/09/01/el-ecuador-de-2015-el-agotamiento-de-un-modelo-en-un-contexto-de-crisis-mundial-por-francois-houtart/>

Iguácel, P. (2008). Tartessos: el mito en lenguaje de cómic. In Congreso Internacional "Imágenes", La Antigüedad en las Artes escénicas y visuales: International Conference "Imágenes", The reception of

- Antiquity in performing and visual Arts: Universidad de La Rioja, Logroño.
- Iparraguirre, C. A., Matalinares, M., Montero, V., Malvaceda, E., Rivera, I. y Sánchez, E. (2011). Representaciones sociales de la corrupción y la violencia y su relación con la reflexión socio moral en jóvenes de zonas urbanas y rurales de diversas regiones del Perú. *Revista de Investigación en Psicología*, 14(1).
- Jenkins, H. (2013). Comic as a poetry. An Interview with David Mack Confessions of an ACA-Fan. The official weblog of Henry Jenkins. Recuperado el 4 de Julio de 2015 de http://henryjenkins.org/2013/04/comics_as_poetry_an_interview.
- Jiménez Duarte, C. (2010). El arte como lenguaje. Medellín, Colombia: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Jiménez, J. (2015). Sally Heathcote; sufragista, la lucha por el voto de la mujer llega al cómic. España Recuperado el 26 de marzo de 2015 de <http://www.rtve.es/noticias/20150308/sufragista-lucha-voto-mujer-llega-comic/1109560.shtml>
- Johnson, J. A. A., Salazar, L. E. G y Hernández, M. M. G. (2009). El cómic es cosa seria. *Revista Anagramas*. Recuperado el 7 de mayo de 2015 de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-25222009000100002&lng=es
- Kurlat Ares, S. (2015) Los futuros posindustriales de la historieta en la era del populismo. El caso argentino. *Iberoamericana*. Vol. (15) Recuperado el 4 de abril de 2015 de <http://journals.iai.spk-berlin.de/index.php/iberoamericana/article/view/1295/945>
- Kurlat Ares, S. (2015). Arte, ideología y estrategias de producción: la historieta latinoamericana como forma de aproximación a lo real. Presentación. *Iberoamericana* Vol. (15). Recuperado el 6 de octubre de 2015 de <http://journals.iai.spkberlin.de/index.php/iberoamericana/article/view/1295/945>
- Kymlicka, W., Straehle, C., y Carbonell, M. (2003). *Cosmopolitismo: Estado-nación y nacionalismo de las minorías*. Universidad Nacional Autónoma

- de México, Instituto de Investigaciones Jurídicas. Recuperado el 7 de noviembre de 2015 de <http://132.248.65.15/libros/1/5/3.pdf>
- Largacha, A. (2008). El saber del palacio: las escuelas de escribas en el próximo Oriente antiguo y Egipto. *ARBOR*, Ciencia, pensamiento y cultura CLXXXIV.731.
- Leaver, T. (2012). Artificial Mourning: The Spider-Man Trilogy and September 11th. *Web-Spinning Heroics: Critical Essays on the History and Meaning of Spider-Man*, 154. (Versión digital PDF). Recuperado el 7 de noviembre de 2015 de <https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=HHwjAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA154&dq=spiderman+and+the+attack+to+twin+towers&ots=5eZP7TgkJp&sig=r9Lup96ALb9UEbgBj6cTVOsmB8#v=onepage&q=spiderman%20and%20the%20attack%20to%20twin%20towers&f=false>
- Liendo, J. (2008). Maus: un manifiesto contra el silencio. Recuperado el 6 de abril de 2015 de <http://www.yadvashem.org/yv/es/education/university/pdf/liendo.pdf>
- Lipovetsky, G. (2013) *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona, España: Editorial Anagrama
- Londoño, A. G. (2009). Filosofía de un bárbaro. Conan de Cimmeria, de Robert E. Howard. *Revista Universidad de Antioquia*, 296. Recuperado el 7 de diciembre de 2015 de <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/revistaudea/articloe/viewArticle/1706>
- López, C. (2013, marzo 27). Calvin y Hobbes: la filosofía y política de Bill Waterson. *Wondrus*. Recuperado el 4 de julio de 2015 de <http://wondrus.la/arte/ilustracion/politicacalvinyhobbes>
- López, M. A (2008). Astérix en Hispania: realidad histórica o realidad caricaturizada. Congreso Internacional "Imágenes", La Antigüedad en las Artes escénicas y visuales: International Conference "Imágenes", The reception of Antiquity in performing and visual Arts: Universidad de La Rioja, Logroño, 22-24 de octubre de 2007. Logroño, España: Universidad de La Rioja, 2008.

- Loretto A. L. G. (2013). El binomio identidad y cultura presentes en la historieta chilena Condorito. Aproximaciones conceptuales y análisis histórico social en la realidad nacional. *Perspectivas de la Comunicación*-ISSN 0718-4867, 6(2). Recuperado el 6 de octubre de 2015 de [file:///C:/Users/home/Downloads/160-586-1-PB%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/home/Downloads/160-586-1-PB%20(2).pdf)
- Mañana, C. (3 de septiembre de 2014). Louis Lane se separa de Superman. *El País*, España. Recuperado el 5 de enero de 2015 de http://elpais.com/elpais/2014/09/03/icon/1409738092_823121.html
- Márquez, I. V. (2008). 300 o el peplum digital. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*. Vol. (39), 45. Recuperado el 3 de abril de 2015 de <https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero39/300peplu.html>
- Marroig, J. y Capó, M. (2002). Calvin y Hobbes, un ejemplo de intertextualidad en el cómic. *Tonos digital: Revista electrónica de estudios filológicos*, (4). Recuperado el 4 de octubre de 2015 de <http://www.um.es/tonosdigital/znum4/estudios/cyhinter.htm>
- Martín, M. G. y Zapico, M. A. L. (2005). La mujer invisible: una aproximación a la marginación de la mujer a través del estudio de los cómics americanos de 1960. In V Congreso de Historia Social: Las figuras del desorden: heterodoxos, proscritos y marginados , 40 Recuperado el 7 de agosto de 2015 de http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31078064/ART_MujerInvisible.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJ56TQJRTWSMTNPEA&Expires=1447897154&Signature=53eO01ScIgm6GG7mNrMS5JB832Q%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLa_mujer_invisible_una_aproximacion_a_la.pdf
- Matos, U. (2010, noviembre 3) V de vigilantes: Eres todo un hombre Charlie Brown. Recuperado el 24 de abril de 2015 de <http://www.zonanegativa.com/v-de-vigilantes-snoopy-y-carlitos/>

- Mayoral, F. R. (2014). 75 aniversario Marvel: la propaganda del cómic. Clío: Revista de historia, (158). Recuperado el 5 de julio de 2015 de <http://dialnet.unirioja.es/ejemplar/382209>
- McAllister, M.P., Sewell Jr, E. H., & Gordon, I. (2001). Introducing comics and ideology. Matthew McAllister, Edward Sewell, y Ian Gordon Comics & Ideology. Recuperado el 1 de mayo de 2015 de <http://www.amazon.com/Comics-Ideology-Popular-Culture-Everyday/dp/0820452491>
- Meggs, D. F. (2009). Why not rule the world? Nietzsche, the Ubermensch, and Contemporary superheroes. (Versión digital PDF) Tennessee, Estados Unidos; Universidad de Tennessee. Recuperado el 4 de marzo de 2015 de http://trace.tennessee.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2296&context=utk_chanhonoproj&seiredir=1&referer=http%3A%2F%2Fscholar.google.es%2Fscholar%3Fq%3Dthe%2Bubermensch%252C%2Bnietzsche%2Bsuperheroes%26hl%3Des%26as_sdt%3D0%252C5#search=%22ubermensch%2C%20nietzsche%20superheroes%22
- Melamed, A. (1996). Los héroes del cine no son lo que eran. Revista de Filosofía y Teoría Política, (31-32).
- Melero, X. (s.f.). El Cómic como medio periodístico. Eu-topías 7/2014 Madrid, España. Recuperado el 1 de mayo de 2015 de http://www.eu-topias.org/articulo.php?ref_page=92htt
- Mendoza, M, De Nery, D. (s.f.). El Cómic transgrede y cambia paradigmas. Madrid, España. Recuperado el 4 de abril de 2015 de "<http://www.alaic.net/revistaalaic/index.php/alaic/article/viewFile/134/137>"
- Mollá Furió, D. (2014). Sword and Sorcery. Robert E. Howard. Un bárbaro con miedo a vivir. Quaderns de Filologia-Estudis Literaris. Vol. (14) , 85-102. Recuperado el 4 de agosto de 2015 de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3582650>
- Mora Sifuentes, F. M. (2012). Seminario "Derechos, cine, literatura, cómics: ¿cómo y por qué?". Boletín mexicano de derecho comparado, 45.

- Moreano Recalde, R. G. (2014). *Supera-Héroe vs. Supera hombre: Análisis de la mitología de héroes y sus discursos en el siglo xx*.
- Moreno, J. J. R. (2011). *La energía atómica vista a través de la cultura popular estadounidense: una aproximación*. *Investigaciones históricas: época moderna y contemporánea*. Vol. (31). Recuperada el 5 de mayo de 2015 de unirioja.es
- Morris, T y M. (2013). *Los superhéroes y la filosofía*. Barcelona, España; Blackie Books.
- Morrison, G. (2012). *Supergods, Héroes, mitos e historias del cómic*. Madrid, España; Turner publicaciones.
- Muñoz Molina, A (2014, marzo 8). *Memoria dibujada*. *El País*. Recuperado 9 de septiembre de 2015 de http://cultura.elpais.com/cultura/2014/03/05/actualidad/1394040639_645321.html
- Muñoz, B. (2007). *¿Realidad o ficción?: el impacto comunicativo del 11-S*. *Estudios e Pesquisas em Psicologia*, 7(3), 583-612. Recuperado el 11 de agosto de 2015 de <http://www.epublicacoes.uerj.br/ojs/index.php/revispsi/article/view/10882/8572>
- Núñez Bergsneider, M. C. (2011). *Los lugares de la historia en los cómics y la ciencia ficción*. Bogotadeo. Recuperado el 6 de noviembre de 2015 de <http://revistas.utadeo.edu.co/index.php/BT/article/view/292>
- Nyberg, A. K. (1998). *Seal of approval: The history of the comics code*. Univ. Press of Mississippi. Recuperado el 23 de julio de 2015 de <http://www.upress.state.ms.us/books/647>
- Oficial, R. (2013). *Ley Orgánica de Comunicación*. Quito, Pichincha, Ecuador.
- Pardo, I. (10 de septiembre de 2010) *El capitán Escudo contra los enemigos del Ecuador*. Quito, Ecuador. Recuperado el 4 de febrero de 2015 de <http://gotoons.blogspot.com/2010/09/el-capitan-escudo-contra-los-enemigos.html>

- Peñalba García, M. (2014). La temporalidad en el cómic, 14. Recuperado el 8 de noviembre de 2015 de <http://www.cervantesvirtual.com/obra/la-temporalidad-en-el-comic/>
- Pérez Mundaca, J. (2012). ¿ Que es el mito?. *Anthropologica*, 1(1), Recuperado el 25 de noviembre de 2015 de <file:///C:/Users/home/Downloads/6303-24386-1-PB.pdf>
- Pérez, M. J. L. (2004). Del uniforme del Capitán América al azul desnudo del Dr. Manhattan: ascenso y caída del superhéroe como principio de construcción identitaria. *Tonos digital: Revista electrónica de estudios filológicos*, (8), 354. Recuperado el 19 de septiembre de 2015 de <http://www.um.es/tonosdigital/znum8/estudios/13supertonos.htm?iframe=true&width=95%&height=95%>
- Pérez, O. y Meléndres, G (19 de agosto de 2015). El cambio de matriz energética es la prioridad. *El Telégrafo*. Ecuador. Recuperado el 15 de agosto de 2015 de <http://www.telegrafo.com.ec/noticias/informacion-general/item/el-cambio-de-la-matriz-energetica-es-la-prioridad.html>
- Platas, F. D. (2012). Imperio estético: griegos frente a persas según 300 de Frank Miller. *Sémata: Ciencias Sociais e Humanidades*. 23 (Versión digital PDF) Recuperado el 4 de abril de 2015 de <http://www.usc.es/revistas/index.php/semata/article/view/177>
- Pogo, M. y Estefan, W. (2013). Análisis narrativo de la película Kick Ass a través de la construcción del súper héroe Kick Ass y la súper heroína Hit Girl como estereotipos sexuales. (Tesis de grado previo a la obtención de título de licenciado en comunicación social) Universidad Central del Ecuador. Quito, Ecuador. Recuperado el 16 de agosto de 2015 de <http://www.dspace.uce.edu.ec:8080/bitstream/25000/1944/1/T-UCE-0009-110.pdf>
- Pons, A. M. (2003). Más visto que el tebeo. Madrid, España: Asociación Educación y Bibliotecas Tilde. (Versión digital PDF.) Recuperado el 4 de agosto de 2015 de <http://gredos.usal.es/jspui/handle/10366/118914>

- Prada Perez De Azpeitia, M. (2014). La casa del super-héroe. Teatro Marittimo, (4), 106-121. Recuperado el 1 de julio de 2015 de http://oa.upm.es/35728/1/INVE_MEM_2014_188643.pdf
- Prieto, J. A. (2012). La realidad simbólica después del once de septiembre en la filosofía y ficción actuales. *Thémata. Revista de Filosofía*, (45). (Versión digital PDF). Recuperado el 14 de diciembre de 2015 de <https://ojs.publius.us.es/ojs/index.php/themata/article/viewFile/472/438>
- Quiceno Vélez, A. M. (2010). De Barthes al Chapulín Colorado. Una lectura de los héroes y antihéroes como configuraciones míticas. (Tesis para optar al título de licenciado en Comunicación Social) Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia. Recuperado el 20 de enero de 2015 de <http://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/5525>
- Ravelo, L. C. (2013). Semiotic analysis of Art Spiegelman's Maus: A war comic with an open ending. *AJAL*. Vol. (7). (Versión digital PDF) Recuperado el 7 de febrero de 2015 de [http://www.faapi.org.ar/ajal/issues/102/AJALVol1\(2\).pdf#page=8](http://www.faapi.org.ar/ajal/issues/102/AJALVol1(2).pdf#page=8)
- Redacción (1 de mayo de 2015). Correa: "No permitiremos que nos roben el 1 de mayo" *El Telégrafo*, Ecuador. Recuperado el 3 de noviembre de 2015 de <http://www.telegrafo.com.ec/politica/item/correa-no-permitiremos-que-nos-roben-el-1-de-mayo.html>
- Redacción (1 de mayo de 2015). El 12,3% de la energía eléctrica en Ecuador se pierde. *El Universo*, Ecuador. Recuperado el 1 de noviembre de 2015 de <http://www.eluniverso.com/noticias/2015/05/01/nota/4827641/rafael-correa-baila-tarima-mientras-trabajadores-marchan>
- Redacción (14 de junio de 2015). Correa: "Me están chantajeando los empresarios" *El Telégrafo*, Ecuador. Recuperado el 3 de noviembre de 2015 de <http://www.telegrafo.com.ec/politica/item/estamos-cortando-las-fuentes-de-evasion.html>
- Redacción (19 de agosto de 2015). 104 policías heridos se registraron hasta ahora en las violentas manifestaciones *El Telégrafo*, Ecuador. Recuperado el 4 de diciembre de 2015 de

<http://www.telegrafo.com.ec/politica/item/manifestaciones-en-macas-dejan-a-varios-policias-heridos.html>

Redacción Cuenca (16 de septiembre de 2015). Rafael Correa evalúa jornada de protestas como pacífica. *El Comercio*, Ecuador. Recuperado el 20 de diciembre de 2015 de <http://www.elcomercio.com/actualidad/rafaelcorrea-marchas-evaluacion-conversatorioconlosmedios-cuenca.html>

Remolina, A. M. C. La aventura del comic norteamericano en el siglo XX. *Contextos y Ciudades*, 8. Recuperado el 4 de abril de 2015 de http://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&frm=1&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwilwqOPwr7JAhXM7SYKHeoWCSQQFggaMAA&url=http%3A%2F%2Fgeshal.socials.uba.ar%2Ffiles%2F2015%2F03%2F18-RODRIGUEZ-Gina-Paola.-Pretil-24.pdf&usg=AFQjCNFqtWLJo1rFUpG0a5AZIfm_Pepw_w&sig2=fjeox8UhboKyilZlLh-WVw

Richet, B. (2008). *Humour gaulois, perfide Albion et Nouveau Monde : les grandes traverses d'Asterix*. Recuperado el 30 de agosto de 2015 de <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00661939>

Rivero, P. (2004). *Cómic en el aula de Historia. Apuntes para su creación. Proyecto Clío*. Recuperado el 8 de mayo de 2015 de <http://clio.rediris.es/n30/comic.htm>

Rodríguez Zamora, J. M. (2009). El héroe. *Literatura y psicología analítica. Filología y lingüística*, 35 (1). Recuperado el 6 de mayo de 2015 de <http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/filyling/article/viewFile/1268/1331>

Rodríguez-Puente, F. (s.f.). Una microhistoria de la historieta. Flores de treinta y dos pétalos. *Artes, Artes, Artes*. Recuperado el 24 de febrero de 2015 de <http://cdigital.uv.mx/bitstream/123456789/33382/1/182011p45-50.pdf>

Rothberg, M., Spiegelman, A. (1994). "We Were Talking Jewish": Art Spiegelman's "Maus" as "Holocaust" Production. *Contemporary Literature*. Recuperado el 30 de abril de 2015 de

<http://www.jstor.org/discover/10.2307/1208703?uid=2&uid=4&sid=21106232833881>

- Roura, S. A. H. (2013). Watchmen o los riesgos de un mundo global. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*. 22. España: UNED. Recuperado el 7 de mayo de 2015 de <http://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/6360>
- Rubin, L. C. (2010). Superheroes and Superegos: Analyzing the Minds Behind the Masks by Sharon Packer. *The Journal of Popular Culture*, 43(5), 1142-1143. Recuperado el 6 de abril de 2015 de <http://www.amazon.es/Superheroes-Superegos-Analyzing-Minds-Behind/dp/0313355363>
- Sánchez, J. Á. H., Cruz, M. D. M. O. (s.f.). Las historietas cómicas y dibujos animados como herramienta de aprendizaje en el ámbito educativo. (Versión digital PDF.) Recuperado el 4 de julio de 2015 de http://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&frm=1&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwjkuJf5w77JAhWJWSYKHdrqCWEQFggaMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.redes-cepalcala.org%2Finspector%2FDOCUMENTOS%2520Y%2520LIBROS%2FTIC%2FGRANADA%2520TIC%25202007%2F0794C.pdf&usg=AFQjCNGkbwl2Twlu6LgUUMCZjzK6y_rK_Q&sig2=L_g-woMeEUbFcjL7el1L3g
- Santibáñez, J.D. (2012). El cómic en Ecuador, una historia en génesis permanente. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*. 119. 23- 41. Recuperado el 7 de octubre de 2015 de <http://www.revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/105>
- Santos, L. (2015). Sally Heathcote: sufragista *Literaturas.com. Revista Literaria Independiente de los Nuevos Tiempos*. España. Recuperado el 12 de julio de 2015 de <http://www.literaturas.info/Revista/2015/03/sally-heathcote-sufragista/>
- Savater, F. (1992). *Ética para amador*. Madrid, España: Ariel.
- Schlez, M. (2013). Nuevas armas de una misma guerra. O de cómo las historietas enseñan Historia. *Clio y Asociados*, 1(17). Recuperado el 9

de mayo de 2015 de file:///C:/Users/home/Downloads/4174-10595-1-PB%20(1).pdf

- Scott, C. (2014). *Comics and Conflict: Patriotism and Propaganda from WWII Through Operation Iraqi Freedom*. Naval Institute Press. Recuperado el 11 de julio de 2015 de <https://books.google.es/books?hl=en&lr=&id=MtH3AgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=Comics+and+Conflict:+Patriotism+and+Propaganda+from+WWII+Through+Operation+Iraqi+Freedom&ots=QoOiK1v1oP&sig=wRJ9E2TXMrFIPSHCJIUXUEnIOYs#v=onepage&q=Comics%20and%20onflict%3A%20Patriotism%20and%20Propaganda%20from%20WWII%20Through%20Operation%20Iraqi%20Freedom&f=false>
- Secretaria Nacional de Planificación y Desarrollo, Senplades. (2013). *Plan nacional del Buen Vivir*. (1.ed.) Quito, Ecuador; Consejo Nacional de Planificación. Recuperado el 4 de marzo de 2015 de <http://www.buenvivir.gob.ec/>
- Segado, F. S. (2005). Tambores de guerra en viñetas: Spiderman y el 11-S. *Historia y Comunicación Social*, 10, 233-246. Recuperado el 1 de octubre de 2015 de <http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/20162>
- Segovia, J. G., y Urtasun, A. A. (s.f.). ¿Qué sabemos de la energía nuclear? Incertidumbre, miedo e inseguridad entre estudiantes universitarios. Recuperado el 10 de abril de 2015 de http://www.iiis.org/CDs2010/CD2010CSC/GCGC_2010/PapersPdf/LA639OX.pdf
- Serra, M. (2011). *La semiosfera de los cómics de superhéroes*. Universidad Complutense de Madrid, Servicio de Publicaciones, 30. Recuperado el 30 de marzo de 2015 de <http://eprints.ucm.es/13035/>
- Serrano, M. y Carlos, J. (2014). *Producción de arte secuencial en Ecuador desde 2003 a 2013: análisis de clubs de cómics*. (Tesis de Maestría) Universidad Andina Simón Bolívar. Quito, Ecuador. Recuperado el 4 de mayo de 2015 de <http://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/4239>

- Sierra Martín, C. (2011). Jerjes, Leónidas y Temístocles. In *Historiae*. Vol. 8. Recuperado el 6 de diciembre de 2015 de <http://ddd.uab.cat/record/118584/>
- Sierra, N. (2013). *El deseo negado. Reflexiones sobre la frustración juvenil*. Quito, Ecuador; Centro de publicaciones de la PUCE.
- Silva, E. (2004). *Identidad nacional y poder*. Quito, Ecuador: Ediciones Abya-Yala
- Silva, L. (1977). *Los comics y su ideología vistos del revés. Teoría y práctica*.
- Staff Journalists, *The Daily Republican Newspaper*. (1996, diciembre 10) Truth about Calvin and Hobbes and Daily Republican Newspapers. Recuperado el 4 de octubre de 2015 de <http://www.dailyrepublican.com/calvin-hobbes.html>
- Superhéroes: identidad secreta. (2011). Sitio web oficial de la exposición. Recuperado el 8 de mayo de 2015 de <http://www.superheroesidentidadsecreta.org/home>
- Surmelian, L. (1969). *El argumento: el desafío del caos (I)* en Heras, E.(2002) *Los desafíos de la ficción*. La Habana, Cuba: Centro de formación literaria Jorge Onelio Cardoso. Recuperado el 4 de abril de 2015 de <http://www.worldcat.org/title/desafios-de-la-ficcion-tecnicas-narrativas/oclc/182860796>
- Tomé, P. (1999). ¿Están locos estos romanos? Relaciones entre el comic y los contextos culturales. *Revista de antropología social*. 8. Recuperado el 7 de diciembre de 2015 de <http://digital.csic.es/handle/10261/9431>
- Troller, G.E., Goldvicht, I. (1987). *Of cats and mice*. (Archivo de Video). Recuperado el 6 de agosto de 2015 de <https://www.youtube.com/watch?v=s4LlkbkSeN4>
- Unceta, L. (2007). *Mito clásico y cultura popular: Reminiscencias mitológicas en el cómic estadounidense*. Epos. XXIII. Madrid, España: Universidad Autónoma de Madrid.
- Valdenegro, A. (2013). Análisis de un argumento nietzscheano en La genealogía de la moral utilizando un modelo vazferreiriano de análisis argumental. *Factótum: Revista de filosofía*, (10). Recuperado el 4 de

- octubre de 2015 de
http://www.revistafactotum.com/revista/f_10/n_10.php
- Valenzuela, J. (2014). La narrativa del deber de ayudar a otro: Samaritanos, héroes, y superhéroes. *Ius et Praxis*, 20(2), 555-576. Recuperado el 7 de agosto de 2015 de http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-00122014000200017&script=sci_arttext
- Van Dijk, T. (1980). Texto y contexto, semántica y pragmática del discurso. Recuperado el 26 de octubre de 2015 de <http://www.discursos.org/Art/Algunos%20principios%20de%20una%20teor%EDa%20del%20contexto.pdf>
- Van Dijk, T. (2000). *Ideología. Un enfoque multidisciplinario*. Barcelona, España: Editorial Gedisa. S.A
- Van Dijk, T. (2001). Algunos principios de una teoría del contexto. *Revista latinoamericana de estudios del discurso*. Recuperado el 23 de noviembre de 2015 de <http://scholar.google.es/citations?user=gyhvnfcAAAAJ&hl=es&oi=sra>
- Van Dijk, T. (2011). *Sociedad y discurso. Cómo influyen los contextos sociales sobre el texto y la conversación*. Barcelona, España: Gedisa
- Velasco, A. (2000). El sueño de los héroes en el cine estadounidense contemporáneo. *Sincronía*. (Versión digital PDF.) Guadalajara, México: Universidad de Guadalajara. Recuperado el 4 de agosto de 2015 de <http://fuentes.csh.udg.mx/CUCSH/Sincronia/cineus.htm>
- Ventimilla, A. (6 de enero de 2015) La revista Elé cumple una década en circulación. Quito, Ecuador. Recuperado el 7 de noviembre de 2015 de <http://www.elcomercio.com.ec/tendencias/revista-ele-aniversario-decada-circulacion.html>
- Vicente, A. (2015, agosto 31) Vuelve Snoopy (nunca se fue) *El País*. Recuperado el 8 de diciembre de 2015 de http://cultura.elpais.com/cultura/2015/08/27/actualidad/1440696040_786592.html
- Villa, M. (2000) Una aproximación teórica al periodismo cultural. *Revista latina de comunicación social*. 35, 1 -17 Tenerife, Canarias, España.

Recuperado el 9 de noviembre de 2014 de
<http://www.ull.es/publicaciones/latina/argentina2000/09villa.htm>

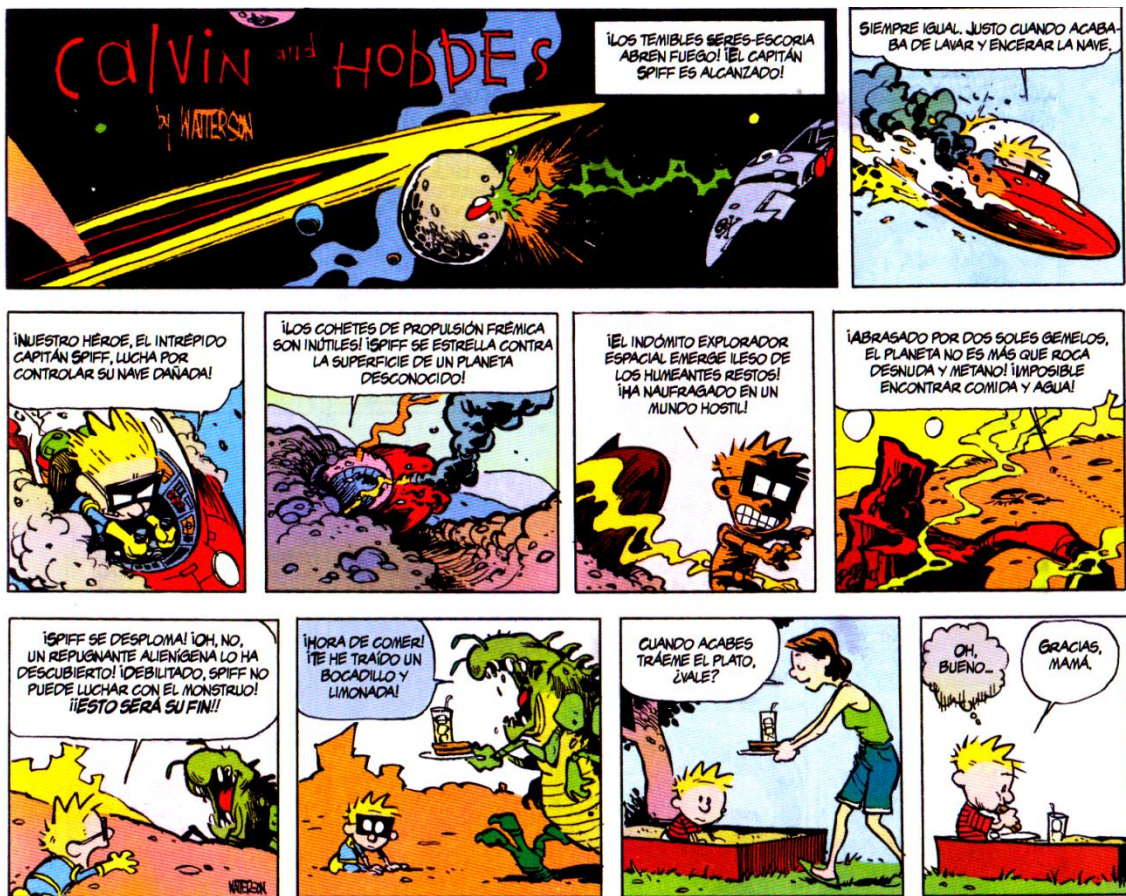
Watterson, B. (1990, mayo 20) Some thoughts on the real world by one who glimpsed it and fled. Recuperado 4 de mayo de 2015 de
http://web.archive.org/web/20090707132111/http://home3.inet.tele.dk/stadil/spe_kc.htm

Watterson, B. (2013) El último libro de Calvin y Hobbes. España: Ediciones B.

Yépez, D. (6 de enero de 2015) Revista ¡Elé! Celebra sus primeros diez años. Revista Líderes. Quito, Ecuador. Recuperado el 30 de marzo de
<http://www.revistalideres.ec/lideres/revista-ele-celebra-ninos-literatura.html>

Zapatero, G. R. (1997). Héroes de piedra en papel: la Prehistoria en el cómic. (Versión digital PDF.) España: Complutum. Recuperado el 21 de agosto de 2015 de
<http://revistas.ucm.es/index.php/CMPL/article/view/CMPL9797120285A>

ANEXOS



CUADROS DE ANÁLISIS PARA EL MEGACÓMIC “EL ÚLTIMO DESAFÍO”

Personajes

Cuadro 1.

GRAFICO	ICONO	USOS SEMIÓTICOS	USOS SEMÁNTICOS	TIPIFICACIÓN	TOPICALIZACIÓN
Descripción de la representación visual	Personaje	Elementos visuales de la representación del contexto y también del personaje del superhéroe	Uso de las palabras que describen al personaje del superhéroe o personaje que lo caracteriza	Rol, cómo se representa al personaje	Tema recurrente o lugar común temático

Cuadro 2.

TEXTO	ICONO	ROL	IDEOLOGÍA	NORMA IDEOLÓGICA
Texto	Personaje	La forma típica en cómo se representa al superhéroe y/o villano y su doble	Tipos de creencias	Cuáles son las reglas que siguen estas ideologías

Análisis de los personajes

Personaje : Victoria Paz

Cuadro 1.

GRÁFICO	ICONO	USOS SEMIÓTICOS	USOS SEMÁNTICOS	TIPIFICACIÓN	TOPICALIZACIÓN
Una mujer joven vestida con un mandil blanco y pantalones azules	Victoria Paz	En una pantalla de televisión panorámica se observa a una científica que sufre un cortocircuito. Una mujer fuerte y profesional que a consecuencia de su trabajo sufre un accidente.	La victoria y la paz asociadas al género femenino.	Mujer con el cabello recogido vestida en un uniforme de científica. La mujer prudente y pacífica.	Los peligros de una mujer en el caso de experimentar con la ciencia.

Cuadro 2.

TEXTO	ICONO	ROL	IDEOLOGÍA	NORMA IDEOLÓGICA
Sin diálogo	Victoria Paz	Una mujer hermosa que en apariencia es profesional e independiente.	Arquetipo de belleza de la mujer bella, profesional y autónoma. La mujer asociada a la formalidad y docilidad por su cabello recogido.	Patriarcado, eurocentrismo. La mujer asociada a las buenas acciones y a la sumisión.

Personaje : Corruptus

Cuadro 1.

GRAFICO	ICONO	USOS SEMIÓTICOS	USOS SEMÁNTICOS	TIPIFICACIÓN	TOPICALIZACIÓN
Un ser con cuerpo humano musculoso y cara de pulpo de color violeta	Corruptus	En una especie de guarida secreta éste mitad hombre-mitad bestia se sienta en una especie de trono futurístico rodeado de sus secuaces. El personaje es un pulpo antropomorfo que destaca por su cuerpo físico el poder que ostenta.	Su nombre se asocia a la corrupción y todo lo que ella implica.	Arquetipo del ser antropomorfo viril similar al Minotauro.	Patriarcado, la representación del mal y el poder dentro de la cultura grecolatina.

Cuadro 2.

TEXTO	ICONO	ROL	IDEOLOGÍA	NORMA IDEOLÓGICA
“Lo sucedido es muy confuso pero creo saber quién puede aclararlo... Traigan al Dr. Guerra”	Corruptus	Un ser antropomorfo malévolo y dominante. Es un ser malo, destructivo y conspirador	Estereotipo del ser mitológico malévolo y con poder en la cultura grecolatina	Patriarcado, modelo de los hombres que han ostentado en poder de forma violenta e impositiva en la civilización occidental.

Personaje : Injusticia

Cuadro 1.

GRÁFICO	ICONO	USOS SEMIÓTICOS	USOS SEMÁNTICOS	TIPIFICACIÓN	TOPICALIZACIÓN
Una mujer con la piel verde y el pelo de color rosado en un traje azul, lleva una venda en el ojo, esbelta.	Injusticia	La mujer se encuentra al lado derecho del villano principal, en este caso Corruptus y observa lo que sucede en la pantalla de televisión. Una mujer joven que se asemeja al rejuvenecimiento de posiblemente una momia.	La injusticia asociada a la ceguera de la justicia	Estereotipo de la imagen de la Justicia, pero envilecida.	El lado oscuro de la imagen de la Justicia.

Cuadro 2.

TEXTO	ICONO	ROL	IDEOLOGÍA	NORMA IDEOLÓGICA
"Más bien parece una descarga de energía".	Injusticia	Una mujer excesivamente dominante, que va solo al lado de los poderosos para lograr cierto prestigio y poder. Al igual que Némesis, la diosa de la Justicia griega, lleva una venda en el ojo. Es el posicionamiento de un arquetipo griego, pero en su lado contrario.	La mujer que es el estereotipo de la femme fatale, que está al lado de los poderosos por conveniencia	El modelo de la imagen griega de la Justicia que se centra más en la venganza y el castigo a toda costa.

Personaje : Violentor

Cuadro 1.

GRÁFICO	ICONO	USOS SEMIÓTICOS	USOS SEMÁNTICOS	TIPIFICACIÓN	TOPICALIZACIÓN
Un ser antropomorfo que lleva un disfraz amarillo, con una V roja en la cabeza y encapuchado. El personaje está decorado con una especie de granadas.	Violentor	El ser se encuentra como inclinado al lado derecho de Injusticia y observa los detalles de lo que sucede en la pantalla de televisión. Un ser antropomorfo que usa precisamente una máscara para resaltar la indeterminación de la violencia. Se resalta el color amarillo y rojo de su traje y está siempre ligado a personaje más poderoso, en este caso Corruptus.	La violencia, pues su nombre remite a esta. Es una violencia que va acompañada del poder.	Usa máscara pues al igual que la violencia no tiene un matiz definido, pero siempre se lo asocia al poder representado por Corruptus.	El uso de la fuerza tanto psicológica como física que va ligada a la relación con el poder.

Cuadro 2.

TEXTO	ICONO	ROL	IDEOLOGÍA	NORMA IDEOLÓGICA
"Pero solo lo golpea con un tubo".	Violentor	Un ser tremendamente agresivo, pero a la vez cobarde, que se protege con los poderosos. Un ser que tiene tendencias agresivas y terroristas.	Una preocupación que ha determinado a la humanidad desde sus orígenes. La violencia ha estado ligada a los mitos de los héroes desde la Grecia Antigua.	Patriarcado, visión eurocéntrica de la violencia ligada indisolublemente con el poder.

Personaje : Capitán Escudo

Cuadro 1.

GRÁFICO	ICONO	USOS SEMIÓTICOS	USOS SEMÁNTICOS	TIPIFICACIÓN	TOPICALIZACIÓN
Un hombre de 25 a 35 años de edad. De tamaño mediano vestido con botas negras y guantes blancos. Tiene una máscara en la cabeza que se asemeja a un cóndor, y lleva una capa amarilla. El traje es azul y en el pecho lleva el escudo de Ecuador.	Capitán Escudo	En un centro de investigaciones, el superhéroe esbelto, parado de forma firme, de un tamaño menor a los villanos, habla con tres científicos.	Un superhéroe definido de apariencia benévola. Capitán Escudo representa el símbolo del país. Aquellos que se oponen a él, están en contra del Ecuador.	Hombre de 25 a 30 años de edad disfrazado de superhéroe que ostenta los colores y escudo nacionales. Estereotipo del superhéroe con una identidad fuertemente arraigada en la nación.	Un superhéroe que busca crear una identidad y conciencia nacionales a partir de un símbolo nacional como el escudo.

Cuadro 2.

TEXTO	ICONO	ROL	IDEOLOGÍA	NORMA IDEOLÓGICA
<p>“Doctores ¡Entonces hay que seguir investigando!”</p>	<p>Capitán Escudo</p>	<p>El mito del superhéroe que llega para solucionar los problemas de la ciudadanía del país. Es un personaje bueno, que utiliza la violencia en contra de quienes atentan contra lo nacional y los valores ecuatorianos.</p>	<p>Arquetipo del “Übermensch” de Nietzsche con valores ecuatorianos.</p>	<p>Patriarcado, eurocentrismo. El tema del poder para realizar acciones benéficas.</p>

Personaje : Narciso Guerra / Kapitán Maligno

Cuadro 1.

GRÁFICO	ICONO	USOS SEMIÓTICOS	USOS SEMÁNTICOS	TIPIFICACIÓN	TOPICALIZACIÓN
Una especie de robot que es en apariencia físicamente igual al Capitán Escudo, pero que en lugar del símbolo patrio lleva una equis en el pecho. Es físicamente más grande y mejor dotado. Su traje es negro y su capa negra y tiene una máscara con un cóndor también.	Narciso Guerra/ Kapitán Maligno	En el cuartel de la Liga de la Maldad se observa al personaje recibiendo órdenes de Corruptus. El personaje tiene colores llamativos (el amarillo y el rojo) y siempre ostenta armas.	Narciso Guerra. Un hombre fuerte y profesional dedicado a la ciencia. Su nombre de científico remite al narcisismo y al poder bélico. Kapitán Maligno. Su dualidad la representa el lado malo del superhéroe.	Arquetipo del antagonista del superhéroe que aparece como su doble malo.	La dualidad del ser, la parte maligna del superhéroe.

Cuadro 2.

TEXTO	ICONO	ROL	IDEOLOGÍA	NORMA IDEOLÓGICA
"Tu gran plan marcha muy bien Corruptus"	Narciso Guerra/ Kapitán Maligno	Un doble creado para oponerse al superhéroe. Un hombre malo que utiliza la ciencia para la destrucción. Además es un personaje ladino y manipulador.	Dualismo, la parte oscura de la luz, el lado negativo de la bondad.	Patriarcado, cultura grecolatina. El dualismo que existe en todo ser y en la naturaleza.