UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE JURISPRUDENCIA Y CIENCIA SOCIALES

CARRERA DE COMUNICACIÓN

TEMA:

Estéticas e ideologías en los cómics de Superman.

The new ideal of the American way of life

Trabajo de Graduación previa a la obtención del Título de Licenciado en Comunicación

AUTOR:

Eduardo Mateo Ortiz Vaca

TUTOR:

Leonardo Xavier Brito Alvarado

Ambato – Ecuador

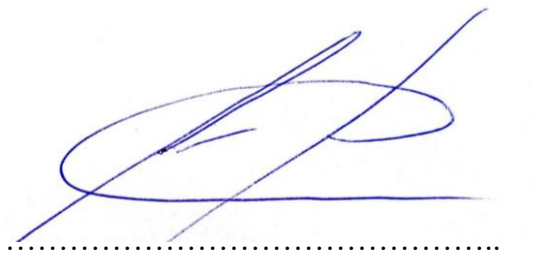
2024

APROBACION DEL TUTOR

CERTIFICA:

Que el señor Eduardo Mateo Ortiz Vaca, portador de la CC. 1804384343, habilitado para obtener el Título de Tercer Nivel; ha concluido su Trabajo de Titulación, sobre el tema: "Estéticas e ideologías en los cómics de Superman. The new ideal of American way of life", previo a la obtención del título Licenciado en Comunicación, por lo que, en calidad de Tutor del Trabajo de Titulación, certifico la autenticidad del presente trabajo, y de haberle orientado durante el proceso.

Ambato, 25 de junio de 2024



……..

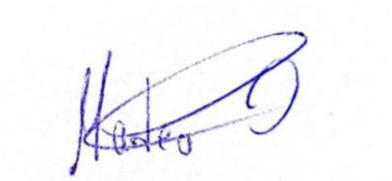
TUTOR:

Leonardo Xavier Brito Alvarado

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Eduardo Mateo Ortiz Vaca declaro que mi trabajo de investigación: **"Estéticas e ideologías en los cómics de Superman. The new ideal of American way of life"** es de mi autoría, certificando que las ideas, los conceptos, procedimientos, resultados y conclusiones son responsabilidad del autor.

Ambato, 25 de junio de 2024



……..

Eduardo Mateo Ortiz Vaca

C.C 1804384343

AUTOR

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de esta tesis o parte de ella un documento disponible para su lectura, consulta y proceso de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de mi tesis, con fines de difusión pública, además también apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga lucrativos y se realice respetando mis derechos de autor.

Ambato, 25 de junio de 2024



……..

Eduardo Mateo Ortiz Vaca

C.C 1804384343

AUTOR

APROBACION DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del tribunal de Grado APRUEBAN el Trabajo de Investigación: "ESTÉTICAS E IDEOLOGÍAS EN LOS CÓMICS DE SUPERMAN. THE NEW IDEAL OF AMERICAN WAY OF LIFE", presentado por el señor Eduardo Mateo Ortiz Vaca, de conformidad con el Reglamente de Graduación para obtener el Título de Licenciado en Comunicación de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato.

Ambato, __ de _____ del 2024

Para constancia firman:

.....

Presidente

....

Miembro del tribunal Miembro del tribunal

DEDICATORIA

A mis padres (Jefferson y Mayra), a mi hermano (Martin) y a mi novia (Monserrath) quienes han sido mi principal motivación y apoyo en este camino.

A toda mi familia por su respaldo incondicional.

Y a todos mis amigos que hicieron de este proceso algo único.

Mateo

AGRADECIMIENTOS

A mis padres por ser mi guía y mi inspiración.

A mi hermano por ser mi motivación.

A mi novia por su apoyo incondicional.

A mi familia y amigos, sin ellos nada de esto sería posible.

A mi tutor, que supo guiarme y aconsejarme en esta última etapa.

Y finalmente, a cada uno de los docentes que fueron parte de este proceso y que con sus aportes formaron no solo un gran profesional, sino una gran persona.

¡Gracias infinitas!

Mateo

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDO

APROBACION DEL TUTOR ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN iii
DERECHOS DE AUTOR iv
APROBACION DEL TRIBUNAL DE GRADO v
DEDICATORIA vi
AGRADECIMIENTOS vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDO viii
ÍNDICE DE IMÁGENES x
ÍNDICE DE MATRICES xiv
RESUMEN EJECUTIVO xv
ABSTRACT xvi
CAPÍTULO I 1
MARCO TEÓRICO 1
1.1 Antecedentes investigativos 1
1.2 El cómic, una genealogía 6
1.3 Los cómics y los medios de comunicación 11
1.4 El *comic-book* 13
1.5 El cómic como ideología 20
1.5.1 Los cómics en los conflictos sociales 26
1.6 Objetivos 32
1.6.1 Objetivo General 32
1.6.2 Objetivos Específicos 32
CAPÍTULO II 33
MARCO METODOLÓGICO 33
2.1 Materiales 33

2.2 Metodología 33
2.3 Objeto de estudio 33
2.4 Corpus de análisis 34
2.5 Matriz 34
Propuesta de matriz para el análisis del cómic 36
Propuesta de matriz para los personajes 36
Propuesta de matriz para las viñetas 36
Propuesta de matriz para el narrador 36
CAPÍTULO III 37
RESULTADOS Y DISCUSIÓN 37
3.1 Análisis y discusión de los resultados 37
3.1.1 Matriz de análisis del cómic 37
3.1.2 Matriz de análisis de los personajes 47
3.1.3 Matriz de análisis de las viñetas 62
3.1.3 Matriz de análisis del narrador 96
3.2 Discusión de datos 100
CAPÍTULO IV 104
CONCLUSIONES 104
BIBLIOGRAFÍA 106

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Ejemplo de los elementos de un cómic. 7

Imagen 2. Ejemplos de onomatopeyas en los cómics. 7

Imagen 3. Cómic de Flash Gordon. 8

Imagen 4. Cómic The Yellow Kid. 9

Imagen 5. Cómic de Winsor McCay 10

Imagen 6. Ejemplo de un comic-book de Dick Tracy de la década de 1930. 11

Imagen 7. The Yellow Kid publicado en el New York Journal. 12

Imagen 8. Ejemplo de la portada de un comic-book de Flash Gordon. 15

Imagen 9. Famous Funnies, ejemplo de un comic-book. 16

Imagen 10. Ejemplo de un comic-book de Superman. 17

Imagen 11. Action Fiction No. 1 (1938) la primera aparición de Superman en un comic-book. 18

Imagen 12. Superman #1 el primer cómic con su nombre. 19

Imagen 13. Superman la cara de la libertad. 21

Imagen 14. Superman luchando contra soldados nazis (ejemplo de ideología en los cómics) 23

Imagen 15. Cómic de Superman con las palabras: "verdad, justicia y estilo americano". 24

Imagen 16. Ejemplo de ideología en un cómic del Capitán América en época de guerra. 25

Imagen 17. Ejemplo de ideología en un cómic de Captain America. 26

Imagen 18. Portada del cómic de Wonder Woman y años de guerra. 28

Imagen 19. Cómic de Captain America de la Segunda Guerra Mundial 29

Imagen 20. Portada de Atomic Man. 30

Imagen 21. Action Comics No. 1 38

Imagen 22. Action Comics No. 22 39

Imagen 23. Action Comics No. 23 41

Imagen 24. Action Comics No. 525 42

Imagen 25. Action Comics No. 526.....44
Imagen 26. Action Comics No. 1000.....46
Imagen 27. Primer Superman 47
Imagen 28. Clark Kent de 1938 48
Imagen 29. Lois Lane 50
Imagen 30. Gobernador 51
Imagen 31. Personaje agresivo 51
Imagen 32. Senador Barrows.....52
Imagen 33. Alex Greer.....53
Imagen 34. Lita Laverne 53
Imagen 35. General Lupo 54
Imagen 36. Primer Luthor.....55
Imagen 37. Superman contemporáneo.....55
Imagen 38. Nat.....57
Imagen 39. Nautrón 57
Imagen 40. Lex Luthor contemporáneo.....58
Imagen 41. Timothy.....59
Imagen 42. Morgan Edge.....59
Imagen 43. Presidente de Estados Unidos 60
Imagen 44. Hijo de Superman 61
Imagen 45. Alcaldesa Barnes.....61
Imagen 46. Benning.....62
Imagen 47. Superman visita al Gobernador en busca de justicia 63
Imagen 48. El Gobernador se reúne con las personas al poder 64
Imagen 49. Clark Kent es envía a cubrir una noticia.....66
Imagen 50. Superman enfrenta a un abusivo 67

Imagen 51. Superman enfrenta a un corrupto 67
Imagen 52. Daily Star anuncia la guerra 68
Imagen 53. Kent y Lane son enviados como corresponsales de guerra 69
Imagen 54. Kent tiene sentimientos humanos 71
Imagen 55. Superman y la democracia 72
Imagen 56. Espias en la guerra 73
Imagen 57. Superman salva a la humanidad 74
Imagen 58. Superman confrontan a los enemigos 75
Imagen 59. Clark Kent y sus valores 76
Imagen 60. Superman trabajando 77
Imagen 61. Luthor desata la guerra 78
Imagen 62. Reunión de Kent con los poderes 79
Imagen 63. Lane confronta a un enemigo 80
Imagen 64. Superman y Luthor 82
Imagen 65. Superman defendiendo a Lane 83
Imagen 66. Superman defendiendo a Metrópolis 84
Imagen 67. Venganza 85
Imagen 68. Luthor y la manipulación 86
Imagen 69. La importancia de Superman 86
Imagen 70. La religión y la nueva oportunidad 87
Imagen 71. Neutrón quiere venganza 88
Imagen 72. Esperanza y negocios 89
Imagen 73. Esperanza en Superman 90
Imagen 74. Superman y su ética 91
Imagen 75. Justicia 92
Imagen 76. Superman salva a la ciudad 93

Imagen 77. Día de Superman.....94
Imagen 78. Celebración a Superman.....95
Imagen 79. Superman el primer superhéroe.....95
Imagen 80. Narrador.....97
Imagen 81. Narrador Action Comics No. 22.....98
Imagen 82. Narrador Action Comics No. 23.....98
Imagen 83. Narrador Action Comics No. 525.....99

ÍNDICE DE MATRICES

Matriz 1. Análisis del cómic 46

Matriz 2. Análisis de los personajes 62

Matriz 3. Análisis de las viñetas 95

Matriz 4. Análisis del narrador 99

RESUMEN EJECUTIVO

Las historias de superhéroes narradas en los cómics han tenido un gran impacto cultural y social, acaparando las industrias del entretenimiento y del espectáculo como: las historietas, el cine y la televisión. El género narrativo de los superhéroes hace referencia a un conjunto de historias enfocadas en valores éticos y morales, para que las personas se puedan reflejar como parte de una sociedad. La presente investigación tiene como objetivo central identificar una perspectiva ideológica en los cómics de Superman, la misma que es utilizada para manipular y alterar los pensamientos de los lectores, creando así ideales sobre un estilo de vida que solo puede ser alcanzado en Estados Unidos. Para esto se segmentó los cómics en cuatro contextos fundamentales: los inicios de Superman, la Segunda Guerra Mundial, la Guerra Fría y una época contemporánea, cuatro momentos importantes para entender como el capitalismo es transmitido al mundo a través de estas narrativas, y como se aprovechan de acontecimientos mundiales para transmitir su ideología y cultura. Por eso, es necesario comprender la importancia de Superman y sus historias en estos contextos históricos, porque los cómics han sido una herramienta importante para que el poder pueda persuadir los pensamientos de las personas a su favor. Todo parte de un debate sobre el capitalismo estadounidense y como este se expone al mundo por medio del entretenimiento, compartiendo a los lectores de historietas los valores, cultura y el estilo de vida característico de este país, todo esto se logra a través de los relatos, las viñetas, los personajes y los diálogos, estas categorías son establecidas con la intención de reflejar las características y los ideales principales de Estados Unidos como: libertad, democracia y justicia. Con los resultados obtenidos se pudo identificar como Estados Unidos utilizó a los cómics y a Superman como una herramienta para crear una hegemonía a favor de su ideología, de esta manera su cultura se impone en el mundo y se idealiza a este país como uno lleno de oportunidades.

Palabras clave: historietas, cómic, superhéroes, capitalismo y Estados Unidos.

ABSTRACT

Superhero stories told in comic books have had a great cultural and social impact, monopolizing the entertainment and show business industries such as comics, movies and television. The narrative genre of superheroes refers to a set of stories focused on ethical and moral values, so that people can reflect themselves as part of a society. The main objective of this research is to identify an ideological perspective in Superman comics, which is used to manipulate and alter the thoughts of readers, thus creating ideals about a lifestyle that can only be achieved in the United States. For this, the comics were segmented into four fundamental contexts: the beginnings of Superman, the Second World War, the Cold War and a contemporary era, four important moments to understand how capitalism is transmitted to the world through these narratives, and how they take advantage of world events to transmit their ideology and culture. Therefore, it is necessary to understand the importance of Superman and his stories in these historical contexts, because comics have been an important tool for power to persuade people's thoughts in its favor. It all starts from a debate about American capitalism and how it exposes itself to the world through entertainment, sharing with comic book readers the values, culture, and the stigma of the American capitalism.

Keywords: comics, comic books, superheroes, capitalism and the United States.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes investigativos

Para la presente tesis se seleccionó siete estados del arte, que se dividen en cinco de maestría y dos de doctorado, las mismas que aportaron un debate teórico y metodológico sobre el tema a investigar, y de esta forma construir el recorrido investigativo.

Tesis de maestría	
Tema	El cine de superhéroes, un encuentro con la otredad. Representaciones del otro en la filmografía del universo de Marvel Studios.
Autor	Julia Santana Rodríguez
Año	2023
Universidad	Pontificia Universidad Javeriana
Enlace	http://hdl.handle.net/10554/63986
Utilidad	Investigación enfocada en realizar un tratamiento de las representaciones del otro dentro de la cinematografía de Marvel Studios, a partir de elementos técnicos y narrativos del lenguaje cinematográfico tales como el color, la escenografía, el lenguaje y el género.

Tesis de doctorado	
Tema	Semiótica y adaptación. La representación de los superhéroes de DC en cómics y cine.
Autor	Raúl Gisbert Cantó
Año	2022

Universidad	Universidad de Valencia
Enlace	https://hdl.handle.net/10550/85636
Utilidad	En la actualidad, existen diferentes investigaciones, basadas en los procesos de adaptaciones de unos medios a otros, como, por ejemplo, las adaptaciones de obras literarias al cine o al teatro. No obstante, debido a la popularidad de este tipo de adaptaciones de la literatura al cine, pocos estudios se han centrado en la adaptación del cómic de superhéroes a la gran pantalla.

Tesis de maestría	
Tema	Lo político en las películas de superhéroes.
Autor	Iván Sandoval Quiroz
Año	2021
Universidad	Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
Enlace	https://hdl.handle.net/20.500.12371/12668
Utilidad	Este trabajo de investigación consiste en el análisis de las películas del Universo Cinematográfico de Marvel (en adelante UCM) para identificar y exponer un contenido político, tomando la noción central del "inconsciente político" de la obra de Fredric Jameson (que será expuesto en el Marco Teórico), lo que permitirá ahondar en la aparente superficialidad de las películas de superhéroes. El estudio pretende enmarcar contenido que puede ser clasificado como "cine comercial" con el rigor de una metodología formal, estudiar la estructura estética, narrativa y axiológica de estas obras artísticas y presentar los resultados como ejemplo de la manera en que,

	como fenómenos singulares, se manifiestan como reflejos de la sociedad en que se producen.

Tesis de maestría	
Tema	Historias de superhéroes: imaginarios, sociedad y política en el cómic moderno (1938-1945/1962-1972).
Autor	Aníbal Villordo
Año	2018
Universidad	Universidad de Buenos Aires
Enlace	http://repositorio.sociales.uba.ar/items/show/1283
Utilidad	Desde el surgimiento de Superman (1938) y su masificación a través de la revista Detective Comics, la mayoría de los personajes icónicos surgidos en la historieta gráfica norteamericana siguieron la lógica del heroísmo, la búsqueda de la justicia, el bien común, y la persecución del crimen. Una posible fundamentación es que luego de la crisis de los años 30' la recuperación económica norteamericana debía ser encarnada por la idea del "sueño americano", un imaginario de prosperidad individual que necesitaba de la construcción de un relato súper heroico de las posibilidades del ciudadano americano, por un lado, y de la capacidad de un Estado para garantizar y articular dicha posibilidad por otro. Es en este contexto, que aparecen los cómics de superhéroes, con personajes intérpretes de una moral cuasi ontológica, con un conocimiento del bien y del mal sin fisuras.

Tesis de maestría

Tema	Superhéroes: una perspectiva estética sobre la fuerza de los personajes.
Autor	Andrés Vargas Álvarez
Año	2017
Universidad	Universidad Nacional de Colombia
Enlace	https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/62411
Utilidad	Superhéroes: una perspectiva estética sobre la fuerza de los personajes, propone un análisis de dichos personajes en el cual se evidencian los caracteres estéticos que les han dado la fuerza necesaria para lograr su actual arraigo en la cultura –entendida en términos globales–. Esto, se lleva a cabo de la mano de autores como Roman Gubern, Daniele Barbieri, Peter Coogan, Grant Morrison, Marshall McLuhan, Scott McCloud y otros, que se han dedicado a pensar tanto la figura del superhéroe, como el lenguaje del cómic. Para pensar los caracteres estéticos de estos personajes, se parte de la consolidación de su figura al interior del cómic y la fuerza de la cual los dota este nuevo lenguaje, llegando hasta la astucia estética de la industria cultural para trasladar los signos configurados a otros medios, dotando a los superhéroes de un potencial estético mayor frente al que poseían sólo en los libros de cómic.

Tesis de doctorado	
Tema	La evolución del supervillano en el "comic book" norteamericano: de Superman a Watchmen.
Autor	Miguel Morán González
Año	2015

Universidad	Universidad de León
Enlace	http://hdl.handle.net/10612/4615
Utilidad	La presente tesis doctoral es un estudio diacrónico sobre el origen y evolución del supervillano en el arte secuencial y dentro del formato del comic-book norteamericano. El trabajo parte del origen de los superhéroes en el cómic a partir de Superman (1938) y de los personajes antagonistas, que no eran supervillanos sino villanos. La tesis se centra en los principales oponentes de los superhéroes más emblemáticos de los personajes de DC Comics y de la Marvel Comics, comenzando por Superman y después por Batman y Spider-Man hasta llegar a la deconstrucción del superhéroe en la novela gráfica Watchmen, del escritor Alan Moore y del dibujante Dave Gibbon. Asimismo, el trabajo pretende dar respuesta a la influencia que los distintos equipos creativos de cómics han seguido para crear a supervillanos: la mitología, la novela negra y de terror, así como la novela de ciencia ficción y los propios cómics serializados a través de las tiras diarias (Daily Strips) y páginas dominicales (Sunday Pages).

Tesis de maestría	
Tema	Green lantern y flash: personajes e identidad en el cómic de superhéroes.
Autor	André Didyme-Dome Fuentes
Año	2011
Universidad	Pontificia Universidad Javeriana
Enlace	http://hdl.handle.net/10554/5090

Utilidad	A partir de un corpus seleccionado de 12 historias de cómics de superhéroes sobre dos personajes específicos (Green Lantern y Flash) se busca abordar desde una perspectiva narratológica, la construcción de identidad del psicoanálisis, en el marco de la propuesta de Jesús Martín Barbero (1978) de la comunicación como mediación. Con respecto al concepto temático de identidad, se propone abordarlo desde la perspectiva psicoanalítica de Jacques Lacan (1980), a partir de los conceptos de El Otro y El fantasma, propuestos por el autor. Sobre el análisis del cómic de superhéroes como narrativa, ésta se aborda desde la Triple Mímesis de Paul Ricoeur (1983), el Estatuto Semiológico del Personaje, propuesto por Philippe Hamon (1977), el Modelo Actancial de Julien Greimas (1966) y los Contratos de Lectura desarrollados por Eliseo Verón (2001).

1.2 El cómic, una genealogía

Los cómics de superhéroes no solo constituyen historias de ficción, tienen un componente pedagógico para trasmitir discursos éticos e ideológicos. “Los comics constituyen un medio expresivo perteneciente a la familia de los medios nacidos de la integración del lenguaje icónico y el lenguaje literario” (Gubern, 1979, p. 105).

El cómic ha estado en constante cambio, se han agregado y eliminado elementos, dependiendo de los contextos culturales y políticos. En estas transformaciones se han incorporado elementos que se convirtieron en indispensables para las historietas, por ejemplo, las onomatopeyas que son un emblema de los cómics. “El cómic, un recién nacido, no tenía aún reglas establecidas ni convención alguna; se van creando, en realidad, durante estos primeros años” (Vilches, 2014, p. 21).



Imagen 1. Ejemplo de los elementos de un cómic.

Fuente: https://pin.it/2Pd464qH3

La estructura narrativa de los comics se compone de: viñetas, diálogos y dibujos o imágenes. Además, desde el lenguaje literario, se utiliza la figura gramatical de las onomatopeyas, las mismas que se convirtieron en un elemento primordial y característico de los cómics. Las ilustraciones se acompañan de este elemento, generando que sea atractivo visualmente, logrando cautivar al público lector de los cómics y dándole una identidad propia a los mismos.



Imagen 2. Ejemplos de onomatopeyas en los cómics.

Fuente: https://pin.it/6Gmn76pHF

Para Narciso Casas (2018) las historietas tienen su origen en el siglo XIX, siendo uno de los precursores de esta época es Rodolphe Töpffer[1], quien creó las historietas *Historie de Mr Viuex Bois* (1828) y *M. Jabot* (1833). Además, Casas menciona que gracias a la prensa escrita tuvo su evolución y difusión tanto en Europa como en Estados Unidos, en este país es donde tuvo mayor apogeo las historietas. Pero no es hasta 1934 que los cómics de acción empiezan a ser relevantes para el mundo gracias a *Flash Gordon*[2].

Desde el siglo XIX la prensa escrita juega un papel vital y fundamental para la distribución de las historietas, era el único medio mediante el cual estas historias que se iban creando a partir de ilustraciones y diálogos pudieran darse a conocer y tener un reconocimiento ya sea en Europa o en Estados Unidos, es en este país donde nace el cómic de ciencia ficción de *Flash Gordon*, creado por Alex Raymond en 1934, y es uno de los cómics más relevantes en la historia. Francisco Sáez (2021), establece la importancia de *Flash Gordon* porque es un punto de partida para muchos personajes, en específico para el género de ciencia ficción.

Este personaje, sirvió de guía para que otros artistas creen sus propios personajes. Además, marca un punto de partida para que se tome en cuenta a los cómics para realizar adaptaciones a otros formatos como: obras de teatro, series radiales, series de televisión, películas y videojuegos. "El primer serial de Flash Gordon en el año 1936" (Sáez, 2021, p. 67). Un acontecimiento importante en la historia de los cómics porque décadas después los superhéroes se adueñarían del cine y de la televisión con sus respectivas adaptaciones.



Imagen 3. Cómic de Flash Gordon.

Fuente: https://pin.it/6deh2iZSS

[1] Rodolphe Topffer es considerado el padre de los cómics modernos, nació en Suiza en 1799. Además, fue pedagogo, pintor y escritor, falleció en 1846.

A través de la prensa escrita se lograba la difusión de estas historietas, que poco a poco fueron cambiando hasta llegar a lo que son en la actualidad, uno de los medios de entretenimiento más importantes del mundo. Estados Unidos es uno de los pioneros, aquí es donde empezaron los cómics de aventura y de acción más relevantes, los mismos que años o incluso décadas más tarde vieron nacer a los superhéroes más grandes de la historia.

En el siglo XIX las historietas eran cortas secuencias de imágenes acompañadas de breves diálogos, como *Mr Viuex Bois* (1828) de Rodolphe Töpffer. Con el paso de los años nuevos elementos se agregaron, para determinar en qué punto se empezó a conformar la estructura de un cómic, en 1986 se conformó un grupo de expertos internacionales denominado *Bordighera* [3], quienes después de varios análisis y reuniones llegaron a determinar que *The Yellow Kid*, es el cómic que establece un punto de partida con elementos como: los bocadillos que se convirtieron en características del cómic.

> Prácticamente por unanimidad dicho origen se dató el 25 de octubre de 1986 con una página de The Yellow Kid de Richard F. Outcault, que introdujo dos aspectos que se consideran fundamentales: una cierta narrativa secuencial y el uso del bocadillo como elemento que aportaba un significado adicional a las imágenes (Sáez, 2021, p. 8).

De esta manera, en Estados Unidos la obra de Richard F. Outcault[4] marcó un antes y un después en las historietas. *The Yellow* Kid, un cómic estadounidense que criticaba fuertemente a la pobreza que existe en las grandes ciudades, aquí se empiezan a conjugar todos los elementos que son características de un cómic: ilustraciones y los bocadillos en los cuales se introducían los diálogos. A partir de este punto más personajes e historias narradas en los cómics se empiezan a conocer en todo Estados Unidos y el mundo.



Imagen 4. Cómic The Yellow Kid.

Fuente: https://pin.it/7LgWVjNLO

[3] Bordighera es un grupo de expertos de diferentes países, que se reunió en 1989 para determinar cuando surgió el cómic.

[4] Richard F. Outcault es el creador de *The Yellow Kid*, un estadounidense guionista, dibujante y pintor que nació en 1863 y falleció en 1928.

> McCay se lanzó a la experimentación sin prejuicios, e hizo avanzar el lenguaje del cómic a una velocidad de vértigo en pocos años. Dio forma a muchos recursos narrativos y estéticos que hoy siguen siendo parte del cómic, desarrolló el metalenguaje del mismo, dibujando historietas en las que los elementos narrativos –marcos de viñeta, bocadillos– podían interactuar con los personajes, o rompiendo la cuarta pared (Vilches, 2014, p. 22).

Winsor McCay [5], uno de los artistas que consolidó elementos como: bocadillos y viñetas en sus cómics. Estos elementos que después de varias décadas se convirtieron en algo indispensable y en una característica fundamental de las historietas. Logró un cambio con mayor rapidez y comenzó a darle una identidad con una estructura propia y elementos únicos que solo se encontraban en los cómics.

McCay da un aporte importante para los cómics en su historia y en su cambio, pone los pilares para que las historietas empiecen a tener una identidad y una estructura, la cual nace a partir de una experimentación de varios elementos por parte del historietista. Además, permite que otros artistas tengan un punto de partida y una guía al momento de crear sus propias historias y plasmarlas en cómics.



Imagen 5. Cómic de Winsor McCay.

Fuente: https://pin.it/6OYP6lVkG

Para Gerardo Vilches (2014), los cómics empiezan a tener un cambio en su estructura y composición, porque a partir de 1930 aparecen los *comic-book*, un nuevo formato de los cómics

[5] Winsor McCay un historietista nacido en Estados Unidos en 1869 es una de las personas más importantes de la historia de los cómics.

que permite a los artistas crear historias más extensas y despegarse totalmente de la prensa escrita, quienes se encargaban de la distribución de las historietas en los años previos.

Con el *comic-book*, la dependencia que se había creado hacia los periódicos empieza a desaparecer, este nuevo formato en modo de una revista permitió a los artistas y a las editoriales difundir sus propias historias, las mismas que eran más completas al tener más espacio. Esto permitió que las narrativas sean más extensas con un mejor desarrollo de los personajes.



Imagen 6. Ejemplo de un comic-book de Dick Tracy de la década de 1930.

Fuente: https://pin.it/6WBNCn0yD

Con un mayor espacio para crear historias más extensas, se abrieron más posibilidades y oportunidades para que los artistas dejen volar su imaginación, y empiecen a crear nuevos personajes y nuevas narrativas que tengan un mayor impacto en quienes leían este tipo de historietas. A partir de este momento grandes personajes de ficción se empiezan a consolidar, como *Flash Gordon*, de esta manera se abren un lugar en la industria del entretenimiento.

1.3 Los cómics y los medios de comunicación

En gran parte de la historia los cómics han estado ligados con la prensa escrita, por varias décadas eran difundidos a través de los periódicos. En estos medios de comunicación las historietas solo ocupaban una pequeña sección, de esta manera empezaron a ganar popularidad entre las personas que solían leer estos diarios y que estas ilustraciones les permitía salir de la cotidianidad de las noticias que tenían un tono serio e informativo.

La prensa escrita presentó al mundo historias como: *The Yellow Kid*, *Betsy Bouncer*, entre otras. Esto lo hacían porque resultaba beneficioso para los dueños de las editoriales, debido a que, con los cómics las ventas subían, por la fama que empezaron a tene. “Un suplemento dominical con ilustraciones a color servía para aumentar las ventas del periódico, ya que complementaban

el carácter de entretenimiento que los periódicos de la época debían tener para llegar a la toda la familia" (Sáez, 2021, p. 9).

Los cómics y la prensa se potenciaban mutuamente, era una unión que resulto beneficiosa para ambos porque las historietas necesitaban un medio a través del cual ser difundidas y darse a conocer, y el segundo encontró una herramienta para abarcar más público y nuevos lectores, lo que significaba generar más ganancias. Esta unión duró varias décadas en las que se publicaron varias historietas.

Por esta razón, los diarios más relevantes buscaban un cómic que los ayude a impulsar su imagen y que se adapte a su ideología. La necesidad de tener al personaje o al cómic más importante de la época, desencadenó que muchos diarios se peleen por los derechos de estas historietas. "En los que se refiere a The Yellow Kid, significó que dos magnates

se disputaron la posibilidad de que el personaje apareciera en sus diarios" (Sáez, 2021, p. 10).

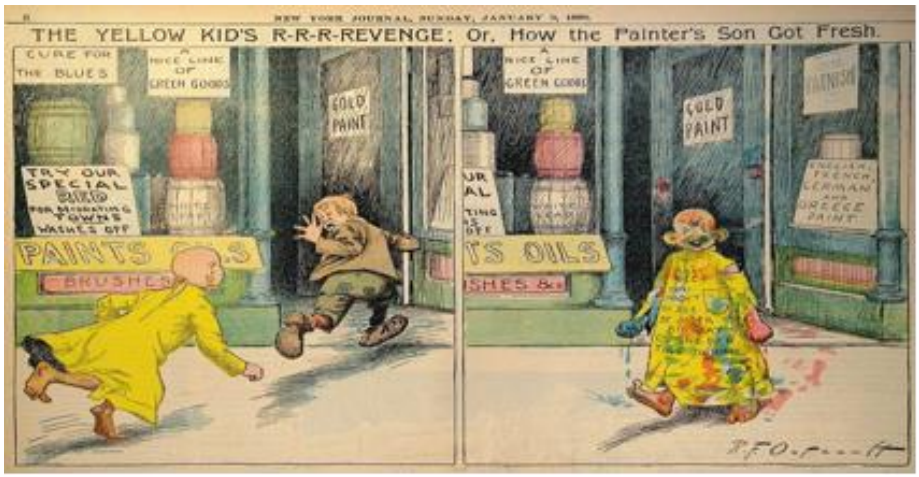


Imagen 7. The Yellow Kid publicado en el New York Journal.
Fuente: https://laimagenenelsigloxix.files.wordpress.com/2010/03/kid.png

Esto habla de la importancia de los cómics para los medios de prensa escrita, las historietas eran un emblema de los periódicos. El éxito que tenían los cómics en esta época era evidente, el desarrollo de la narrativa que se presentaba cambio radicalmente en los próximos años, en los cuales se lanzaban al mercado cómics con historias más extensas y mejor trabajadas.

Para los periódicos esta unión fue relevante en el aspecto de atraer a nuevos públicos, no solo centrarse en personas que buscan informarse en el día a día con noticias serias, los cómics daban el entretenimiento que los diarios necesitaban para romper la monotonía de noticias.

"Los principales editores del país, William Randolph Hearst[6] y Pulitzer[7], la usaron para atraer a todo público, niños y adultos, incluyendo a los migrantes que no sabían inglés" (Casas, 2018, p. 18).

Las personas ya no solo necesitaban información o noticias con un enfoque más serio, requerían algo con que distraerse y los cómics dieron respuesta a esta necesidad, algo que los medios de comunicación escrita y las editoriales entendieron a la perfección. Por eso, con los cómics le dieron un valor agregado a sus diarios, centrándose en nuevos públicos como son los niños, a quienes les llamaba la atención inmediatamente ver dibujos o ilustraciones.

La prensa escrita ayudo a sostener a los cómics en su crecimiento, fue un apoyo necesario para que puedan crecer y tener un impacto en la sociedad, especialmente en las personas que veían a los cómics como entretenimiento. "Estos primeros años de vida vinculados estrechamente a la prensa son, por tanto, esenciales, y además nos darán la medida de hasta qué punto el cómic pudo llegar a ser relevante socialmente" (Vilches, 2014, p. 8).

A través de los años la presa escrita fue muy importante para la historia de los cómics, sin esta ayuda los cómics no hubieran tenido la misma repercusión en la sociedad. Fue vital para estas historietas que Randolph Hearst y Pulitzer se fijaran en los cómics como herramienta para atraer nuevos públicos.

Gracias a los periódicos estadounidenses más importantes, los cómics pudieron esparcirse por todo el país, logrando que estas historias se hagan más conocidas y que cada vez más personas se interesen por leer estos cómics y conocer a los personajes que se estaban presentando al mundo a través de esta herramienta visual, poco a poco se hicieron un espacio en el mundo del entretenimiento.

1.4 El *comic-book*

El cómic encuentra un nuevo formato que le permite ser independiente, dejando de lado al periódico que era su medio de difusión y que por varias décadas fue el medio que dio el apoyo que los cómics necesitaban para poder estabilizarse y crear su propio espacio. Con el *comic-book* se abre la oportunidad de crear nuevas historias que sean más extensas y que pueda atraer a nuevos lectores.

[6] William Randolph Hearst, fue un periodista nacido en Estados Unidos en 1863, reconocido por su trabajo en el New York Journal.

[7] Joseph Pulitzer, nació en Hungría en 1847 y a su corta edad migró a Estados Unidos, país en el cual se convirtió en uno de los hombres más poderosos de la prensa escrita.

> En las primeras décadas del siglo XX, hábitat natural de la historieta era el periódico, ya fuera como una tira diaria o como página a todo color en los suplementos dominicales. Pero en los años treinta iba a surgir un nuevo formato para la industria del tebeo: el comic-book (Vilches, 2014, p. 35).

Los cómics necesitaban cambiar y abrirse paso por sí mismos, dejando de depender de la prensa escrita que solo les brindaban una pequeña sección en sus periódicos, todo esto cambio a partir de la década de 1930, con el surgimiento de un nuevo formato denominado *comic-book*, el cual brindo un impulso necesario para el crecimiento del cómic.

Para este nuevo formato en modo de revista se recopilaba las historietas más reconocidas que ya fueron publicadas en periódicos y que tenían una gran popularidad años previos. Por eso el primer paso fue regalar estos *cómic-books*, que su contenido eran las historias de los personajes que, ya conocidos por los lectores, con la finalidad de abrirse un espacio en el mercado y que las personas se vayan familiarizando con esta nueva presentación de los cómics, que era muy diferente a lo que se veía años atrás en la prensa escrita.

El *comic-book* en sus inicios se aprovechó de personajes e historias populares entre el público para abrirse un espacio dentro de la industria de entretenimiento. "Inicialmente los *comic-book* se limitaban a reimprimir historias ya publicadas previamente de algunas de las series de más éxito de ese momento, tratando de cumplir ese objetivo de hacerlas accesibles" (Saéz, 2011, p. 91).

En un inicio lo primordial para las editoriales que se encargaban de la publicación de los *comic-books* era que las personas se relacionen con este nuevo formato, por eso se recurrió a un plan que consistía en recopilar y regalar las historias que fueron publicadas previamente en los periódicos, que tenían a personajes que ya eran conocidos y queridos por los lectores de cómics.

Una vez que se cumplió con el objetivo de familiarizar a las personas con el nuevo formato de los cómics, para los artistas no había fronteras que los detenga en el momento creativo de hacer nuevos personajes e historias. El *comic-book* y sus inicios pusieron las bases para un futuro prometedor en esta industria, en este formato nacen grandes personajes de ficción como: *Superman, Green Lantern, Batman, Wonder Woman*, entre otros.

Por eso, con el nacimiento de los *comic-books*, los personajes podían tener un mayor desarrollo en sus historias, ya no tenía un espacio limitado en la prensa escrita. Este nuevo formato expandió los límites para que los artistas de los cómics creen narrativas más completas y cautivadoras para los lectores. Los *comic-books,* son un punto de partida que les permitió a los

artistas que se encargan de la creación y diseño de los cómics, que puedan fijar más recursos al momento desarrollar las historias que giraban en torno a un personaje de ficción.



Imagen 8. Ejemplo de la portada de un comic-book de Flash Gordon.
Fuente: https://pin.it/ZVrCcNWut

Este nuevo formato, en modo de revista, brindó a los cómics el impulso necesario para alcanzar más popularidad entre las personas que leían estas historias y que encontraban en los cómics un nuevo medio de entretenimiento. "El cómic alcanza el mayor índice de popularidad en toda su historia, con el surgimiento de los comic books" (Didyme-Dôme, 2011, p. 45).

Esta popularidad alcanzada gracias a este nuevo formato, brindó la seguridad necesaria a los artistas para que empezaran a desarrollar nuevas historias abordando nuevas temáticas, y más personajes con nuevas y diferentes características. Estas narrativas eran contadas con diferentes perspectivas y en diversos géneros como: aventuras, acción, ciencia ficción, comedia, terror y más.

Famous Funnies, un *comic-book* que fue creado en 1934, publicado por *Eastern Color Printting* y distribuido a través de tiendas *Woolworth,* era una tira cómica popular y es uno de los cómics más reconocidos de esta década y que empezaron con este nuevo formato. "Famous Funnies fue el primer comic-book que se empezó a vender comercialmente" (Saéz, 2011, p. 91).

Este *comic-book* es el punto de partida para que este formato se vuelva comercial y empiece a ganarse un espacio y a competir con otras de las industrias del entretenimiento. *Famous*

Funnies logró que los artistas y creadores de cómics empiecen a generar ingresos, los mismos que les permitían desarrollar más historias y con mayores recursos para los diseños de los cómics.

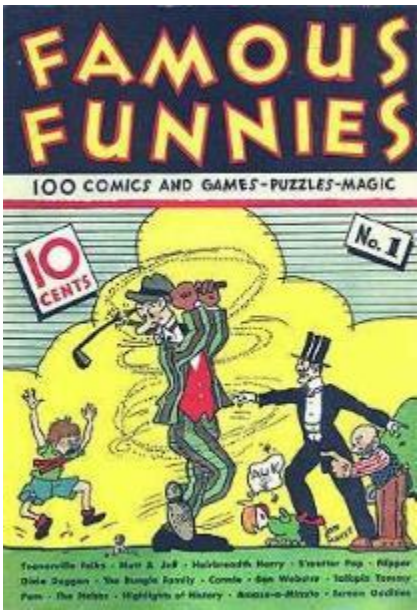


Imagen 9. Famous Funnies, ejemplo de un comic-book.

Fuente: https://pin.it/zIjeifgWk

Pero la popularidad de los *comic-book* empieza con las historias de los superhéroes, cómics que tenían una narrativa de acción. El éxito de los *comic-books* parte de la mano de Superman en 1938 que fue publicado su primer cómic, este personaje de ficción abre el camino para que el resto de superhéroes vayan apareciendo en los cómics en los años siguientes.

Los superhéroes marcan una época exitosa para los cómics, a partir de 1938 con Superman, cada editorial empezó a crear a su propio superhéroe para sacar al mercado. Superman es el pionero de este género de acción, pone los pilares para que nuevos personajes sean creados, los mismos que varios años después serían muy populares y llevados a adaptaciones de cine y televisión.

Los superhéroes han sido parte de la historia de la humanidad, desde diferentes mitologías hasta los cómics, donde los superhéroes más famosos de la historia fueron presentados al mundo. "La figura del superhéroe nace en el comic, pero tiene raíces en las mitologías y leyendas ancestrales, y es, además, la fuerza propulsora para que este género adquiriera su propio formato (el libro de cómic)" (Vargas, 2017, p. 68).

Estos personajes de ficción han sido parte fundamental para la sociedad a través del tiempo, los discursos éticos que se han presentado con los superhéroes han servido para que las

personas tengan referentes morales que marquen las pautas de un buen accionar, ya sea en un ámbito individual o colectivo.

Los cómics a través del formato de revista encuentran en los superhéroes los personajes y las narrativas necesarias para alcanzar una estabilidad y popularidad entre las personas que leían los cómics, estos personajes gracias al éxito alcanzado se convirtieron en la cara de esta industria. Los superhéroes se convirtieron en parte de la cultura popular del mundo, décadas después de su creación muchas personas conocieron a los cómics gracias a la gran popularidad que tenían estos personajes.

> Si bien los superhéroes no son un medio, sino el contenido de varios de los mismos, le dieron al libro de cómic el impulso comercial necesario para que éste adquiriera fuerza y estabilidad; gracias a ello el formato adquiere la independencia comercial que arranca las viñetas de los periódicos para desplegarlas en un nuevo espacio, donde pueden configurar un lenguaje renovado más fresco y dinámico desde su mera extensión, que en las entregas dominicales no era mayor a una página (Vargas, 2017, p.7).

Los superhéroes y las historias que los rodean son fundamentales en este nuevo formato de los cómics que arranca en la década de los treinta. Estos personajes de ficción se hacen su propio espacio en el mercado, sin depender de los medios de comunicación escritos como décadas atrás. Las narrativas que acompañaban o que fundamentaban a estos personajes eran más completas, al tener un espacio más amplio para contar, no había un límite. En los *comic-books* y para la historia de los cómics como tal, los superhéroes son los personajes más importantes para su desarrollo.



Imagen 10. Ejemplo de un comic-book de Superman.

Fuente: https://pin.it/62CBZSdev

La década de 1930 fue vital para el apogeo de los *cómics-books*, durante estos años gran cantidad de historias fueron publicadas, pero el año que marca el punto clave de este tipo de cómics es 1938, cuando nace *Action Fiction* la historieta que presenta al mundo a Superman y posterior a muchos más superhéroes. "Los comic-books triunfarían gracias al éxito de los superhéroes, el primero de los claves sería Superman en 1938" (Casas, 2018, p. 19).

El *Action Fiction* da a las personas una nueva historia en las que puedan interesarse, con un personaje que pasaría a la historia del entretenimiento como es Superman, el superhéroe pionero que abrió el paso para que más artistas se inspiren y creen más superhéroes para el entretenimiento de la sociedad. En 1938 se ponen las bases de todo un mundo del entretenimiento que gira en torno a los superhéroes, a partir de este año más cómics fueron publicados que posteriormente serian adaptados en otros formatos como películas o series de televisión.

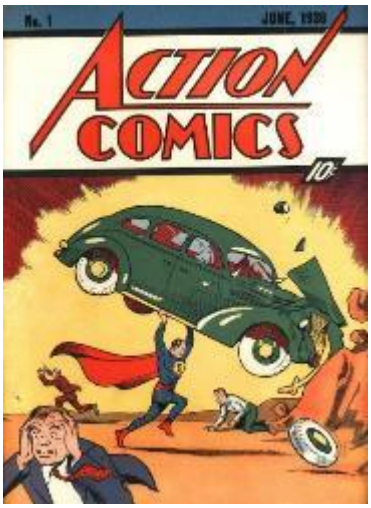


Imagen 11. Action Fiction No. 1 (1938) la primera aparición de Superman en un comic-book.

Fuente: https://pin.it/7yIBpEphg

Los superhéroes son un pilar fundamental en la historia de los cómics, si bien se potencializaban juntos, estos personajes abrieron la oportunidad para que los cómics alcanzaran una estabilidad económica y gran popularidad entre las personas. Lograron crear su propio mercado con personas que ya solo buscaban los cómics de superhéroes, estos personajes eran la insignia de esta industria.

La fuerza que le dan los superhéroes a los cómics en estos años es vital para la historia de ambos, debido a que los cómics crecían económicamente y los superhéroes se daban a conocer en el mundo, las historias que se presentaban con estos personajes encantaban a al público que

leía los cómics. El éxito alcanzado al final de la década de los treinta gracias a Superman, no sería nada comparado con la cultura popular que se crearía alrededor de los superhéroes años más tarde.

Superman se convierte en el personaje más famoso de los cómics y a partir de su primer cómic en 1938 abre el camino para que más superhéroes sigan apareciendo, los mismos que tendrían éxito con el pase de los años, ya sea de la misma editorial o de una diferente. Varios superhéroes alcanzaron la fama, pero muchos quedaron en el olvido, todo dependía de la originalidad de estos personajes.

> Superman fue un éxito inmediato, con tiradas entre los cinco y diez millones de ejemplares, y fue el primer personaje de cómic en obtener una revista con su nombre, al año siguiente. A partir de ahí y como fruto de este éxito, la propia National y el resto de competidores empezaron a lanzar personajes con superpoderes intentando imitar el éxito del Hombre de Acero. (Sáez, 2021, p. 94).

El éxito de los cómics de superhéroes se mide en la cantidad de ejemplares que llegó a vender Superman en un año, este personaje logro vender entre cinco y diez millones de revistas esto da la pauta de lo importante que es este personaje en la historia del cómic. Las editoriales necesitaban un superhéroe que sea la cara de la empresa y en las ventas, porque la popularidad de estos personajes de ficción iba en aumento en los últimos años de la década de los treinta y a comienzos de la siguiente en la que nacieron grandes superhéroes.

Superman se convirtió en la cara de los cómics y de los superhéroes, es el emblema de este medio de entretenimiento y de este género de acción. Es el personaje más importante en la historia de los cómics, que años más tarde sus historias fueron adaptadas en diferentes formatos como: series de televisión, películas, dibujos animados y obras de teatro.



Imagen 12. Superman #1 el primer cómic con su nombre.

Fuente: https://pin.it/4VUHj08rp

1.5 El cómic como ideología

Los cómics son una herramienta de entretenimiento para las masas, desde su surgimiento pasando por los medios de comunicación escrita y la independencia que les brindó el formato del *comic-book*, han tenido los recursos para tener bastante alcance con el público. Por esta razón, y en un inicio al pertenecer a un periódico las narrativas que se contaban en los cómics eran manipuladas dependiendo el enfoque de la editorial o de los dueños de estos medios.

> Lo indiscutible se pone en duda: desde el derecho a la propiedad privada de los medios de producción, hasta el derecho a mostrar como pensamiento natural la ideología que justifica el mundo creado alrededor de la propiedad privada. El cuestionar los pilares de un ordenamiento que reclama puntos de apoyo inamovibles (Dorfman y Matterlart, 1979, p. 4).

Los cómics fueron creados con una carga de ideología por parte de quien crea, los produce o los distribuye, pero se los presenta como un contenido neutro, que simplemente cumple con el objetivo entretener a las masas, quienes leen estas historias. Pero, detrás de este entretenimiento neutro existe un mensaje ideológico, en el caso de los superhéroes a favor de la ideología capitalista. "Sino que también se constituyeron como defensores de la democracia y el estilo de vida capitalista, y que reivindican las bondades de un orden impuesto desde arriba" (Villordo, 2018, p. 2).

El capitalismo forma parte fundamental de las narrativas de los cómics, esta ideología se hace presente en las historias. Los superhéroes se convierten en el emblema de esta ideología, son quienes defienden este pensamiento en sus cómics. Estos personajes, desde su concepción, nacen con el capitalismo impregnado en su identidad y son quienes lo defienden y los encargados en difundir por el mundo esta ideología.

En los cómics se puede encontrar mensajes ideológicos que han ido variando dependiendo el contexto y la situación en la que son publicados y distribuidos a las masas. Muchas de las veces las historias que se cuentan en los cómics son manipulada a favor del poder, o en otras palabras a favor de Estados Unidos, con la intención de crear una hegemonía a favor del capitalismo.

> Crear órdenes discursivos, significar, dar pertinencia y universalidad a ciertas categorías y, por otro lado, crear órdenes constitutivos en positivo y en negativo de la realidad de los países subdesarrollados, es decir forjar identidades, significarnos desde su proyecto social, para legitimar las intervenciones y políticas de desarrollo (Aillón, 2002, p. 30).

A través de este medio de entretenimiento, el pensamiento a favor de la ideología estadounidense empieza a ser difundido por todo el mundo por medio de las narrativas que se crean en las historietas. Por eso, el poder busca difundir el capitalismo mediante los cómics de superhéroes, porque es más fácil compartir indirectamente una manera de pensar y de ver al mundo, para que las personas que leen estas historias inconscientemente empiecen adoptar lo que leen como una realidad de su cotidianidad.

> Estados Unidos usará distintas herramientas para exacerbar los valores de democracia, libertad o capitalismo con las que atraer a aquella parte de la ciudadanía que había resultado decepcionada por las políticas desarrolladas a raíz de la Segunda Guerra Mundial, y demostrar a las élites europeas que poseía una "alta cultura" y la necesidad de extender su modelo de way of life por el Viejo Continente (Hormaechea Ocaña, 2020, p. 5).

Estados Unidos, encontró en las historietas de superhéroes, un medio indispensable para poder transmitir sus valores como son: la libertad, la justicia, la democracia y el capitalismo. Por eso, muchos de los superhéroes, en especial Superman, defiende la libertad de todo el mundo en sus historias. Además, es la cara de la justicia y protege la democracia de los ciudadanos estadounidenses en sus cómics.

En los cómics el modelo del *american way of life*, se hace presente en todos los superhéroes nacidos en este país, esto con la finalidad de dar a conocer la libertad y la felicidad de las personas de este país. Este estilo de vida se transmite en las historietas, logrando que se conozca el *american way of life* por todo el mundo, y manipulando a los lectores a que sigan este estilo de vida.

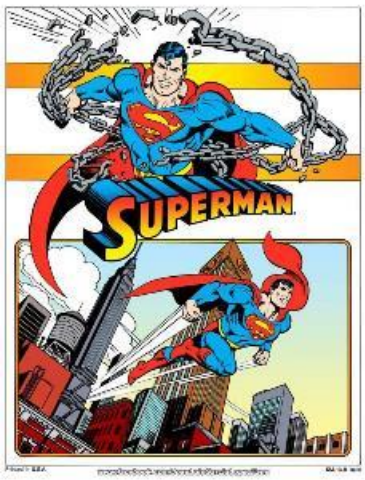


Imagen 13. Superman la cara de la libertad.

Fuente: https://pin.it/5Eb2tgGVp

Las narrativas en los cómics logran que las personas adopten a su vida la cultura estadounidense, donde lo primordial es el trabajo, la libertad, la justicia y los pensamientos capitalistas. Además, a través de los cómics se pueden imponer ideologías, ya sea por medio de los personajes, colores, diálogos o por cualquier elemento que conforma un cómic. Con todo esto se pueden moldear los pensamientos o la identidad de quien lee un cómic.

> Ofrecen aparentemente los frutos de la cultura superior, pero va ciados de la ideología y de la crítica que los animaba. Adoptan las formas externas de una cultura popular, pero en lugar de surgir espontáneamente desde abajo, son impuestas desde arriba (y no tienen la sal, ni el humor, ni la vitalísima y sana vulgaridad de la cultura genuinamente popular). Como control de masas, desarrollan la misma función que en ciertas circunstancias históricas ejercieron las ideologías religiosas (Eco, 1984, p. 50).

La cultura de Estados Unidos está presente en los cómics, las historias que se encuentran en este medio de entretenimiento se originan con un trasfondo, son creadas con la intención de mostrar un estilo de vida que solo se podrá alcanzar en este país, muestra felicidad, este mensaje pretende imponerse en los pensamientos de las personas que consumen estos cómics.

Al ser un entretenimiento de masas, se crea una hegemonía con la ideología capitalista que se muestra en los cómics y en los personajes que nacen en ellos, se piensa que son de una cultura popular e imparcial, pero es todo lo contrario, todo lo que se incorporada en las historietas tiene un sentido y está por algo, manipular el pensamiento del público e imponer un estilo de vida, en este caso el *american way of life*, el sueño americano o una ideología a favor del capitalismo.

> El "sueño americano" viene a definirse como la igualdad de oportunidades y la libertad que permite que todos los ciudadanos estadounidenses sean capaces, gracias a la igualdad de oportunidades, el esfuerzo y la perseverancia de lograr aquello que se propongan en la vida (Cabezuelo, 2010, p. 103).

Se transmite un estilo de vida, que los lectores lo idealizan como el único valido para prosperar en la vida y alcanzar la felicidad tan anhelada. Este sueño americano, logra que las personas crean que migrar a Estados Unidos es la única forma de encontrar oportunidades que los ayuden a mejor su estilo de vida, debido a que venden historias donde las personas en este país tienen muchas oportunidades y así logran alcanzar todas las metas que se propongan.

No es casualidad que en los cómics destaquen los valores como la libertad, el trabajo honesto, la justicia, la independencia y una sociedad democrática. En las historietas las personas al poder encontraron el recurso fundamental para esparcir su pensamiento por todo el mundo y que se configure a los grupos que no se apegan a esta ideología como los enemigos.



Imagen 14. Superman luchando contra soldados nazis (ejemplo de ideología en los cómics). Fuente: https://pin.it/3vzIP7sXE

En los cómics la clase hegemónica estadounidense que tiene el poder, encontró una herramienta eficaz para difundir e imponer una el capitalismo, al ser un medio de entretenimiento de masas, en sus historias se plasmaban mensajes con la finalidad de modificar el pensamiento de las personas. De esta manera, las personas alteraban su manera de ver al mundo para que se ajuste a este capitalismo que se imponía en los cómics.

> La ideología dominante, uno de cuyos instrumentos más eficaces lo constituyen los medios de comunicación de masas. En la frecuentación permanente con las ideas de la clase hegemónica de la sociedad la que posee materialmente los medios e impone el sentido de los mensajes que emite los hombres elaboran su manera de actuar, de observar la realidad (Dorfman y Mattelart, 1979, p. 5).

La ideología juega un papel fundamental en todos los medios de comunicación y de entretenimiento, debido a que, se impone un pensamiento sin que el público este consciente, detrás de cada cómic existe un mensaje que quiere difundirse, el cual tiene una intención y que muchas veces juega un papel fundamental en las personas y en la sociedad.

Los cómics que nacen en Estados Unidos, sirven para crear una hegemonía a favor del capitalismo y sus valores de libertad y justicia. Por eso a través de las historias se transmiten estos valores que los identifican, para que las personas se sientan atraídas y terminen adoptándolos en su identidad. “La ideología norteamericana tradicional de invasión y expansión en nombre de la libertad y la seguridad” (Sandoval, 2021, p. 39).

Por eso, en la mayoría de las historias que se encuentran en los cómics la narrativa sigue a un personaje que da libertad o que es la cara de la justicia, como Superman, que es el personaje que mejor conjuga todos los valores de Estados Unidos. Con el pasar de las décadas se convirtió en el personaje de ficción que es el representante de la ideología de una nación.



Imagen 15. Cómic de Superman con las palabras: "verdad, justicia y estilo americano".

Fuente: https://pin.it/3xQOCoSBm

Con el surgimiento de los superhéroes en los cómics, estos personajes han tenido un gran impacto con la sociedad, el poder encontró un recurso en el entretenimiento para imponer el capitalismo a través de los superhéroes. Estos personajes al ser la cara de la industria de los cómics por varias décadas, han sido utilizados para que el capitalismo, cree una hegemonía a su favor de su pensamiento.

> En la utilización política de estos personajes súper heroicos a través de una ideología ya prefabricada, cuyo más notable ejemplo es la adecuación de los superhéroes americanos durante la segunda guerra mundial, y cuyo emblema principal es la figura de Superman (Villordo, 2018, p. 44).

Muchos de estos personajes de los cómics, nacieron ya con una ideología prefabricada a favor de las personas que los crearon o del país que vio nacer a estos superhéroes, dos claros ejemplos son: Superman y el Captain America[8], que son personajes que desde sus inicios defienden los ideales de libertad y democracia, por eso, son considerados como la cara de Estados Unidos,

[8] *Captain America*, un personaje de ficción que nació en los cómics en 1941, creado por Jack Kirby y Joe Simon.

porque representan sus valores, cultura, tradiciones y estilo de vida que caracteriza a esta nación.

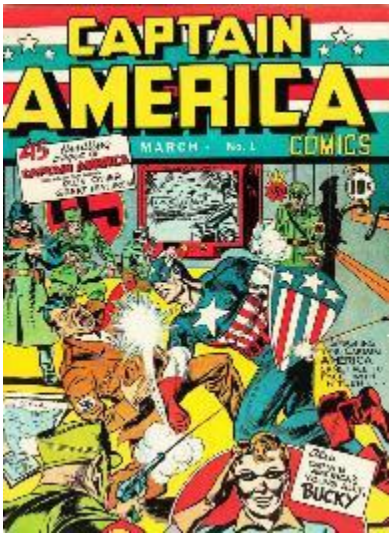


Imagen 16. Ejemplo de ideología en un cómic del Capitán América en época de guerra.
Fuente: https://pin.it/3d8lE5xXz

Captain America, es otro de los personajes de cómics más representativos de Estados Unidos, el mismo que utiliza los colores de esta nación en su traje. Por medio de este superhéroe, el capitalismo de difundió por todo el mundo y al igual que Superman, poco a poco se convirtió en la cara de los ciudadanos estadounidenses, porque sus valores eran reflejados en el *Captain America.*

> Esta cuestión ideológica se pone particularmente de manifiesto en la última viñeta del episodio de *Young Men* ya mencionado. En ella aparece una explosión atómica correspondiente a unas pruebas armamentísticas ante las que el Capitán América solo puede decir: «Una visión gloriosa… ¡Siempre que sea de nuestro bando en la lucha por la paz mundial!» (Sáez, 2016, sp).

Un personaje que se encargaba de luchar por la paz mundial, la mima que solo podía ser alcanzada gracias a los ideales capitalista. Este superhéroe fue creado para crear una hegemonía a favor de Estados Unidos y luchar por los valores de libertad y justicia. Por medio de estos superhéroes se empezó a difundir una cultura a través del mundo, el pensamiento que se plasmaba como un mensaje en los cómics empezó a predominar sobre otros. Estos personajes permitieron que una ideología sea la que se apodere de la manera de ver el mundo de muchas personas, creando una hegemonía a favor del pensamiento de un país (capitalismo).

Los superhéroes juegan un papel fundamental para que los lectores se posicionen a favor o en contra de una ideología. “El cómic de superhéroes se constituyera en un poderoso medio de

construcción y circulación de imaginario a fin de consolidar una ideología prefabricada que giraba en torno a la universalización de valores como el bien común, la libertad y la democracia" (Villordo, 2018, p. 51).

Con estas historias en los cómics se empezó a universalizar la cultura estadounidense y los valores que representan a este país como: libertad, justicia y democracia, valores que forman parte de Superman, el superhéroe más importante de los cómics. Además, muchos de los superhéroes que nacen en los cómics, tienen ya configurados los valores estadounidenses como parte de su identidad, los mismos que se impone a las personas través del entretenimiento, logrando que inconscientemente se vea al capitalismo como la única ideología valida.

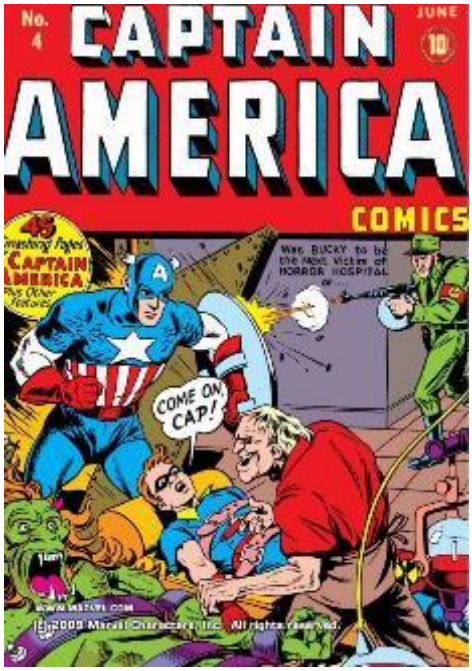


Imagen 17. Ejemplo de ideología en un cómic de Captain America.

Fuente: https://pin.it/E7y0jM0O8

1.5.1 Los cómics en los conflictos sociales

Al tener una carga ideológica por parte de sus creadores, en este caso del capitalismo, fue utilizado como un recurso en diferentes acontecimientos históricos que marcaron a la sociedad como: La Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría, en la primera el al situarse entre los años 1939 y 1945, el cómic de superhéroes se encontraba en su apogeo, lo que permitió que estos personajes fueran utilizados como elementos de persuasión en la guerra. "La producción gráfica se pone al servicio del Estado" (García, 2018, p. 1023).

En situaciones complejas como una guerra, el Estado que se encuentra en conflicto debe aprovechar todos los recursos a su alcance, Estados Unidos encontró una herramienta de

persuasión masiva en los cómics de superhéroes, que habían alcanzado gran popularidad desde 1938 con el aparecimiento de Superman, personaje que representa la libertad, la seguridad y la justicia.

> Si los Gobiernos, una vez probada su utilidad, recurren de nuevo al uso de la viñeta para influir en sus conciudadanos y atraerse su favor o elevar la moral de los soldados en el frente, ¿qué hace diferente a este nuevo conflicto respecto a la anterior guerra mundial? Fundamentalmente, la eclosión del cómic como medio de masas (García, 2018, p. 1024).

En los cómics, Estados Unidos encuentra un medio de entretenimiento de masas, mediante el cual pueden persuadir o manipular con facilidad los pensamientos de los lectores a través de las narrativas que se presentan. Las historias que se publican en este contexto de guerra sirven como herramienta para que otros países se posicionen a favor del capitalismo y de la cultura estadounidense.

Pero no solamente se utilizaba para persuadir pensamientos en personas alejadas a este país, sino para mantener el optimismo en su propia sociedad en momentos complicados que de derivan de una guerra. Era importante transmitir tranquilidad y seguridad a través de estas historias o de estos personajes que tenían gran popularidad entre las personas, personajes muy importantes como: Superman, Capitán América, Batman y más servían como herramienta para difundir estos mensajes a favor de Estados Unidos.

> Cuando llega la Segunda Guerra Mundial, los superhéroes no tenían que alistarse como sucedió con los personajes de las tiras de prensa, porque la mayoría ya llevaba tiempo luchando contra los nazis como intento de concienciación de estos autores judíos acerca del peligro que cernía sobre Europa y la necesidad de que Estados Unidos se involucraran en la contienda (Saéz, 2021, p. 94).

Los superhéroes partieron con una ventaja en este contexto social, la mayoría de estos personajes nacieron en relatos que incluían guerras, por eso no fue necesaria su adaptación a este conflicto mundial, porque sus narrativas ya abordaban este tema poniendo a sus personajes como los salvadores del mundo y quienes darían la liberad a las personas, en nombre de Estados Unidos. En la Segunda Guerra Mundial, los cómics jugaron un papel muy importante para transmitir mensajes que eran enviados desde el Gobierno, para promover el capitalismo.

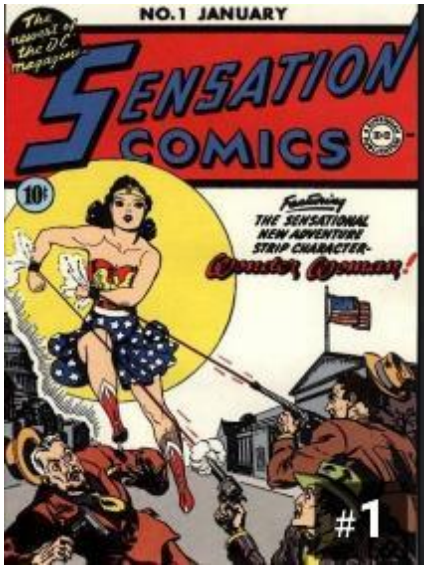


Imagen 18. Portada del cómic de Wonder Woman y años de guerra.

Fuente: https://pin.it/2YLOlomTe

Según Manuel García (2018), Estados Unidos en un inicio solo brindaba apoyo en lo económico y con armas a los aliados, pero con el avance de la guerra se le hizo imposible estar al margen sin una intervención directa. Por eso, el Gobierno estadounidense comenzó con la difusión de campañas de propagandas masivas, en las que se buscaba convencer a todo el mundo quienes eran los buenos y quienes eran los enemigos en este contexto.

Estados Unidos jugó un papel fundamental antes de sumarse directamente al conflicto, no solo desde el ámbito económico, sino con la ayuda mediante propagandas que se transmitían desde este país, con la intención de tener más apoyo y más aliados en este conflicto mundial, donde la ideología tuvo un peso muy importante en cada uno de los bandos.

Estas propagandas masivas se vieron reflejadas en los cómics, los relatos que se publicaban estaban llenos de ideología y de propaganda a favor de Estados Unidos. Los superhéroes se convierten en la principal herramienta para que las personas crean que la intervención de Estado Unidos en la guerra es la única forma de salvar al mundo y de alcanzar la paz.



Imagen 19. Cómic de Captain America de la Segunda Guerra Mundial

Fuente: https://pin.it/29Sbijv5x

La Segunda Guerra Mundial fue el motivo del desarrollo de una de más armas más peligrosas de la historia de la humanidad, como fue la bomba atómica desarrollada por un grupo de científicos encabezados por Robert Oppenheimer, la bomba fue detonada en 1945, un acontecimiento histórico, que marcó una pauta para los cómics de superhéroes nuevos, que se desarrollarían a partir de este momento.

> Comenzando en 1945, y hasta 1947, el género alumbrará un puñado de personajes que encarnan el poder atómico y que incluso lo esgrimen en su nombre. El primero significativo fue Atomic Man, presentado en el número 4 del volumen 2 de la cabecera *Headline* (Fernández, 2022, sp).

Con el surgimiento de esta arma nuclear, las personas responsables del desarrollo y creación de los cómics se aprovecharon de este elemento para dar vida a nuevos superhéroes, que adquieren los poderes de elementos derivados de esta arma. Superhéroes que nacen bajo la premisa del poder que tiene Estados Unidos al tener a su disposición un arma poderosa, estos personajes transmiten este ideal de poder que se creó en torno a la detonación de la bomba en 1945.



Imagen 20. Portada de Atomic Man.

Fuente: https://comicvine.gamespot.com/a/uploads/scale_large/2/27783/724171-headline_18.jpg

Con el fin de la Segunda Guerra Mundial, un nuevo conflicto internacional empieza a desarrollarse, la Guerra Fría desataría nuevamente tensión en todo el mundo. Para Andrea Hormaechea Ocaña (2022), este nuevo conflicto arranca desde 1947, a partir de este año Estados Unidos establece un plan que consistía en utilizar todos los medios y recurso a su disposición con la finalidad de que el mundo mantenga el pánico hacia el comunismo y sus aliados.

Cualquier recurso era válido para que el Gobierno estadounidense cree mensajes masivos para que el capitalismo siga predominando en todo el mundo, de esta manera el comunismo se mantuvo como el malo de la historia y el enemigo mundial establecido por Estados Unidos. La radio, la televisión, el cine, los periódicos, los cómics y más medios fueron utilizados en este conflicto.

> Se inicia una etapa en la que el mundo quedará dirigido por dos grandes bloques, cuyos gobiernos van a sustituir las armas por la política cultural en una nueva tipología de enfrentamiento conocida como "guerra psicológica". Estados Unidos usará distintas herramientas para exacerbar los valores de democracia, libertad o capitalismo con las que atraer a aquella parte de la ciudadanía que había resultado decepcionada por las políticas desarrolladas a raíz de la Segunda Guerra Mundial (Hormaechea Ocaña, 2020, p. 5).

A través de los diferentes medios masivos, ya sea de comunicación o de entretenimiento, Estados Unidos expandió el capitalismo nuevamente por todo el mundo. En los cómics al ser un medio masivo con bastante popularidad y al tener un personaje de ficción muy relevante como es Superman, era más fácil transmitir los mensajes de libertad, justicia y democracia, los mismo que eran aceptados por los lectores, debido a que en este personaje veían un referente ético, por su buen accionar que era característica de sus historietas.

La Guerra Fría permitió que se creen mensajes donde el estilo de vida americano era el único valido en el mundo, esto con el objetivo de manipular el pensamiento de las personas. Con los cómics de superhéroes se logró que gran parte del mundo este a favor de los ideales de Estados Unidos, adoptando estos valores y haciéndolos parte de su vida. Mientras que el comunismo quedo rezagado por las narrativas creadas no solo en los cómics, sino en todos los medios de entretenimiento.

> No cabe duda de la intención de los autores, bien por sí mismos, bien guiados por los Gobiernos, de transmitir unas ideas para influir en la conducta o pensamiento de los lectores: se crean organismos que vigilan y promueven el contenido de los cómics, se facilita su distribución entre el público al que van destinados, se aprovecha la popularidad de los personajes más conocidos para despertar la conciencia de la población (García, 2018, p. 1049).

En todos los contextos sociales y políticos, el cómic fue utilizado como un medio para difundir el capitalismo en las masas. Las historietas fueron determinantes a la hora de crear mensajes que favorezcan a Estados Unidos, creando así una hegemonía a favor de sus ideales, esto gracias a las narrativas utilizadas en los superhéroes. Estos personajes se convirtieron en la cara de la propaganda de Estados Unidos durante las guerras, no solo para esparcir el capitalismo por el mundo, sino para brindar una salida de la realidad a las personas y que encuentren en los cómics tranquilidad.

El capitalismo encontró en los superhéroes un medio efectivo para transmitir esta manera de pensar, logrando manipular y alterar el pensamiento de los lectores de cómics. Estados Unidos se aprovechó de la popularidad mundial de los diferentes superhéroes, para que las personas asuman esta ideología como la única valida y que se apeguen al estilo de vida americano, creando ideales en el mundo a favor.

1.6 Objetivos

1.6.1 Objetivo General

- Analizar los discursos de los cómics de Superman desde una perspectiva crítica e ideológica y un imaginario social del capitalismo

1.6.2 Objetivos Específicos

- Pensar los cómics de Superman desde una perspectiva ideológica y un imaginario social del capitalismo.
- Diseñar una estrategia metodológica para entender la ideología y los discursos subyacentes en los cómics de Superman.
- Debatir desde la comunicación los hallazgos ideológicos y comunicacionales en los cómics de Superman.

CAPÍTULO II

MARCO METODOLÓGICO

2.1 Materiales

Recursos institucionales:

- Universidad Técnica de Ambato
- Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales

Recursos humanos:

- Investigador: Eduardo Mateo Ortiz Vaca
- Tutor: Leonardo Xavier Brito Alvarado

Recursos materiales:

- Computadora
- Impresora

2.2 Metodología

La presente investigación está constituida por dos momentos, el primero se basa en una revisión bibliográfica, que aportó conceptos y definiciones para crear y sustentar un debate teórico sobre: cómics, poder, superhéroes, ideologías, cultura y sobre todo lo que representa Superman como referente ético para la sociedad.

La segunda etapa del trabajo, es una fase metodológica, en la que se va a desarrollar siguiendo los objetivos, una estrategia metodológica para entender la ideología y los discursos subyacentes en los cómics de Superman. Para lo cual se realizará un análisis del discurso de los cómics, este se centra en las aportaciones de Raúl Gisbert (2022), quien profundiza en una serie de aspectos dentro de los cómics que no han sido analizados correctamente, los mismos que contienen discursos ideológicos a favor del capitalismo.

2.3 Objeto de estudio

La presente investigación toma como objetos de estudio a los cómics de Superman, un superhéroe creado por Jerry Siegel y Joe Shuster, que tuvo su primera aparición en el cómic denominado *Action Comic N. 1*, el 18 de abril de 1938. Este personaje pertenece a la editorial DC Comics. Superman, un superhéroe que tiene su origen en el planeta Krypton, su nombre es Kal-El, pero al llegar a la Tierra sus padres adoptivos lo nombran Clark Kent, bajo esta identidad se convierte en un periodista de *Daily Planet.*

Superman tiene diferentes poderes y habilidades que lo convierten en un superhéroe similar a un Dios. Desde 1938 este personaje defiende en un sinfín de veces a la humanidad, pasando por contextos históricos como la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría. Es el personaje más importante del género de superhéroes, las historias de sus cómics han sido adaptadas para la televisión y el cine.

Para la presente investigación es importante entender los contextos en los que se desarrollan los cómics de Superman, porque dependiendo de esto las narrativas y los personajes ya sean aliados o enemigos pueden variar. Por eso, es necesario comprender todo lo que rodea a este superhéroe y a la ideología que lo vio nacer, en este caso, el capitalismo.

2.4 Corpus de análisis

Para realizar el análisis semiótico, y del discurso narrativo visual y textual presente en los cómics de Superman, se ha escogido cuatro momentos históricos para el estudio, de los cuales se seleccionaron los siguientes cómics, presentados en una tabla por orden de publicación:

Cómic	**Año**	**Contexto Histórico**
Action Comic Nº 1	1938	Origen de Superman
Action Comic Nº 22: Europa en guerra	1940	Segunda Guerra Mundial
Action Comic Nº 23 Europa en guerra, parte 2	1940	Segunda Guerra Mundial
Action Comic Nº 525: Superman ¡Pesadilla de neutrones!	1981	Guerra Fría
Action Comic Nº 526: Superman ¡Pesadilla de neutrones! Parte 2	1981	Guerra Fría
Action Comic Nº 1000: “de la ciudad que lo tiene todo”	2018	Época Contemporánea

2.5 Matriz

Para el presente estudio, se tomará como referencia las categorías que analiza Raúl Gisbert (2022) en su tesis doctoral, las cuales se dividen las cuatro categorías de análisis semiótico y de discurso:

1. Eje temporal (contexto)
2. La editorial
3. Superman y Batman (características)
4. Éxito comercial
5. Tipo de público

Es importante la referencia de Gisbert, porque las categorías que estudia permitirán al presente trabajo poder analizar el contexto social y político de cada cómic de Superman. Por eso la importancia de delimitar los comics en cuatro momentos históricos que fueron mencionados previamente, y que influyeron en la creación de relatos del superhéroe.

Además, esta tesis doctoral será una guía para analizar a los personajes de los cómics de Superman y todos los elementos visuales presentes en cada viñeta. La importancia de la investigación de Gisbert, es que no solo se centra en los personajes, sino en el espacio, tiempo y arquitectura en la que se desarrollan estas historias que involucran a los superhéroes, porque todo esto conjuga una carga ideológica. También, servirá como guía el análisis de cómics propuesto por André Didyme (2011), en su tesis de maestría, en su investigación analiza once cómics bajo diferentes parámetros los cuales son:

1. Personajes principales y sus características
2. Personajes secundarios y sus características
3. Análisis del narrador de la historia
4. Poderes y sus funciones
5. Traje

El trabajo de Didyme, se enfoca en el análisis de los personajes, sus características y poderes. Se toma esta tesis de referencia por el análisis semiótico que se le da a cada personaje que tiene una participación en los cómics. Esto sirve de guía para poder tomar como referencia que aspectos semióticos se pueden tomar en cuenta para el análisis de las historias de Superman.

A su vez, es fundamental la categoría de análisis que propone Didyme con el narrador, porque es un elemento indispensable en los cómics, son los diálogos que van guiando la historia y presentando a los personajes, por ende, es necesario darle un análisis a esta categoría para determinar el enfoque que se le da al cómic.

Una vez analizado cada uno de los parámetros con los que trabajaron los autores previamente mencionados, se desarrolla y diseña las matrices que parten de la guía tomada de las tesis de Gisbert y Didyme y que servirán para el análisis de los cómics de Superman.

Propuesta de matriz para el análisis del cómic

La primera propuesta de matriz está diseñada para realizar un análisis en general de cada cómic. Por eso se dividen en seis categorías, las mismas que permitirán detallar la portada con su imagen, el nombre, la editorial, el año en el que fue publicado el cómic y cuál fue el contexto histórico que rodeaba su publicación. Además, de una sinopsis para conocer cuál es la historia que se está contando a través de Superman.

Portada del cómic (imagen)	Nombre del cómic	Año	Contexto Histórico	Sinopsis	Análisis

Propuesta de matriz para los personajes

Para el análisis de los personajes principales y secundarios de los cómics establecidos de Superman, es indispensable analizar las características de los mismos, incluyendo la vestimenta que muchas veces juega un papel determinante en la historia.

Personaje (imagen)	Características físicas	Vestimenta	Ideología	Análisis

Propuesta de matriz para las viñetas

Es necesario analizar las viñetas de los cómics, porque en estas imágenes se puede encontrar referencias a favor del capitalismo o de la cultura estadounidense que se muestra en las historias de Superman.

Viñeta (imagen)	Cómic	Contexto de la viñeta	Referencias a favor del capitalismo y de la cultura estadounidense	Análisis

Propuesta de matriz para el narrador

El narrador es fundamental en los cómics, porque mediante estos diálogos narran al público lo que sucede en cada viñeta y da un contexto de la historia y de los personajes para que la lectura no resulto confusa para el público.

Nombre del cómic	Frases del narrador (imagen)	Análisis

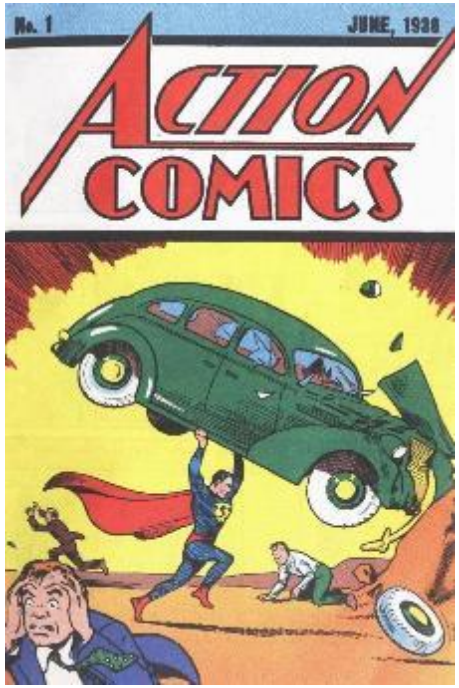
CAPÍTULO III

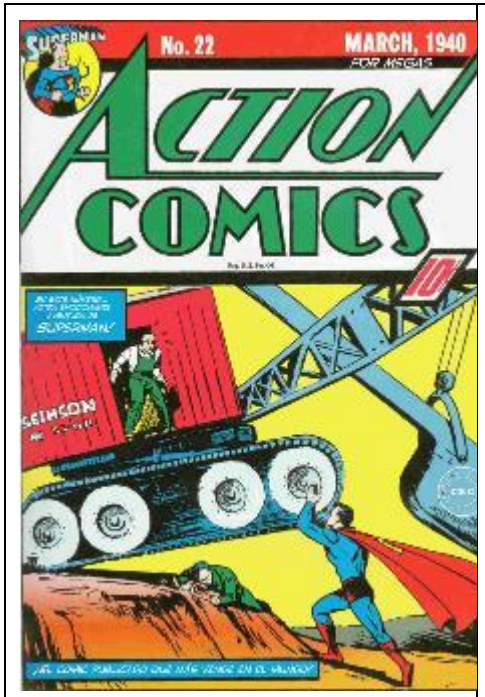
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis y discusión de los resultados

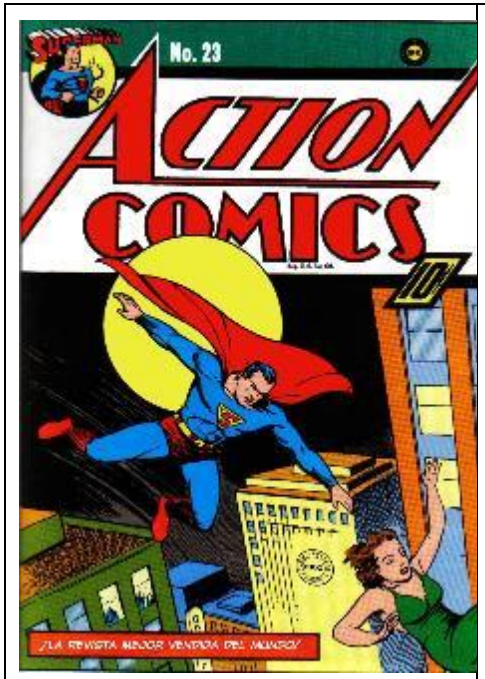
3.1.1 Matriz de análisis del cómic

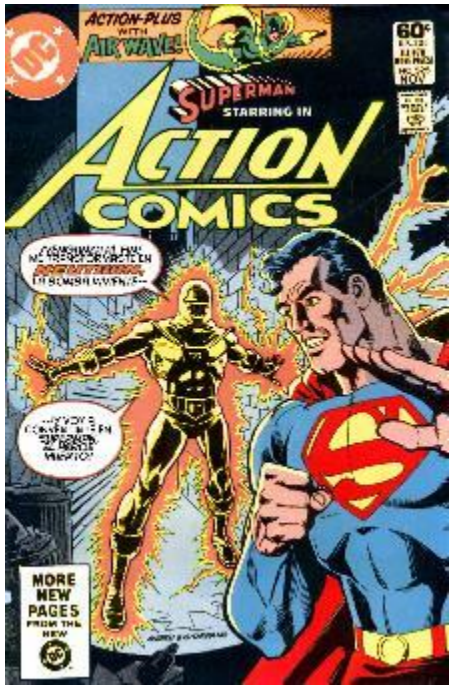
Portada del cómic (imagen)	Nombre del cómic	Año	Contexto histórico	Sinopsis	Análisis

 *Imagen 21. Action Comics No. 1*	*Action Comics No. 1*	1938	Es el primer cómic de Superman, lanzado en 1938, bajo el nombre de *Action Comics No. 1*, este superhéroe es la portada del *comic-book*, que no solo contenía la historia del Hombre de Acero, también había otros personajes con sus propios relatos, como: *Chuck Dawson*, *The Adventures of Marco Polo*, entre otros.	En este primer cómic de Superman, se lo presenta al mundo, su origen es de un planeta lejano, el cual estaba muriendo por vejez, el padre de Superman un científico es el que lo envía a la Tierra en una nave con la intención de salvarlo. Desde pequeño en el orfanato se notaba su superioridad física. En el *Action Comics No. 1* se describe los poderes de este personaje, su velocidad, fuerza, resistencia y su gran capacidad de saltar. Superman en su primera aparición, lucha contra la corrupción, salvando a una chica de ser ejecutada injustamente y posteriormente enfrenta a corruptos del Gobierno de Estados Unidos. Además, Clark Kent es un periodista que trabaja para *Daily Star*, es el responsable de cubrir las noticias de Superman.	En este cómic, Superman se desenvuelve en tres escenarios: el primero como un personaje que es el encargado de velar por la democracia, siendo el justiciero de Estados Unidos, centrándose en luchar contra las injusticias y la corrupción de este país. El segundo es el superhéroe que pelea y vence a los delincuentes, también se encarga de proteger a los ciudadanos. Finalmente, el tercer escenario es como Clark Kent, un periodista del *Daily Star*, un investigador innato que es el encargado de cubrir las noticias de último momento.

 *Imagen 22. Action Comics No. 22*	*Action Comics No. 22*	1940	Este cómic fue lanzado en 1940, se divide en dos partes siendo esta la inicial. Desde 1939 había arrancado la Segunda Guerra Mundial, en el año de la publicación de este cómic, Estados Unidos aún no intervenía de manera directa en este conflicto, pero si ayudaba desde lo económico, social y político.	Se desata una Guerra en Europa, porque Toran invade territorio de Galonia. En Estados Unidos, el editor del Daily Star envía como corresponsales de guerra a Clark y a Lois, quienes aceptan inmediatamente y parten hacia el conflicto en barco. Durante el viaje Clark Kent investiga a Lita Laverne, una mujer muy popular por ser una actriz extranjera. Durante su trabajo Kent se da cuenta que la vida de la actriz corre peligro y logra salvarla. Una vez en Toran, Kent descubre que Laverne es una espía, en ese momento varios aviones empiezan a bombardear la ciudad y Superman sale a la acción y detiene a los aviones que atacaban a la ciudad. Superman al infiltrarse en una base militar se entera que un submarino tiene el objetivo de atacar a la ciudad y sin perder el tiempo el	Un cómic que ubica a los lectores en un ambiente de guerra en Europa, no tan alejado a la realidad que se vivía en el año de publicación. Este relato se centra más en una historia de investigación por parte de Clark Kent que es enviado como corresponsal de guerra al conflicto. Todo esto expresa la importancia de esta profesión para una sociedad y como los periodistas tienen que acudir a lugares peligrosos para conseguir información. Por otro lado, el espionaje juega un papel importante en la historia, porque un personaje encubre su identidad para obtener secretos de otros países, los mismos que posteriormente era ocupados para realizar ataques. Finalmente, Superman y su corta aparición se enfrenta a los enemigos, los mismos que invaden y atacan injustificadamente una nación.

				superhéroe llega para impedir que los misiles lleguen a tierra.	Con su accionar el superhéroe encara a los enemigos los lleva ante la ley, obteniendo justicia y libertad para las personas del país que se encontraba en conflicto. Siendo una referencia que, para resolver la Segunda Guerra Mundial, era necesaria la intervención de Estados Unidos, en este cómic Superman actúa como la cara de esta nación y como un referente para que los ciudadanos comprendan que son los únicos salvadores del mundo y que siempre defenderán la libertad.

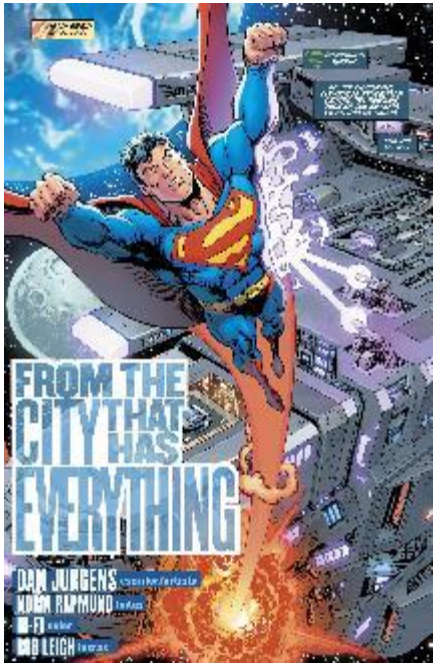
 *Imagen 23. Action Comics No. 23*	*Action Comics No. 23*	1940	Este cómic fue lanzado en 1940, se divide en dos partes siendo esta la conclusión de la historia. Desde 1939 había arrancado la Segunda Guerra Mundial, en el año de la publicación de este cómic, Estados Unidos aún no intervenía de manera directa en este conflicto, pero si ayudaba desde lo económico, social y político.	Clark Kent y Lois Lane siguen con su trabajo de corresponsales de guerra, en una cobertura un misil detona cerca de ellos y Lois queda inconsciente, Superman inmediatamente destruye los aviones y lleva a su compañera al hotel. Kent consigue una entrevista con un General, el mismo que manifiesta que detendrán la guerra, Superman descubre que es mentira y que los ataques incrementaran, también descubre que hay alguien detrás de todo de este plan, su nombre es Luthor. Cuando Clark Kent intenta alertar a todos de los planes de Luthor nadie le cree, y Lois Lane es secuestrada y llevada a la base del villano. Cuando Superman se entera de esto, persigue a los enemigos hasta acabar con ellos, salvando a Lane y a la Tierra de un ataque masivo, terminando con su trabajo como	Un cómic ambientado en una guerra en Europa, transmite la tensión que se vivía en el año 1940, que fue publicado. Superman se enfrenta los enemigos, dándose cuenta que detrás de todo hay una persona, que tiene las intenciones apoderarse de gran parte del mundo sin importar que personas resulten heridas. Esto es parte de la ayuda de Estados Unidos, en la Segunda Guerra Mundial, antes de intervenir directamente en el conflicto, mediante estos productos de entretenimiento, lograban que las personas se posiciones a favor de su bando. Luthor es este cómic es la representación de una ideología diferente a Estados Unidos, un pensamiento donde la libertad del resto se pone en duda por el beneficio propio. Además, de la actitud de sentirse superior al resto por su intelecto es lo que empuja a

				corresponsales de guerra y regresando a Estados Unidos.	este personaje a desatar una guerra, que solo Superman puede detener, siendo este superhéroe la cara de Estados Unidos en estos conflictos mundiales.
 *Imagen 24. Action Comics No. 525*	*Action Comics Nº 525*	1981	Este cómic fue publicado en la década de los ochenta, durante la Guerra Fría. En esta época se desarrollaron distintos productos de entretenimiento, mediante los cuales se buscaba posicionar a las personas a favor de la ideología capitalista que predomina en Estados Unidos. Este cómic se divide en dos partes, siendo este el inicio.	La historia sigue a Superman, quien tiene que solucionar un problema nuclear, que puede acabar con toda la ciudad. Con su soplido logra evitar una tragedia y arresta a dos de las tres personas que causaron el problema, sin fijarse que el tercero que se quedó atrapado bajo una roca, por la radioactividad de la zona termina adquiriendo poderes derivados de la radiación nuclear. Luthor crea una maquina y un traje que lo mantendrá dormido y con vida, este plan dura un año, hasta que logra despertar y cobra venganza contra sus dos amigos y contra Superman, quien no pudo salvarlo. Por otro lado, en el *Daily Planet*, se planifica la celebración del	Durante este contexto de la Guerra Fría, una de las estrategias por parte de Estados Unidos era crear producciones en las que se muestre su ideología capitalista como la única válida, parte de este plan era que la Unión Soviética sea catalogada como enemiga. Esto se vio reflejado también en los cómics de Superman, que jugó un papel determinante en este contexto, que, además, desde la detonación de la bomba nuclear en 1945, los años posteriores se desarrolló una carrera armamentista entre las potencias mundiales, por ver quien creaba mejores armas de destrucción masiva. Esto se ve reflejado en el cómic no. 525, en el cual Superman advierte de los peligros que conlleva trabajar

				aniversario del diario, invitando al alcalde, al presidente y a Superman. Neutrón y sus poderes pueden contrarrestar la fuerza de Superman, haciéndole daño y asegurando que acabará con toda la ciudad en la celebración del *Daily Planet.*	con elementos radioactivos y que esto puede tener como resultado la destrucción de una ciudad o del mundo. Luthor, nuevamente es el encargado de crear un traje para que una persona conserve y aumente sus poderes nucleares, esto con el fin de obtener todo el poder que es lo único que le obsesiona. Este personaje es la representación de una persona que se siento superior al resto, que no le importa el bienestar común y solo busca el reconocimiento.

 *Imagen 25. Action Comics No. 526*	*Action Comics Nº 526*	1981	Este cómic fue publicado en la década de los ochenta, durante la Guerra Fría. En esta época se desarrollaron distintos productos de entretenimiento, mediante los cuales se buscaba posicionar a las personas a favor de la ideología capitalista que predomina en Estados Unidos. Este cómic se divide en dos partes, siendo este el desenlace de la historia.	Neutrón la bomba humana, asegura que se vengará de Superman destruyendo Metropolis, su ataque será en el aniversario del *Daily Planet*. El presidente de Estados Unidos es uno de los invitados de esta celebración, en la que inaugurarán un globo de la mano del Hombre de Acero. Cuando el globo se enciende de luces, es la señal para Neutrón empiece su plan, desatando una pelea con Superman, en la que el superhéroe se entera que hay una bomba tan poderosa como para destruir la ciudad completa, el problema inicia cuando Neutrón revela que hay señuelos por toda la ciudad. Superman busca la bomba con el tiempo en su contra, pero no solo eso, durante su búsqueda tiene que salvar la vida de personas que se encuentran en peligro.	Neutrón es el reflejo de los peligros que traen las armas nucleares, este personaje adquiere sus poderes de elementos radiactivos, lo que lo convierte en una amenaza para toda la humanidad, siendo la representación que la carrera armamentista que se vivía en la Guerra Fría, no solo significaba un peligro para los implicados, sino para toda la Tierra. Además, Superman es asociado con libertad y con la idea de tener una mejor vida porque este superhéroe los cuida y protege, siendo el reflejo de Estados Unidos, que es idealizado como un país que acobija a sus habitantes, resguardándolos y brindando una mejor calidad de vida.

				Por su visión y su inteligencia logra deducir que la bomba está en el globo del *Daily Planet*, inmediatamente acude al lugar y se deshace de esta arma masiva, salvando una vez más la vida de las personas de Metrópolis.	

 *Imagen 26. Action Comics No. 1000*	*Action Comics No. 1000*	2018	El cómic número mil de Superman, es de una época contemporánea, es el reflejo de un contexto más cercano a los lectores.	En Metrópolis se organiza el día de Superman, para agradecerle por todo lo que ha hecho por los ciudadanos y por la ciudad, Clark Kent, Lois Lane y su hijo se encuentran en el evento, en el que varias personas comparten su experiencia con el hombre de acero, a quien dan las gracias por protegerlos. Los invitados se preguntan por Superman, quien se encuentra temeroso de aparecer en medio de la multitud, además, se encuentra pendiente de un posible ataque alienígena a la Tierra. Cuando siente que el peligroso se acerca decide aparecer en el evento, en donde no solo se encontraban civiles, también el resto de superhéroes quienes le atribuyen los créditos de ser el pionero de todo este género.	Un cómic que refleja lo que significa Superman para las personas y para este género de ficción, es una historia conmemorativa al superhéroe más grande de todos los tiempos. La importancia de Superman no solo es por ser el pionero de todos los superhéroes, sino por todo lo que representa, por sus valores y sus ideales que lo hacen único y diferente al resto. Superman ha sido moldeado para ser el rostro de Estados Unidos, con los objetivos de velar por la libertad y justicia en el mundo entero y demostrar que en este país las oportunidades de triunfar son mayores que en otros lados del mundo.

Matriz 1. Análisis del cómic

3.1.2 Matriz de análisis de los personajes

Para el presente trabajo de los personajes, hay que tener en cuenta que el análisis al cómic de Superman está catalogado en diferentes contextos sociales, que se especificaron previamente. Por esta razón, se tiene en cuenta una evolución en este personaje durante los años, por eso, se hará dos análisis a Superman dentro de la matriz, porque en los tres primeros cómics de análisis se engloba desde el año 1938 hasta el 1940, donde las características de este personaje se mantienen. Pero a partir del cuarto y quinto cómic de análisis, que son de 1981 hasta el último que es un cómic contemporáneo, Superman presenta cambios en sus características y en sus poderes, todo esto será detallado en la presente matriz.

Lex Luthor es otro de los personajes que sus características varían dependiendo del ano del cómic, estas alteraciones son especificadas a continuación en las matrices. Además, existe la variación de nombres con algunos personajes o con algunas empresas como: el *Daily Star* es el nombre del diario para el que trabaja Clark Kent en los primeros cómics, pero en los más recientes se llama *Daily Planet.*

Personaje (imagen)	Características físicas	Vestimenta	Ideología	Análisis
1. Superman  *Imagen 27. Primer Superman*	- Fuerza - Agilidad - Velocidad - Salto - Resistencia - Inteligencia - Cuerpo inmune a ataques con armas humanas	Traje compuesto especialmente por los colores de la bandera estadounidense, lo que incluye: - Traje azul - Calzoncillos rojos	Superman se caracteriza en este cómic por luchar por la democracia de Estados Unidos. Su principal ideal es la justicia. Este superhéroe es la representación de una nación, de sus valores de	Superman en este cómic representa un superhéroe que lucha contra la corrupción que existe en el Gobierno estadounidense. Además, de impartir justica cuando las leyes se equivocan. Es el encargado de brindar paz a los ciudadanos luchando con abusadores y delincuentes.

		- Cinturón amarillo - Capa roja - Emblema en el pecho en amarillo	justicia, democracia y libertad, de sus tradiciones y de su ideología y cultura capitalista.	Un personaje creado a partir de las características de un ser humano, pero con los poderes de un Dios, como: fuerza sobrehumana, inteligencia, velocidad e inmune a ciertos ataques.
2. Clark Kent  *Imagen 28. Clark Kent de 1938*	- Periodista - Investigador - Responsable - Trabajador - Enamorado - Sentimental - Miedoso - Cobarde	Clark Kent, es un ciudadano que viste de manera formal, lo que representa seriedad y responsabilidad con su profesión, su vestimenta incluye: - Terno - Camisa - Corbata - Pañuelo	Clark Kent es un periodista, con los ideales de responsabilidad y el trabajo duro. Este personaje es el reflejo de un ciudadano ejemplar, trabajador, responsable y respetuoso. Kent lucha por la justicia de un país, desde un lado social y político, porque es el encargado de investigar desde el	A Clark Kent se le llena de diferentes aspectos típicos de un ser humano como: enamorarse, sentir miedo o estar apegado a una religión. La característica principal que se le da a este personaje es la curiosidad que lo empuja a ser un periodista de investigación. La importancia de darle a Kent esta profesión es porque de esta manera también puede pelear contra las injusticias y luchar porque la verdad siempre predomine, dando un

		Además, este personaje al tener características físicas similares a las de un ser humano común, tiene imperfecciones, en este caso con su vista, razón por la que ocupa: - Lentes	periodismo casos de corrupción, de injusticia o de violencia y de denunciar estos aspectos en el diario para el que trabaja.	enfoque ser objetivo, siempre y cuando estos valores por los que lucha se ajusten al capitalismo predominante en Estados Unidos. Además, esta identidad humana de Superman, al ser un periodista muestra que desde esta profesión se puede influir en una sociedad mediante la perspectiva que se realice una noticia. Kent es el ejemplo de la importancia del periodismo en una sociedad y como un periodista puede hacer un cambio desde su trabajo, conservando sus valores y su integridad que no puede ser corrompida y que lo primordial es la lucha por descubrir la verdad y hacer una sociedad más libre y justa.

3. Lois Lane *Imagen 29. Lois Lane* 	- Periodista - Elegante - Trabajadora - Responsable - Valiente - Sincera - Orgullosa - Arrogante	Al igual que Clark Kent, este personaje tiene una vestimenta formal, de acorde a la seriedad que da su profesión, su vestimenta incluye: - Vestido rojo - Sombrero Rojo - Abrigo celeste	Lois Lane es una mujer que tiene como prioridad su trabajo, mediante el cual al igual que Kent lucha por descubrir la verdad.	Lois Lane tiene como característica principal su trabajo duro y su compromiso con la sociedad al investigar las injusticias que se presentan. Presenta un profesionalismo y objetividad desde una perspectiva capitalista. El periodismo es importante en estos cómics, porque su principal trabajo en este contexto era investigar acerca casos de corrupción del Gobierno de Estados Unidos. Además, del sacrificio de los periodistas cuando se involucran con su trabajo, demostrando el profesionalismo, sin importar que muchas veces su vida corre peligro, tanto Lois como Clark son enviados a la guerra como corresponsales,

				poniendo su trabajo por delante de su seguridad.
4. Gobernador  *Imagen 30. Gobernador*	- Honesto - Responsable - Trabajador - Justo - Cumple con las leyes - Abierto a recibir opiniones ajenas	Al ser una autoridad su vestimenta tiene que representar seriedad, por lo que viste de manera formal con: - Terno - Camisa - Corbata	El Gobernador en este cómic es una persona que acata las leyes de su país y las hace cumplir. Un personaje abierto al diálogo, que no se cierra en su realidad y acepta opiniones externas, con tal de hacer una sociedad justa.	Este personaje representa a la ley y al orden de Estados Unidos, que a pesar de que se pueden equivocar, su disposición es siempre hacer el bien. Además, con su dialogo con Superman, se da a entender la libertad que tienen los ciudadanos estadounidenses, esto al dar paso a una opinión externa, en este caso de Superman.
5. Personaje sin nombre  *Imagen 31. Personaje agresivo*	- Maltratador - Machista - Sentimiento de superioridad al resto - Agresivo - Miedoso	- Camisa blanca - Corbata - Chaleco - Pantalón	Este personaje representa a un ciudadano con un sentimiento de superioridad sobre las otras personas. Es agresivo sin importar sea hombre o mujer.	Este personaje es la representación de un ciudadano común, de una sociedad machista, donde el hombre era el que se encargaba del sustento del hogar, siendo la cabeza de la familia. Un maltratador que se siente superior al resto y esto hace que tenga acciones violentas con las personas de su

				alrededor, pero cuando se ve amenazado sufre de miedo.
6. Senador Barrows  *Imagen 32. Senador Barrows*	- Corrupto - Deslealtad hacia su país - Abuso de su poder	Un personaje que con su vestimenta transmite seriedad: - Terno - Chaleco - Camisa - Corbata - Maletín	El Senador Barrows es un personaje desleal con su país, es corrupto y todo lo que hace es en beneficio propio.	El cómic representa la corrupción presente en Estados Unidos y Barrows representa al político que es fácil de corromper a través de sobornos, desde su poder hace todo a su conveniencia, buscando el bien propio sobre el bien común.

7. Alex Greer  *Imagen 33. Alex Greer*	- Corrupto - Abusivo	- Terno - Camisa - Corbatín - Sombrero - Abrigo - Pañuelo - Bastón	Alex Greer es el personaje corrupto.	Este personaje representa a los corruptos que tienen dinero y poder con el cual pueden corrompen a las personas a través de sobornos y logran que las cosas se hagan a su favor, haciendo un abuso de su poder.
8. Lita Laverne  *Imagen 34. Lita Laverne*	- Inteligente - Trabajo encubierto - Espía - Discreción	Lita Laverne, es un personaje elegante, porque al estar encubierta necesita aparentar que es una actriz glamurosa por eso su vestimenta es la siguiente:	Este personaje es la contraparte de la ideología estadounidense, porque se muestra a favor de un país que invade territorio ajeno, y que priva de libertad a varios ciudadanos. Además,	Este personaje es la representación de los enemigos de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial, porque representa a un país que desata un conflicto por una invasión de territorio de otro país. Se muestra en el cómic que los enemigos son capaces de bombardear ciudades completas, sin importar la

		- Vestido verde largo - Tacos - Aretes - Cabello recogido	atenta contra la vida de los mismos.	vida de los ciudadanos y que la única solución y esperanza de libertad es Superman. Este superhéroe hace justicia propia con sus manos y lleva ante la ley a los enemigos.
9. General Lupo  *Imagen 35. General Lupo*	- General del ejército - Mentiroso - Manipulador - Farsante - Sin códigos morales	Al ser un General del ejército, su vestimenta es: - Uniforme - Cabello rapado	Este personaje es la representación de la deslealtad al país, va en contra de sus códigos y su característica principal es mentir para quedar bien ante la sociedad.	El General Lupo, es el personaje que actúa a su conveniencia, engañando a todos y manipulando la información para que este a su favor. Representa a las personas sin valores que son capaces de traicionar a su país, con tal de tener reconocimiento personal.

10. Luthor  *Imagen 36. Primer Luthor*	- Inteligente - Poderes - mentales - Visión de rayos - Modificado a través de experimentos científicos - Intenciones de gobernar todo el mundo	- Cabello naranja - Traje largo naranja, con las mangas anchas	Luthor es un personaje que refleja el autoritarismo, quiere tener el control de todo y es obsesionado con el poder.	Este personaje representa la oposición de Estados Unidos, refleja una persona que quiere asumir todo el poder para así imponer su autoridad y controlar a todo el mundo a su favor. Por su inteligencia sobrehumana tiene ese pensamiento de superioridad sobre el resto de personas, asumiendo que su vida vale más que la del resto.
11. Superman  *Imagen 37. Superman contemporáneo*	- Inteligencia - Agilidad - Velocidad - Resistencia - Súper poderes - Volar - Súper soplido - Visión de rayos x	Traje compuesto especialmente por los colores de la bandera estadounidense, lo que incluye: - Traje azul - Calzoncillos rojos	Superman se caracteriza en este cómic por luchar por la democracia de Estados Unidos. Su principal ideal es la justicia. Este superhéroe es la representación de una nación, de sus valores de	Superman conjuga todas las valores, cultura y comportamientos de un ciudadano ejemplar de Estados Unidos, con el objetivo de crear el ideal de que el actuar de Superman es el correcto en una sociedad. Sirviendo de ejemplo para las personas que leían los cómics y admiraban a este

	- Fuerza adquirida por el sol - Inmune - Cuerpo resistente - Visión de calor - Peleador táctico - Debilidad, la Kryptonita	- Cinturón amarillo - Capa roja - Botas rojas - Logo de Superman en el pecho	justicia, democracia y libertad, de sus tradiciones y de su ideología y cultura capitalista.	personaje por sus virtudes humanas y por sus poderes. Este superhéroe es la representación de una nación, del capitalismo, la liberta y justicia, de la democracia y del estilo de vida americano. Por eso, desde los inicios de su creación, Superman es moldeado para ser el personaje que se convierta en la cara de Estados Unidos en el mundo del entretenimiento, a partir de su concepción, el hombre se constituye como el emblema de este país hasta llegar a convertirse en el referente ético que es en la actualidad.

12. Nat  *Imagen 38. Nat*	- Delincuente - Vandálico - Soldado de Luthor - Busca hacer daño a la ciudad - Miedoso	Este personaje al infiltrarse a una planta nuclear, viste su uniforme: - Overol - Buso naranja	Nat tiene un pensamiento de favorecer a Luthor, sigue la ideología de su líder que es autoritario obsesionado con el poder.	Este personaje representa lo que una persona puede llegar a sacrificar con tal de obedecer a su líder, pone el bienestar de una persona poderosa por sobre su vida.
13. Neutrón  *Imagen 39. Nautrón*	- Poderes derivados de la radioactividad nuclear - Arrogante - Fuerza - Vengativo	Este personaje al tener poderes radiactivos necesita un traje especial el cual es diseñado por Luthor. Los colore que predominan son: - Amarillo - Naranja	Neutrón representa a las personas que quieren asumir el control de todo, con su poder quiere gobernar el mundo.	Su sentimiento de venganza lo lleva a tomar decisiones en contra de sus ideales que antes lo hacían permanecer junto a sus amigos, ahora solo quiere vengarse de ellos y de Superman, porque siente que le dio la espalda en un momento determinado, cuestiona la ética de Superman y quiere imponer su poder.

		Además, siempre está rodeado del color rojo y dorado.		
14. Lex Luthor  *Imagen 40. Lex Luthor contemporáneo*	- Inteligente - Científico - Poderoso - Millonario - Autoritario - Manipulador	Lex Luthor viste una armadura que se compone por: - Chaqueta morada - Guantes verdes - Pantalón verde - Botas - Cinturones	La ideología de Luthor es imponer su autoritarismo y adquirir poder para conquistar el mundo.	Un personaje que destaca por dos características: su inteligencia y su dinero, el que le permite hacer todo lo que quiere, inventar trajes y tener gente a su disposición. Su participación en este cómic es breve, la narrativa se centra más en Neutrón como enemigo principal.

15. Timothy  *Imagen 41. Timothy*	- Delincuente - Arrepentimiento - Religioso	Timothy viste como un ciudadano común: - Jeans - Chaqueta - Camisa - Cinturón	Este personaje representa a una persona que corrige su camino de la mano de la fe que tiene hacia un ser superior.	Timothy en sus inicios es un delincuente que es capturado por Superman antes de provocar daños a la ciudad. Este personaje en la fe hacia su religión encuentra una salida de esta vida, teniendo una segunda oportunidad para rehacer su vida.
16. Morgan Edge  *Imagen 42. Morgan Edge*	- Dueño del medio de comunicación *Daily Planet* - Millonario - Posee capital social - Innovador - Egocéntrico	Su vestimenta es de manera formal y elegante: - Terno - Camisa - Corbatín	Representación del empresario capitalista	Morgan Edge, es la representación de los empresarios capitalistas de Estados Unidos, es un personaje que posee capital económico y social, lo que le permite estar rodeado de personas importantes e influyentes. Es una persona que constantemente está innovando con sus negocios y haciendo inversiones en los mismos con el objetivo de obtener beneficios,

				en el cómic Edge construye un globo en la cima de su edificio, llenándolo de luces para que sea más llamativo, lo genera que el *Daily Planet* sea el medio de comunicación referente de Metroplis.
17. Presidente de Estados Unidos  *Imagen 43. Presidente de Estados Unidos*	- Presidente - Carismático - Liderazgo - Responsable - Democrático	Al ser el líder de una nación, su vestimenta debe representar seriedad: - Terno negro - Abrigo - Corbatín	- Líder capitalista - Apoyo a los empresarios	La aparición del presidente de Estados Unidos en el cómic es breve, pero representa al apoyo que brinda el Gobierno a los empresarios de su país, dándoles la mano y respaldando los proyectos de estos empresarios, fomentando la innovación y el desarrollo de las empresas, lo que no solo es beneficio para una persona, sino para muchos porque así se generan espacios para que las personas puedan trabajar.

18. Hijo de Superman  *Imagen 44. Hijo de Superman*	- Alegre - Curioso	- Capucha azul - Gorra - Lentes	Se establece interrogantes sobre aspectos que son injustos	En este cómic el hijo de Superman se cuestiona porque se da voz a un criminal, obteniendo una lección de su padre que todas las personas merecen nuevas oportunidades.
19. Alcaldesa Barnes  *Imagen 45. Alcaldesa Barnes*	- Democrática - Justa - Alegre - Líder - Optimista	Al ser una autoridad, su vestimenta es elegante: - Traje azul - Camisa rosa	Es la líder de la ciudad y lucha por la democracia.	Al ser un cómic más actual, hay cosas que han ido variando a comparación de los primeros cómics, es una mujer que lidera una ciudad y que lucha porque los ciudadanos vivan entre justicia, libertad y democracia. Además, es agradecida con el superhéroe que protege a la ciudad, conmemorando a Superman con su propio día.

20. Benning  *Imagen 46. Benning*	- Ex criminal - Superación - Progreso - Esperanza	Su vestimenta es un traje especial: - Chaqueta negra con una calavera - Jean - Botas	- Nuevas oportunidades - Opción de progresar	Benning representa las oportunidades que brinda Estados Unidos a sus ciudadanos, es un personaje que puede rectificar su vida gracias a las oportunidades que le bridan. La característica principal es el progreso en su vida personal y las ganas de superación que tiene, todo esto es motivado por la esperanza de tener un mejor estilo de vida.

Matriz 2. Análisis de los personajes

3.1.3 Matriz de análisis de las viñetas

Viñeta (imagen)	**Cómic**	**Contexto de la viñeta**	**Referencias a favor del capitalismo**	**Análisis**

 *Imagen 47. Superman visita al Gobernador en busca de justicia*	*Action Comics No. 1*	Superman acude a la casa de Gobernador para evitar una injusticia, una persona va a ser condenada a pena de muerte por una equivocación (no se especifica el delito), tiene en sus manos las pruebas para que la liberen y la única persona que puede hacerlo con una llamada es el Gobernador, quien se	- El poder de vida - Luchar por la justicia - La libertad de opinión que le da el Gobernador a Superman	Superman no solo se encarga de pelear con delincuentes, sino es la cara de la justicia, por eso no puede permitir que una persona sea condenada a pena de muerte por una equivocación en el sistema de Estados Unidos. Además, es relevante la libertad y la confianza que le dan a este personaje para poder expresarse en contra de esta injusticia. Superman da la importancia que se merece a la vida de un

		encuentra en su casa.		ciudadano, exponiendo que todas las vidas son importantes en la sociedad.
 *Imagen 48. El Gobernador se reúne con las personas al poder*	*Action Comics No. 1*	Después de las pruebas mostradas por Superman al Gobernador, el mismo convoca a una reunión para hablar de lo sucedido.	- El poder político que se muestra en la reunión de estos políticos - Nombran que Superman está a favor de su lado, de su ley y el orden.	Se reconoce que las acciones de Superman estarán bien mientras se mantenga apegado a la ideología estadounidense y a sus leyes, por eso lo ven como un aliado que los ayudará en la lucha por la justicia, la libertad y la paz. Además, en esta viñeta se muestra el poder político de Estados Unidos, al reunirse las autoridades del país,

				para tratar un tema importante, como es la aparición de un superhéroe que puede ayudar a garantizar una democracia y justicia a las personas y que no será un peligro para el Gobierno, mientras se mantenga alineado a la misma ideología.

 *Imagen 49. Clark Kent es envía a cubrir una noticia*	*Action Comics No. 1*	El editor de *Daily Star*, da la orden a Kent que cubra un acontecimiento en la ciudad.	- Trabajo duro - Responsabilidad	Clark Kent es la carta del trabajo duro, siempre está dispuesto a cubrir cualquier noticia por su compromiso y responsabilidad. Es importante entender el papel que desempeñó el periodismo en el contexto de este cómic, porque representa la influencia que tenían los medios de comunicación para difundir información en una sociedad.

 *Imagen 50. Superman enfrenta a un abusivo*	*Action Comics No. 1*	Superman lucha contra una persona que estaba maltratando a una mujer y que se siente superior a todos, incluso al mismo superhéroe.	- Velar por la justicia - Luchar por la paz	Superman lucha contra las personas que causan la intranquilidad de los ciudadanos, hace justicia por mano propia para dar paz a las personas.
 *Imagen 51. Superman enfrenta a un corrupto*	*Action Comics No. 1*	Superman confronta a una persona que corrompe a los políticos de Estados Unidos.	- Enfrentarse a la corrupción - Luchar por la democracia	Superman no solo pelea con delincuentes en calle, también es el responsable de una sociedad democrática, por eso se enfrenta a los casos de corrupción en los políticos.

 *Imagen 52. Daily Star anuncia la guerra*	*Action Comics No. 22*	Se desata una guerra en Europa, por la invasión de Toran a Galonia, esta noticia es difundida en Estados Unidos por *Daily Star.*	- La libertad de expresión en los medios de comunicación	Con esta viñeta se expresa la importancia de los medios de comunicación para difundir la información por todo un país. *Daily Star* es la representación de un diario popular, que, en la época de publicación de este cómic, era el medio de comunicación más importante y relevante, se podía influir en los pensamientos de los lectores, mediante noticias que son publicadas desde un enfoque a favor de un

				país o de la editorial del periódico.
 *Imagen 53. Kent y Lane son enviados como corresponsales de guerra*	*Action Comics No. 22*	Cuando la noticia de la guerra en Europa se difundió por Estados Unidos, el editor del *Daily Star* envía como corresponsales de guerra a Lois y Clark para que cubran toda la información directamente desde el conflicto.	- Profesionalismo - Responsabilidad con su trabajo - Trabajo duro	El periodismo es un trabajo sacrificado, que muchas veces se torna peligroso. En el cómic de Superman, se expone esta situación al enviar a Clark y a Lois a la guerra, poniendo por delante su profesionalismo y responsabilidad con su trabajo que su propia vida. La importancia de este trabajo es mostrar la verdad y la realidad de una guerra, para

				informar al mundo los acontecimientos.

 *Imagen 54. Kent tiene sentimientos humanos*	*Action Comics No. 22*	Clark Kent, quien esta enamora de Lois, ha sido constantemente rechazado porque lo ve como un cobarde miedoso. Por eso, Clark siente celos al verlo con otro hombre que tiene más seguridad que él.	- Interés por el éxito.	Clark Kent, es la identidad de Superman que se asemeja a un ser humano, por eso lo muestran como una persona que llega a tener sentimientos y a enamorase de Lois, quien lo rechaza porque en situaciones complejas su miedo y cobardía salen a relucir.

 *Imagen 55. Superman y la democracia*	*Action Comics No. 22*	Cuando Clark Kent y Lita Laverne se conocen más, ella le cuestiona sobre qué piensa que harán las grandes naciones con respecto a la invasión que desato el conflicto en Europa.	- Defender la democracia - Defender la libertad y la justicia	Clark Kent se posiciona en contra de la invasión de territorio, hablando por Estados Unidos saca a relucir su ideología a favor del capitalismo, defendiendo la democracia y rechazando totalmente este tipo de agresiones que van en contra de la libertad.

 *Imagen 56. Espias en la guerra*	*Action Comics No. 22*	Lita Laverne, la espía encargada de recopilar información para los enemigos, se reúne con un soldado para planear el ataque a los ciudadanos.	- Ideología opuesta a Estados Unidos - Quieren manipular acontecimientos para que se posicionen a su favor	Estos personajes son la representación de los enemigos de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial, porque son los que invaden territorio y quieren que las potencias se posicionen a su favor, haciendo ver al país afectado como el enemigo.

 *Imagen 57. Superman salva a la humanidad*	*Action Comics No. 22*	Superman tienen que detener el ataque de misiles de un barco, por lo que nadando a toda velocidad llega hacia el barco y destruye los misiles antes de que hagan impacto con la tierra.	- Velar por la seguridad de los ciudadanos - Defender a la humanidad de cualquier ataque	Superman representa para la sociedad una esperanza, es el salvador de las personas y el encargado de cuidar la libertad de todo el mundo, luchando contra las injusticias.

 *Imagen 58. Superman confrontan a los enemigos*	*Action Comics No. 22*	Superman encuentra a los soldados que estaban planificando los ataques con la información de la espía y los lleva ante la justicia.	- Superman es la cara de la justicia	Superman hace justicia por mano propia, se enfrenta a los enemigos, sin hacerles daño, deja que el Estado se encargue de juzgarlos, él se rige a las leyes establecidas por Estados Unidos, respetándolas y cumpliéndolas.

 *Imagen 59. Clark Kent y sus valores*	*Action Comics No. 23*	Superman se cambia de vestimenta para ser Clark Kent, después de un ataque con misiles que acabó con la vida de varias personas.	- Defender la vida de los demás - Defender la libertad de las personas	Clark Kent, es la voz de los oprimidos, mediante este personaje se denuncian las agresiones que sufren varios ciudadanos en medio de este conflicto armado. Sus diálogos muestran el desprecio hacia las personas que van en contra de sus ideales.

 *Imagen 60. Superman trabajando*	*Action Comics No. 23*	Superman en medio de la guerra que vive Europa, se da un tiempo para poder fotografiar acontecimientos para poder enviar al medio de comunicación para el que trabaja Clark Kent.	- Responsabilidad con su trabajo - Trabajo duro - Cumplir con los objetivos profesionales	A pesar de que Superman tiene poderes, se preocupa por hacer un buen trabajo de periodista, es la representación de las personas que trabajan duro y tiene un profesionalismo impecable, cumpliendo con sus objetivos profesionales y teniendo como prioridad esta responsabilidad con sus deberes.

 *Imagen 61. Luthor desata la guerra*	*Action Comics No. 23*	El General Lupo, después de mentir a Clark Kent manifestándole sus intenciones de terminar con la guerra, acude donde Luthor, para descubrir sus verdaderas intenciones de que este conflicto siga.	- Ideales contrarios a los de Estados Unidos, como: autoritarismo.	Luthor manipula a las personas para que ciegamente lo sigan, esto con el objetivo de asumir un poder mundial y controlar todo lo que pasa. Esto lo quiere lograr mediante la violencia, invasión y asesinato, una situación similar a lo que se vivió en la Segunda Guerra Mundial.

 *Imagen 62. Reunión de Kent con los poderes*	*Action Comics No. 23*	Clark Kent intenta advertir sobre el peligro que corren las dos naciones si la guerra sigue. Expone sus argumentos en una reunión, pero al tener pruebas deciden no creerle.	- Clark Kent con su investigación denuncia un intento de acabar con la libertad de varias personas.	Este personaje representa al periodista trabajador, que sin importar el contexto realiza su trabajo, sin importar los peligros que este conlleve. Clark Kent expone el sacrificio de una persona trabajadora, profesional y responsable que busca el bien colectivo.

 *Imagen 63. Lane confronta a un enemigo*	*Action Comics No. 23*	Lois Lane es capturada por Luthor que la pone en prisión con custodia de un guardia. Lane inmediatamente se percata que esta persona no se encuentra hipnotizado por los poderes de Luthor, de esta manera puede investigar qué es lo que realmente sucede y pedir ayuda a Superman.	- Características de la oposición de Estados Unidos, como: la manipulación y el dominio sobre personas inofensivas.	Las personas tienden a seguir a lideres que se asemejan o se alinean a su ideología, pero muchas veces, este actuar se ve condicionado por la necesidad de querer encajar en cierto grupo o circulo social. Esto es lo que representa esta viñeta, que transmite un soldado que sin ser partidario de la ideología de Luthor, lo sigue y acepta las órdenes que le dan, en este caso lo que condiciona este comportamiento es el

				miedo de perder su vida ante una persona que tiene mucho poder.

 *Imagen 64. Superman y Luthor*	*Action Comics No. 23*	Cuando Superman recibe el mensaje de Lois, llega a la base donde se encuentra Luthor y su ejército, su objetivo es acabar con todos y liberar a Lane de su prisión. Cuando llega al lugar tiene una conversación con Luthor para descubrir cuáles son sus planes.	- Luthor es un personaje autoritario - Su busca de poder y reconocimiento puede acabar la vida de miles de civiles	Luthor es la representación de los enemigos de Estados Unidos, quienes quieren obtener todo el poder y de esta manera controlar a gran parte del mundo, obligando a las personas que ajusten sus pensamientos para seguir una ideología que lo único que hace es quitarles la libertad y su democracia.

 *Imagen 65. Superman defendiendo a Lane*	*Action Comics No. 23*	Superman logra rescatar a Lois Lane, pero Luthor amenaza con acabar la vida de Lane, porque a pesar de que Superman es inmune a sus ataques, ella no.	- Valorar la vida de otra persona - Empatía	Superman da esperanza al mundo, es el reflejo como actuar, demostrando empatía y valorando la vida ajena, su comportamiento siempre es ético lo que lo convierte en un referente mundial del buen accionar.

 *Imagen 66. Superman defendiendo a Metrópolis*	*Action Comics Nº 525*	Superman se entera de un accidente nuclear, rápidamente acude al lugar para evitar que la ciudad sea contaminada por radioactividad nuclear, por su súper aliento logra detener la fuga y salva a la ciudad.	- Superman salvando la vida de miles de personas y al mundo	Superman valora la vida de todas las personas, es la esperanza del mundo cuando algo lo amenaza, este superhéroe tiene un sentido de protección hacia los humanos.

 *Imagen 67. Venganza*	*Action Comics Nº 525*	Nat quedó atrapado en el derrumbe en la planta nuclear, al quedarse en flujos radioactivos su cuerpo empieza a cambiar y a mutar hasta convertirse en Neutrón.	- Su manera de pensar cambia por el odio y la venganza	Su pensamiento es alterado y cambia por la situación en la se encuentra, el odio y la venganza son los factores que empujan a Nat a cambiar su mentalidad.
	Action Comics Nº 525	Cuando Nat se convierte en Neutrón, necesita de un traje que lo ayude a contener el poder, Luthor su jefe, lo ayuda	- Luthor tiene un pensamiento de superioridad	Cuando Luthor salva a Nat, por su manera de pensar y de sentirse superior le hace saber que ya está en deuda con él, de esta manera lo manipula y se

 *Imagen 68. Luthor y la manipulación*		con las intenciones de que sea su aliado en un futuro.		asegura a un aliado en un futuro.
 *Imagen 69. La importancia de Superman*	*Action Comics Nº 525*	El *Daily Planet*, prepara un evento por su aniversario, Clark Kent opina sobre los invitados que tendrá esta ceremonia.	- Superman es la cara de Estados Unidos y de sus ideales	Superman es una de las personas más importantes de Estados Unidos en el cómic, tal como en la realidad es el personaje más reconocido de este país, es el emblema y el que defiende los ideales del capitalismo y de la cultura estadounidense.

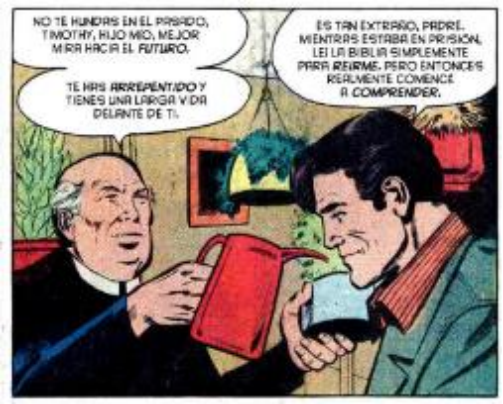
 *Imagen 70. La religión y la nueva oportunidad*	*Action Comics Nº 525*	Timothy acude a la religión para poder cambiar su vida y alejarse de la delincuencia, aunque su pasado lo persigue su fe lo ayuda a superar.	- La fe hacia una religión - La oportunidad de una vida nueva	Timothy representa a las personas que buscan oportunidades y que quieren dejar atrás su pasado, Estados Unidos es un país de oportunidades y esto lo hacen notar mediante Timothy. Además, la religión juega un papel fundamental, la fe en un ser superior le permite tener la fuerza para afrontar una nueva vida.

 *Imagen 71. Neutrón quiere venganza*	*Action Comics No. 526*	Neutrón planifica su ataque a Superman, con la intención de acabar con su vida, en los periódicos de la ciudad se entera de la celebración del *Daily Planet*¸ asumiendo que es la oportunidad perfecta para atacar a Superman y a Metrópolis.	- Neutrón quiere acabar con la libertad y tranquilidad de las personas de Metropolis. - Abuso de poder	Los medios de comunicación son la herramienta por la cual una sociedad sea libre, transparente y justa. En esta viñeta Neutrón sujeta y destruye algunos diarios, lo que representa que quiere acabar con la libertad de las personas del *Daily Planet* y de la ciudad, por eso su objetivo es destruir a Superman y posterior llevar a la ruina a Metrópolis y poder ser el único que lidere.

 *Imagen 72. Esperanza y negocios*	*Action Comics No. 526*	En la celebración del aniversario del *Daily Planet*, conversa el presidente de Estados Unidos y el dueño del medio, Edge.	- Esperanza y libertad - Aprovechar situaciones para seguir haciendo dinero	El globo del *Daily Planet*, significa la importancia de los medios de comunicación en una sociedad, para Metropolis, es un símbolo de esperanza, de una sociedad justa y libre, liderada por la libertad de expresión del diario. Además, el capitalismo sobresale en esta viñeta, porque no solo se habla de la esperanza, también de este globo sirve como publicidad para llamar la atención de la ciudad

				y seguir generando dinero.
 *Imagen 73. Esperanza en Superman*	*Action Comics No. 26*	Las cosas en Metrópolis no están bien, Superman no logra descifrar donde está la bomba, las personas se impacientan por el miedo.	- La esperanza y fe hacia la religión y Superman.	Superman representa más que un simple superhéroe, es el símbolo de esperanza para las personas en situaciones complejas, su semejanza a un Dios es por lo que genera en los humanos, esa sensación de protección de un ser superior, en quien todos se apoyan cuando sienten que todo a su alrededor se desmorona.

 *Imagen 74. Superman y su ética*	*Action Comics No. 26*	Superman mientras busca la bomba que amenaza a la ciudad, se cuestiona porque las personas con poder siempre abusan del mismo.	- Autoritarismo - Abuso de poder	Los enemigos de Superman son creados para representar a las personas que están obsesionadas con el poder, y esto les empuja a actuar en contra de sus ideales, dando como resultado un abuso de poder que se ve afectado en las personas que los rodean.

 *Imagen 75. Justicia*	*Action Comics No. 26*	Superman en medio de la búsqueda de la bomba, se encuentra con un grupo de personas que intentan lastimarlo con su única debilidad, la Kryptonita, cuando los vence los envía a la policía para que puedan ser juzgados.	- Ética - Justicia	Superman tiene el poder suficiente para acabar con la vida de las personas que intentan herirlo o a los delincuentes de la ciudad, pero su ética hace que siempre actúe de manera correcta, el no toma justicia por mano propia, cuando atrapa a alguien lo envía para que sea juzgado por profesionales y siempre respeta las leyes que lo rodean.

 *Imagen 76. Superman salva a la ciudad*	*Action Comics No. 26*	Superman no solo tiene que lidiar con Neutrón y las bombas, en Metropilis hay varios accidentes que necesitan la ayuda del superhéroe.	- Valor por la vida ajena	Superman considera todos por igual, todas las vidas son igual de valiosas e importantes, por eso su compromiso de proteger a toda la sociedad.

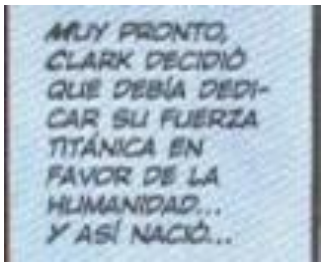
 *Imagen 77. Día de Superman*	*Action Comics No. 1000*	La alcaldesa de Metrópolis organiza una celebración como agradecimiento a Superman, en la que intervienen varias personas que han sido salvadas por el superhéroe	- Reconocimiento por el trabajo duro de Superman	En esta viñeta se habla sobre la importancia que tiene Superman, quien lucha por la libertad de todas las personas. Además, en la estatua que hacen a Superman lo acompaña un águila calva, uno de los animales más representativos de Estados Unidos.

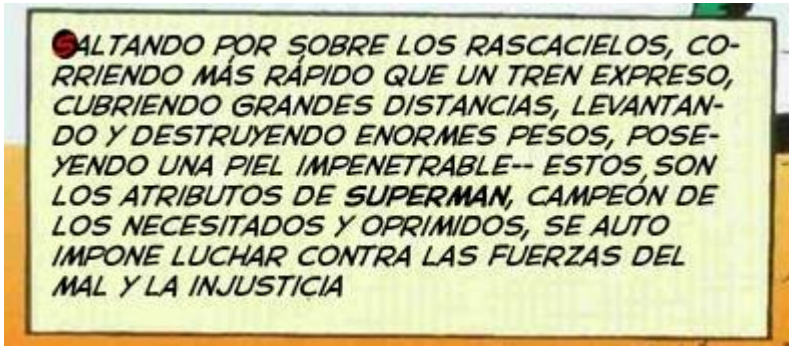
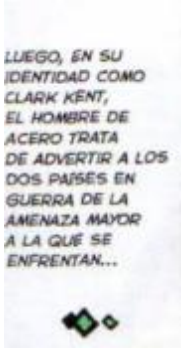
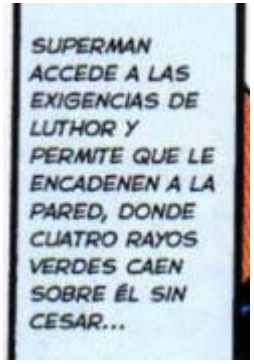
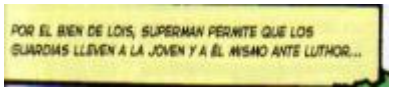
 *Imagen 78. Celebración a Superman*	*Action Comics No. 1000*	En medio de la celebración a Superman se ve por todos lados objetos que conmemoran el día de este superhéroe.	- La esperanza que da Superman a los ciudadanos.	Las personas celebran a Superman, agradeciéndole por las oportunidades que les da, y por darles esperanza de vivir en una sociedad libre y justa.
 *Imagen 79. Superman el primer superhéroe*	*Action Comics No. 1000*	Todos los superhéroes de la editorial DC, llegan a la celebración de Superman para agradecerle por todo.	- Reconocimiento por abrir el camino en el género de superhéroes.	Una imagen que expresa la importancia de Superman para la sociedad, para los lectores y para el resto de personajes, porque con su éxito abrió la puerta a que más superhéroes puedan aparecer.

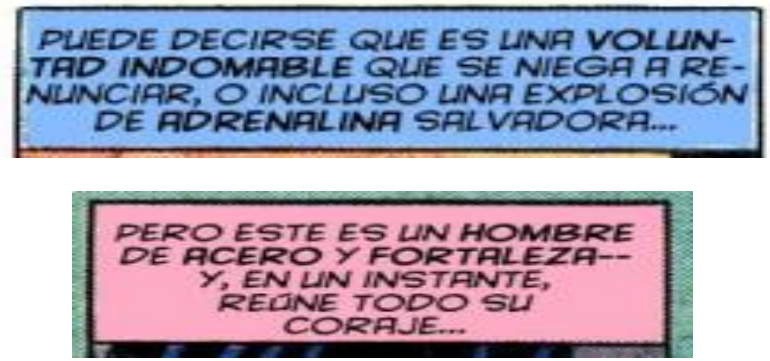
Matriz 3. Análisis de las viñetas

3.1.3 Matriz de análisis del narrador

Nombre del cómic	Frases del narrador (imagen)	Análisis del narrador

Action Comic No. 1	   *Imagen 80. Narrador*	Superman es un personaje creado para salvar a la humanidad. Este personaje lucha por la libertad de cada ciudadano y hace justicia con sus propias manos. Superman, con su fuerza y su inteligencia es un ser cercano a un Dios, por eso, su necesidad de siempre velar por los humanos que necesitan de su ayuda, el mundo y su destino pasa por las manos de Superman. Su similitud con un Dios parte desde su origen, para entender esto es necesario comprender que gran parte de la sociedad estadounidense es apegada al cristianismo, entonces Superman es enviado a la Tierra para salvar y proteger a todos los seres humanos. Además, su invulnerabilidad y resistencia a ataques humanos lo hace ser un ser invencible y superior a las personas.

Action Comics No. 22	  *Imagen 81. Narrador Action Comics No. 22*	Una vez más se da una descripción de Superman, de sus características físicas e intelectuales, las cuales son muy superiores a los seres humanos. Clark Kent es identidad es la que vincula al superhéroe con la humanidad, por eso, en esta identidad las características principales son: el miedo y la cobardía.
Action Comics No. 23	   *Imagen 82. Narrador Action Comics No. 23*	Superman significa esperanza y libertad para la humanidad, este superhéroe es el encargado de brindar seguridad y luchar por mantener una sociedad democrática y justa. Pero, no solo eso, cuida la vida de las demás personas, en ocasiones llega a sacrificare con el objetivo de que las personas puedan continuar con sus vidas, esta empatía con los demás lo hace un referente ético para las personas que

		leen los cómics y en este personaje ven el reflejo de un buen ciudadano.
Action Comics No. 525	 *Imagen 83. Narrador Action Comics No. 525*	Superman también representa los valores de la cultura americana, es un personaje que se enfoca en su prosperidad personal y profesional. Además, es optimista en todo momento, sin importar que este siendo derrotado. Es un personaje que se esfuerza por salvar al mundo, su corazón es inquebrantable y nunca se da por vencido.

Matriz 4. Análisis del narrador

3.2 Discusión de datos

Mediante las matrices de análisis se ha identificado características a favor del capitalismo y de la cultura estadounidense, a través de los personajes y de las narrativas presentes en los cómics de Superman, los mismos que han servido como elementos de persuasión en épocas históricas como: los inicios de Superman, la Segunda Guerra Mundial, la Guerra Fría y una época contemporánea, por eso la importancia de segmentar los cómics dentro de estas épocas.

En estos cómics seleccionados, los personajes que más sobresalen dentro de las narrativas son: Superman y Clark Kent. Por un lado, Superman ha sido el superhéroe que se convirtió en la cara de Estados Unidos en épocas de conflicto, representando los valores de justicia, democracia y libertad. Desde los colores de su traje (azul y rojo), se lo establece como el emblema estadounidense en los medios de entretenimiento masivos.

Desde su primera aparición en 1938, Superman abrió el camino para todo el género de superhéroes en los cómics. Se convirtió en el superhéroe más emblemático de todos los tiempos y el personaje más importante de la historia de este género. El hombre de acero, marcó un punto importante en los cómics y en el desarrollo de los relatos de superhéroes, los mismos que décadas después serian adaptados a otros formatos.

Superman, un superhéroe que viene de otro planeta, pero que crece y se desarrolla bajo los valores de los seres humanos, en especial bajo los valores estadounidenses como: la independencia, la igualdad, la libertad, la democracia y la justicia. De tal manera que las historias que se narran en los cómics, crean el ideal de que este superhéroe es como un Dios para las personas. “Superman pertenece al imaginario del héroe con poderes superiores, tal y como sucedía con Hércules o Sigfrido, que unidos a las virtudes humanas hacen de él un ser muy próximo a la perfección” (Hormaechea Ocaña, 2020, p. 10).

Un personaje creado a partir de las características de un ser humano, pero con los poderes de un Dios, se convirtió en un referente ético para las personas. Superman conjuga todas las valores, cultura y comportamientos de un ciudadano ejemplar de Estados Unidos, con el objetivo de crear el ideal de que el actuar de Superman es el correcto en una sociedad. Sirviendo de ejemplo para las personas que leían los cómics y admiraban a este personaje por sus virtudes humanas y por sus poderes.

Este personaje ha cambiado tanto en características físicas, poderes y en los enemigos que enfrenta. Superman no solo se enfrenta a amenazas globales con superpoderes, en sus inicios

combatía a la corrupción y las injusticias que estaban presentes en el gobierno de Estados Unidos.

Superman se convierte en el referente mundial en ámbitos como: lo social, lo político, lo moral y más. “También se ha querido interpretar a Superman como el ideal del migrante que llega a Estados Unidos para cumplir el sueño americano, para lo que trabaja duro y protege y defiende a su nuevo país frente a los males que le asolan” (Hormaechea Ocaña, 2020, p. 10).

Este superhéroe es la representación de una nación, del capitalismo, la liberta y justicia, de la democracia y del estilo de vida americano. Por eso, desde los inicios, Superman es moldeado para ser el personaje que se convierta en la cara de Estados Unidos en el mundo del entretenimiento, a partir de su concepción, el hombre se constituye como el emblema de este país hasta llegar a convertirse en el referente ético que es en la actualidad.

Otra de las características más fundamentales con la que es creado Superman, es que sea la representación del migrante que llega a Estados Unidos con la esperanza de alcanzar el sueño americano, en otras palabras, Superman representa a todos aquellos migrantes que buscan un mejor estilo de vida en tierras estadounidenses. Superman es el sinónimo de trabajo duro y honesto.

> El Superman de las historietas ilustradas: y creemos poder establecer que este héroe superdotado emplea sus fabulosas posibilidades de acción para realizar un ideal de una absoluta pasividad, renunciando a todo proyecto que no haya sido homologado previamente por los catadores de buen sentido oficial, convirtiéndose en ejemplo de una honrada conciencia ética, desprovista de toda dimensión política: Superman no aparcará nunca su coche en zona prohibida ni organizará nunca una revolución (Eco, 1984, p. 14).

Este superhéroe es el medio por el cual se marca una pauta de que comportamientos, tanto individuales como colectivos, son los correctos en una sociedad. En sus historias se idealiza que accionar es permitido o que haría en cierta situación un referente como es Superman. Estas pautas van desde cosas simples como en donde estacionar un vehículo, hasta cosas complicadas como enlistarse en el ejército de su país cuando sea necesario. Todo este tipo de aspectos se idealizan en Superman para que las personas lo vean como el personaje de ficción que siempre actúa correctamente.

De esta manera, este superhéroe se convirtió en el referente ético y moral de toda una sociedad, todo buen comportamiento se asocia a este personaje. Por eso, el cómic de Superman fue una

herramienta importante y determinante en las épocas de guerra, porque fue fácil vender el capitalismo a través de un personaje que ya era visto como el salvador del mundo.

> La doble identidad de Superman tiene una razón de ser, ya que permite articular de modo bastante variado las aventuras del héroe, los equívocos, los efectos teatrales, con cierto *suspense* de novela policíaca. Pero desde el punto de vista mitopoético, el hallazgo tiene mayor valor: en realidad, Clark Kent personifica, de forma perfectamente típica, al lector medio, asaltado por los complejos y despreciado por sus propios semejantes (Eco, 1984, p. 259).

El éxito de este cómic no solamente es gracias al superhéroe que se asemeja a un Dios, porque si fuera solo de esta manera habría una distancia bastante amplia entre el personaje y el lector, el elemento que encaja a la perfección para que los seguidores de los cómics se apeguen a las historias del hombre de acero es Clark Kent. Esta identidad es la que vincula al superhéroe con la humanidad. A Kent se le llena de diferentes aspectos típicos de un ser humano como: enamorarse, sentir miedo o seguir una religión, o defectos como la miopía.

Con el propósito de crear un vínculo con los lectores, a través de Clark Kent las personas encuentran un personaje que los representa. Esta identidad es el reflejo de un ciudadano estadounidense ejemplar, trabajador, responsable, independiente y libre, todos estos valores que representan a Kent. Por eso, se crea el ideal de ser la referencia de cómo afrontar conflictos, como actuar en un trabajo y como ser un buen ciudadano en una sociedad.

Kent, es la representación de los valores estadounidenses, es un personaje comprometido con su trabajo, demostrando que con esfuerzo y responsabilidad se puede sobresalir en la sociedad. Además, Kent es periodista, en los cómics se demuestra el sacrificio de esta profesión, exponiendo que en ocasiones ponen su vida en riesgo por poner al trabajo como prioridad.

Al crear esta doble identidad se logra establecer dos medios a través de los cuales se pueda transmitir la cultura estadounidense, pero que tienen el mismo propósito, establecer que el capitalismo predomine en todo el mundo. Por un lado, el personaje que representa al ciudadano estadounidense, un hombre trabajador, libre, responsable y apegado a sus seres queridos. Y por otro, el superhéroe, un ser superior con poderes que se asemejan a un Dios, quien determina que acciones son correctas y que es el único que puede salvar o destruir a la humanidad.

> Superman ha sido un ejemplo magnifico para los lectores de todo el mundo, símbolo de la virtud del heroísmo altruista, pero lo había logrado actuando de acuerdo con su propio interés. Sin duda, Superman ayuda a los que están en peligro porque siente que es una obligación

> moral superior y, sin duda, lo hace porque sus instintos naturales y la educación recibida (Morris y Morris, 2010, p. 31).

Superman se convierte en el emblema mundial del buen accionar, es el superhéroe que siempre actúa en favor del bien común de una sociedad, su heroísmo y amor por el planeta genera que en muchas de sus historias ponga su vida en juego con tal de alcanzar la paz mundial. Es un personaje que fue elaborado para que las personas que leen estos cómics tengan un referente de empatía, porque las narrativas presentan a un superhéroe que vela por la seguridad de personas que muchas veces lo rechazan por el hecho de pertenecer a otro mundo.

Además, a través de los relatos y de los personajes secundarios se transmite al mundo los ideales del sueño americano, mostrando un estilo de vida que únicamente se puede alcanzar en Estados Unidos, porque es un país que brinda a sus ciudadanos oportunidades de salir adelante. A este país se lo establece como un espacio donde la democracia y la justicia siempre triunfan.

También, los enemigos siempre son motivados por querer abusar de sus poderes, los mismos que les impulsan a quitar la libertad de las personas y actuar con injusticas con el objetivo de adueñarse del mundo, imponiendo una ideología, contra esto lucha Superman, que es el superhéroe que siempre defiende a la humanidad, protegiendo su libertad por sobre todas las cosas y creando una sociedad democrática.

Superman, es el héroe que pelea contra las injusticias y se convierte en el superhéroe más conocido de la historia, es el representante de este género de ficción a lo largo de los años. Es un personaje que no solo transmite paz y seguridad, porque en el fondo de sus narrativas existe una carga a favor del capitalismo de Estados Unidos, cuyo poder sobresale en todo el mundo, y que a través de estas historias encontró una herramienta o un recurso para crear una hegemonía a su favor de su ideología.

Superman, no solo es la cara de una parte del entretenimiento, es el personaje de ficción que representa a todo un país y lo que este significa para el mundo como: libertad, justicia y democracia. Es el personaje que marca una pauta de que acciones son correctas en una sociedad y que valores debe tener una persona que quiera alcanzar el éxito. A través de este superhéroe se transmite al mundo un estilo de vida que solo se podrá alcanzar siguiendo al capitalismo, que es la ideología con la que nació el superhéroe más importante en la historia de los cómics.

CAPÍTULO IV
CONCLUSIONES

La importancia de los cómics ha sido determinante desde sus inicios, son una herramienta utilizada por el poder, para llegar a diferentes públicos y con ello persuadir los pensamientos dominantes. Por eso, cada cómic tiene que alinearse a la ideología del medio de prensa que los distribuye, pero no solo cuando estaban vinculados con los periódicos, porque posteriormente con los *comic books,* los personajes son creados con un enfoque a favor de cierta ideología, en el caso de Superman y muchos de los superhéroes que lo siguen, nacen con el capitalismo como su forma de pensar y por eso se constituyen como los defensores de la libertad y la justicia.

En los cómics de Superman se identificó una perspectiva ideológica a favor del capitalismo, el mismo que se encuentra presente desde los relatos hasta las características de los personajes, en especial: Superman y Clark Kent, en este sentido, se transmite el estilo de vida capitalista, creando un imaginario de una sociedad libre, desarrollada y democrática, siendo el único camino para triunfar, tanto personal, social y profesional.

Este capitalismo se comparte al mundo por medio de los cómics de Superman, jugando un papel fundamental en épocas de conflicto, como: la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría, en estos acontecimientos históricos los medios de entretenimiento masivos fueron determinantes, por la influencia que tenían en sus públicos, por eso, en los cómics Estados Unidos encontró un personaje con bastante impacto en la sociedad, Superman fue el medio para que las personas idealicen a esta ideología estadounidense como sinónimo de paz, libertad, democracia y justicia.

Se desarrolló una estrategia metodológica a través de matrices, en las cuales se analizó elementos fundamentales de los cómics de Superman como: la sinopsis, elemento importante para comprender como la narrativa se cuenta a favor del capitalismo. Los personajes, que nacen con una ideología preconcebida y representan un estilo de vida que los lectores lo idealizan como el sueño americano. Finalmente, el narrador y las viñetas, dos elementos que le dan al cómic un enfoque a favor de la cultura estadounidense.

Dentro de estas matrices y las categorías mencionadas, se identificó características a favor del capitalismo, defendiendo esta ideología y exponiendo que es la única manera de actuar correctamente en el mundo. También se identificó relatos que hacen referencia al estilo de vida americano, presentando al mundo una manera de vivir con muchas oportunidades y con una sociedad libre y justa.

A través de la recopilación de información en el primer capítulo, se logró crear un debate desde un enfoque comunicacional, mediante el cual se destacaron los hallazgos ideológicos a favor del capitalismo estadounidense, el mismo que se transmite en los cómics desde los colores hasta los diálogos de los personajes, por eso es importante entender a los cómics como una herramienta de persuasión masiva, porque a través de los relatos de Superman crean en los lectores el imaginario de que el capitalismo permite a las personas triunfar.

Además, es fundamental recalcar que desde el inicio de Superman se crea y transmite el ideal del sueño americano, un pensamiento que hace a los lectores alinearse con la ideología estadounidense, idealizando a la misma como la única válida en el mundo y fortaleciendo este pensamiento de que todos los sueños se cumplen en Estados Unidos, porque se lo vende como el país de oportunidades para todo el mundo y esto lo logran a través de los cómics del superhéroe más importante de todos los tiempos.

BIBLIOGRAFÍA

Aillón, A. (2002). *Para leer al Pato Donald desde la diferencia: comunicación, desarrollo y control cultural*. Abya-Yala.

Casas, N. (2018). *Historia y análisis de los personajes en el cómic.* Bubokf Publishing.

Cabezuelo, F. (2010). La imagen del 'sueño americano': Estética y modelos de belleza en la sociedad americana a través de 'Mad Men'. *Revista Icono No. 14*, pp. 97-117, https://doi.org/10.7195/ri14.v8i3.231

Dorfman, A., Mattelart, A. (1979). *Para leer al Pato Donald: Comunicación de masas y colonialismo*. Siglo XXI.

Didyme-Dôme, A. (2011). *Green Lanter y Flash: personajes e identidad en el cómic de superhéroes.* (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Javeriana, http://hdl.handle.net/10554/5090

Eco, U. (1984). *Apocalípticos e integrados*. Lumen.

Fernández, J. (2022). Motivos Atómicos en el cómic de superhéroes de la Edad Atómica. *Tebeosfera*, No. 21, sp, https://revista.tebeosfera.com/documentos/motivos_atomicos_en_el_comic_de_superheroes_de_la_edad_atomica.html

García, M. (2018). La Segunda Guerra Mundial. Eclosión del cómic de propaganda. *IEEE, No.* 10, pp. 1021-1055, https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6555554

Gisbert, R. (2022). *Semiótica y adaptación. La representación de los superhéroes de DC en cómics y cine: el caso de Superman y Batman.* (Tesis doctoral). Universitat de Valencia, https://hdl.handle.net/10550/85636

Gurben, R. (1979). *El lenguaje de los comics.* Península.

Hormaechea Ocaña, A. (2020). El cómic como propaganda anticomunista durante la Guerra Fría (1947-1960). *Historia y Comunicación Social*, No. 25(1), pp. 5-14, https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7468393

Hormaechea Ocaña, A. (2022). La representación del comunismo en el cómic de superhéroes. Del espionaje al colaborador. *Tebeosfera*, No. 21, sp, https://revista.tebeosfera.com/documentos/la_representacion_del_comunismo_en_el_comic_de_superheroes._del_espionaje_al_colaborador.html

Morán, M. (2015). *La evolución del supervillano en el "comic book" norteamericano: de Superman a Watchmen.* (Tesis doctoral). Universidad de León, http://hdl.handle.net/10612/4615

Morris, T., Morris, M. (2010). *Los superhéroes y la filosofía*. Blackie Books.

Sáez, F. (2016). Héroes anticomunistas: el caso del Capitán América "commie smasher" y de Fighting American. *Tebeosfera*, No. 21, sp, https://revista.tebeosfera.com/documentos/heroes_anticomunistas_el_caso_del_capitan_america_commie_smasher_y_de_fighting_american.html

Sáez de Adana, F. (2021). *Una historia del cómic norteamericano*. Los libros de la Catarata.

Sandoval, I. (2021). *Lo político en las películas de superhéroes.* (Tesis de maestría). Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, https://hdl.handle.net/20.500.12371/12668

Santana, J. (2023). *El cine de superhéroes, un encuentro con la otredad. Representaciones del otro en la filmografía del universo de Marvel Studios*. (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Javeriana, http://hdl.handle.net/10554/63986

Vargas, A. (2017). *Superhéroes: una perspectiva estética sobre la fuerza de los personajes.* (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Colombia, https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/62411

Vilches, G. (2014). *Breve historia del cómic.* Ediciones Nowtilus.

Villordo, A. (2018). *Historias de superhéroes: imaginarios, sociedad y política en el cómic moderno (1938-1345/1962-1972).* (Tesis de maestría). Universidad de Buenos Aires, http://repositorio.sociales.uba.ar/items/show/1283