

Ecuador

Capitán Escudo y la construcción de la nación

María Belén Garcés Custode



Serie Magíster

Ecuador

Capitán Escudo y la construcción de la nación

María Belén Garcés Custode



UNIVERSIDAD ANDINA
SIMÓN BOLÍVAR
Ecuador

Serie Magíster
Vol. 287

Ecuador: Capitán Escudo y la construcción de la nación
María Belén Garcés Custode

Primera edición
Coordinación editorial: Jefatura de Publicaciones
Corrección de estilo: María de los Ángeles Boada
Diseño de la serie: Andrea Gómez y Rafael Castro
Impresión: Ediciones Fausto Reinoso
Tiraje: 300 ejemplares

ISBN Universidad Andina Simón Bolívar,
Sede Ecuador: 978-9942-837-10-3
© Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador
Toledo N22-80
Apartado postal: 17-12-569 • Quito, Ecuador
Teléfonos: (593 2) 322 8085, 299 3600 • Fax: (593 2) 322 8426
• www.uasb.edu.ec • uasb@uasb.edu.ec

La versión original del texto que aparece en este libro fue sometida a un proceso de revisión por pares, conforme a las normas de publicación de la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.

Impreso en Ecuador, septiembre de 2020

Título original:
«El Capitán Escudo: La lucha de los símbolos patrios contra los antivalores nacionales»

Tesis para la obtención del título de magíster en Estudios de la Cultura con mención en Comunicación
Autora: María Belén Garcés Custode
Tutor: Alejandro Aguirre Salas
Código bibliográfico del Centro de Información: T-1992

*A Lasthenia y Alberto Ramírez Valarezo,
para quienes mi titulación de magíster fue su sueño;
por su sacrificio y lucha, donde quiera que estén,
espero que estén orgullosos.*

CONTENIDOS

AGRADECIMIENTOS	7
INTRODUCCIÓN	11
EL CÓMIC EDUCATIVO ECUATORIANO	14
EL CÓMIC NORTEAMERICANO Y EL MANGA JAPONÉS	19
LA NACIÓN ECUATORIANA REPRESENTADA EN EL CÓMIC.....	21
Capítulo primero	
EL CAPITÁN ESCUDO, DE PARODIA A SUPERHÉROE DE LA INDUSTRIA.....	25
DEL HÉROE AL SUPERHÉROE	26
UNA LARGA TRANSFORMACIÓN	29
LA PIEL QUE VISTE AL CAPITÁN ESCUDO.....	33
EL ROSTRO TRAS LA MÁSCARA.....	36
SU COMBATE PARA NUESTRA SALVACIÓN.....	43
EL <i>CAPITÁN ESCUDO</i> , UN PRODUCTO HÍBRIDO	51
EN LA BÚSQUEDA DE UNA ESTÉTICA PROPIA.....	55
EL <i>CAPITÁN ESCUDO</i> Y LA SITUACIÓN DEL CÓMIC LATINOAMERICANO	58
SUPERHÉROES, UN PRODUCTO PARA SER CONSUMIDO	60
Capítulo segundo	
¡A CAMBIAR AL ECUADOR!	67
LA CULTURA NACIONAL Y EL ROL DE LOS HÉROES Y SUPERHÉROES	69
EL PAISAJE COMO UNIFICADOR DE LO NACIONAL.....	73
LA UTILIZACIÓN DE LOS SÍMBOLOS PATRIOS EN EL <i>CAPITÁN</i>	78
EL CIUDADANO QUE DEBERÍAMOS SER	83
CÓMO «CAMBIAR AL ECUADOR»	86
LOS VILLANOS, AQUELLOS MOLESTOS VECINOS	90
Violencias políticas	92
Violencias económicas.....	93
Violencias sociales	96
Violencias ambientales.....	97

LA HETEROGENEIDAD UNIFICADA EN EL <i>CAPITÁN</i>	101
EL <i>CAPITÁN</i> , REPRESENTANTE DE UNA ECUATORIANIDAD INDEFINIBLE	106
CONCLUSIONES	111
REFERENCIAS	117

AGRADECIMIENTOS

Mi agradecimiento a Alejandro Aguirre por su paciencia, apoyo y guía y por abrirme la mente a nuevos horizontes y, en especial, por aquellas enriquecedoras charlas sobre cómics y superhéroes. Sin su ayuda no hubiera sido posible concluir este trabajo.

Gracias a Alejandro Bustos y al equipo de Zonacuario, quienes me abrieron las puertas de su editorial y colaboraron con información para este proyecto, compartiendo conmigo su gran creatividad y sus nobles sueños.

A Vicente Garcés por heredarme su amor por los libros y los superhéroes y por ser «mi consultor» y apoyo fundamental en esta investigación, aconsejándome y animándome en todo momento.

A Mauricio por ser mi compañero incondicional de aventuras y ayudarme siempre a cumplir mis sueños.

A Susy por aquella fortaleza que posee y que me invita a luchar, por todo lo que hemos batallado juntas; y a Tyto por ser mi equilibrio y enseñarme a ver el mundo con alegría cuando las fuerzas flaquean.



HE VUELTO PARA
LIBERAR AL ECUADOR
DE LAS FECHORÍAS DE
LA LIGA DE LA
MALDAD Y ACABAR
CONTIGO, BESTIA
DETESTABLE...

INTRODUCCIÓN

La revista ecuatoriana *¡elé!* salió a la luz en el año 2005 como un producto de entretenimiento con una clara voluntad educativa, de producción bimensual y dirigido a niños. En cada edición trata un tema principal junto con otros argumentos secundarios que se presentan de manera lúdica, con una estética variada y colores llamativos. Su nombre es una interjección de uso exclusivo en la Sierra ecuatoriana (Orquera 2009, 124), que indica que se ha encontrado algo que se andaba buscando. Se utiliza como una manera de demostrar y promocionar que es un producto ecuatoriano. La revista fue creada por Zonacuario, editorial conformada por un grupo interdisciplinario que cuenta con comunicadores, antropólogos, psicólogos, ilustradores y diseñadores, entre otros, quienes trabajan de manera conjunta en su elaboración.

De acuerdo con sus creadores, «en esta revista se dan a conocer valores universales para que los niños entiendan que son cosas que nos hacen bien como ecuatorianos» (Evolucionarios 2013); por lo que intenta inculcar normas cívicas, como solidaridad, respeto y buenos modales, que posibilitan una convivencia social armoniosa. Por otro lado, uno de los objetivos de la revista —según sus autores— es que sea un objeto que genere identidad en los más pequeños al mostrar ciertas características que permiten formar una imagen de Ecuador, como el paisaje, el habla, la historia, los valores que tendríamos y los antivalores que deberíamos vencer.

Debido a una inquietud artística de sus creadores, se decidió incursionar en el campo del cómic, utilizándolo como un recurso educativo adicional. Un año después del nacimiento de la revista, en la edición de septiembre–octubre de 2006, cuyo tema central era «A cambiar al Ecuador», apareció por primera vez el Capitán Escudo, «el primer superhéroe tricolor», como lo denominaron sus creadores. Su intención original nunca fue crear un superhéroe ecuatoriano, sino contrarrestar la fiesta de origen estadounidense de Halloween, y recordar a los niños que el 31 de octubre se festeja el día del Escudo Nacional. El Capitán Escudo se origina en una caricatura que se denominó «Antihalloween», una tira de ocho cuadros en la cual «un señor va a alquilar un disfraz y empieza a decir que no debemos festejar Halloween y la vendedora le dice que con ese discurso político mejor debería ponerse el de Batman» (Orquera 2009, 127), lo que convirtió a su primera aparición en un discurso político con un tinte un poco más adulto.¹ Debido a las potencialidades narrativas y gráficas del personaje, se decidió crear una tira propia de aventuras que lleva su nombre, *Capitán Escudo*, en la que el personaje se enfrenta a villanos que encarnan antivalores, simplifican problemas sociales complejos, atentan contra la pacífica convivencia ciudadana y tienen como objetivo principal el apoderarse de Ecuador.

Imagen 1
Primer cómic del Capitán Escudo



Fuente: Katerinne Orquera
Elaboración: Editorial Zonacuario

Al dar al personaje su propio cómic, historias y villanos este pasó de ser una parodia caricaturesca a un superhéroe a imagen de los famosos personajes del cómic internacional, aunque sin sus superpoderes. Su objetivo principal es buscar un cambio en Ecuador por medio de la educación de las nuevas generaciones, como lo dice en su lema «A cambiar al Ecuador». Así, debe luchar contra los villanos, especialmente

1 Debido a que se relacionó al expresidente Abdalá Bucaram con Batman.

contra su rival más poderoso: Corruptus, el líder de la denominada Liga de la Maldad, la asociación de villanos que buscan adueñarse del país y explotarlo para su beneficio.

El presente trabajo analiza la relación del cómic con el relato de nación ecuatoriana, así como su finalidad educativa, influenciada por una ideología civilizatoria en un período donde los metarrelatos de Dios, Historia y Patria empiezan a desbaratarse y los conceptos tradicionales de hogar y nación se desestabilizan. Las culturas se mezclan con otras culturas e identidades y se confunden todas aquellas características que permitirían diferenciarnos unos de otros (Morley 2005, 129-68).

En este panorama, entra en escena el Capitán Escudo, quien reinventa un relato de nación por ser un personaje que encarna un proyecto nacional civilizatorio, el cual históricamente buscó homogeneizar diferencias y escondió la pluriculturalidad para lograr la cohesión en torno a la idea de nación. El *Capitán*, aunque trata de ser inclusivo, no lo logra del todo, ya que no se evidencia una pluriculturalidad real sino, más bien, una multiculturalidad presente en una variación cromática;² es decir, aunque hay inclusión y respeto, no existe una representación real de las distintas etnias que conforman Ecuador. Por las características mestizas del personaje y las influencias del cómic internacional, este termina siendo un héroe con un lugar de enunciación occidental cuya lectura, significación y apropiación son diferentes para el grupo mestizo y para otras etnias.

Por esta cualidad de representante de un Ecuador homogeneizado, es importante entender cómo opera la idea de *nación* dentro del cómic y a qué características ecuatorianas apela el personaje para autodefinirse como representante de la sociedad ecuatoriana a la vez que busca generar un cambio en la misma. Se debe tomar en cuenta que lo ecuatoriano es algo aún indeterminado, que oscila entre ciertos valores civilizatorios y moralizantes creados desde el poder y otras tantas costumbres híbridas resultantes del choque de la conquista; características variadas que fluctúan entre comida, preferencias musicales y un paradigma según el cual las distintas regiones del país tendrían rasgos específicos y únicos. Se analiza también al Capitán como representante de lo nacional en un medio donde el mercado dicta las normas a las cuales debe acogerse

2 El tema de la heterogeneidad y su representación en el *Capitán* se tratará en el capítulo segundo.

para ser creíble como superhéroe, lo que genera una figura híbrida que se apropia de rasgos característicos de distintos estilos.

Para ello, se examinan las revistas *jelé!* y, dentro de ellas, el cómic del *Capitán Escudo*, enfocándose en sus textos, imágenes y estilo gráfico para comprender el tratamiento visual y narrativo que tiene el cómic, así como patrones de repetición en el hilo argumental de la historia. Cabe destacar que el análisis de las revistas se realiza desde el ejemplar número 25 hasta el 69, siendo esta una edición de despedida correspondiente a febrero-marzo de 2016, en la cual la editorial anuncia su decisión de cerrar por problemas económicos.³ Posteriormente, para actualizar la presente investigación, se incluye también el libro *Capitán Escudo: El origen del superhéroe tricolor*, publicado por editorial Zonacuario en mayo de 2017. No se realiza el análisis de las primeras 24 ediciones, ya que no se encontró registro de los primeros números ni en los archivos de sus creadores. Fue posible rescatar la primera aparición del Capitán gracias a la revisión de la tesis «Reseña del cómic quiteño» (2009) de Katerinne Orquera, de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad Central del Ecuador.

Se hace mayor énfasis en el análisis de la tercera etapa del Capitán, a partir de la revista *jelé!* número 40, ya que desde esta edición el personaje se consolida como superhéroe. El trabajo de análisis se complementa con entrevistas a sus creadores y con referencias secundarias como redes sociales, artículos en medios de comunicación y la página web del cómic del *Capitán Escudo*, para intentar entender el mensaje que quiere dar este personaje. Ello se combina con reflexiones teóricas de categorías como *superhéroe*, *cómic* y *nación*, de las cuales se derivan otras que permiten entender la representación nacional del superhéroe en el cómic.

EL CÓMIC EDUCATIVO ECUATORIANO

El término cómic se utiliza para designar una secuencia de viñetas que tienen un desarrollo narrativo, es una forma discursiva que combina

3 Al término de este proyecto de investigación, y tras algunos meses de cierre, en agosto de 2016 Zonacuario vuelve a editar la revista, incluyendo el cómic del *Capitán Escudo*. Tiempo después, genera tres libros con toda la historia del *Capitán Escudo* hasta la edición 69, y un cuarto libro donde se cuenta el origen del Capitán Escudo denominado *Capitán Escudo: El origen del superhéroe tricolor*.

lo textual con lo visual. Reconocido como noveno arte, después del cine y la fotografía, a mediados del siglo XX (Flores Vega 2010), es uno de los medios de comunicación de masas que más popularidad ha tenido —sobre todo entre el público infantil y juvenil— desde que se creó en la segunda mitad del siglo XIX en Inglaterra con la finalidad de ayudar a vender periódicos a migrantes adultos que no conocían bien el inglés pero que podían interpretar los dibujos. En el caso ecuatoriano, el cómic empezó como una caricatura de la situación social y política del país y con el paso del tiempo se ha desarrollado como testigo de la historia nacional. En los últimos años, su finalidad ha cambiado al dejar un poco de lado la política, surgiendo con distintos fines, como la educación y la persuasión (Orquera 2009, 48, 135).

Tanto el cómic como su industria están inmersos en relaciones de poder e ideologías que, de acuerdo con Umberto Eco (en Merino 2003, 205), reflejan la implícita pedagogía de un sistema —la mecánica consumista del capitalismo o el discurso socialista que es pedagógico y paternalista— y podrían funcionar como refuerzo de mitos y valores vigentes al poseer la capacidad de educar y adoctrinar, de defender y de dismantelar prejuicios raciales y sexistas y valores sociales y políticos (164). «La historieta es pues “un arma de dos filos” que puede volverse contra la verticalidad y manipulación ideológica poniéndose al servicio —como medio— del cambio y el mejoramiento de los pueblos» (Pérez Iglesias 1991, 6). Desde este punto de vista, la utilización del cómic en la revista *jelé!* refleja una pedagogía que legitima el *statu quo*, mezclada con relatos que pretenden inculcar patriotismo y cívica en los niños para tener un mejor comportamiento y un mayor respeto por los valores ciudadanos.

La revista surgió en un mercado competitivo en el cual niños y jóvenes prefieren las producciones extranjeras y a las editoriales les cuesta mucho trabajo mantenerse. Eso se puede evidenciar en que durante sus primeros 11 años, la revista *jelé!* fue creciendo y consolidándose; sin embargo, en el año 2016, sus autores hicieron el anuncio en la edición número 69 de que, por motivos económicos, esa sería la edición final, ya que la revista no conseguía producir ganancias y solamente había logrado generar lo suficiente para cubrir los gastos de producción (Bustos 2015, entrevista personal). La creación de la revista se suspendió por algunos meses hasta que finalmente, en septiembre de 2016, se logró

continuar la edición gracias al apoyo de algunas entidades y del público, que decidió darle su respaldo en esta difícil situación.

Esto da muestras de que el cómic en Ecuador está todavía poco desarrollado, existen graves problemas en cuanto a publicación, distribución de las obras y publicidad, entre otros. Una forma efectiva de subsistencia de Zonacuario ha sido la producción de libros y material comunicativo de diversa índole, así como una estrategia de mercadotecnia adicional a la revista: dos libros de chistes denominados *Súper Chistes de ¡elé!*, un libro de juegos llamado *Súper Juegos*, varios libros de actividades, y material relacionado al Capitán Escudo, como cuadernos, *stickers*, libros para pintar, peluches, camisetas, un libro de juegos llamado *Megajuegos* y hasta un juego de cartas. Estos productos cumplieron dos funciones: promocionar al personaje y a la vez generar ingresos adicionales a la editorial.

Adicionalmente, durante el año 2016 se generaron tres volúmenes con una recopilación de las tiras del *Capitán Escudo*. Durante el año 2017, por falta de presupuesto, se decidió suspender la creación de un cortometraje que cuente el origen del Capitán Escudo y, en cambio, recoger esta historia y presentarla en el libro *Capitán Escudo: El origen del superhéroe tricolor*.⁴ Posteriormente, en el año 2018, esta producción audiovisual cinematográfica se realizó, y tuvo gran acogida entre el público, aunque por falta de presupuesto no se la produjo en la técnica de animación tridimensional que estaba planteada originalmente.

La revista ha llenado un vacío en cuanto a publicaciones periódicas educativas dedicadas al público infantil en Ecuador. Pues si bien casi todas las producciones para niños surgidas en el país han tratado de incluir un componente educativo que justifique su compra ante los padres de familia —quizás como un diferenciador frente a historietas internacionales cuyo valor es meramente entretenimiento—, ninguna a excepción de *¡elé!* ha tenido mayor desarrollo técnico ni trascendencia a lo largo del tiempo.

La primera revista infantil en el país se creó en 1890 por Francisco Martínez Aguirre, con el nombre de *El Átomo*. Su finalidad principal

4 Este origen es previamente mostrado en la edición de retorno al mercado de la revista *¡elé!* número 70, que corresponde a septiembre de 2016 y marcará la pauta de lo que serán las nuevas ediciones de *¡elé!* y, por ende, del cómic del *Capitán Escudo*.

era la formación ética y moral del lector, por lo que transmitía valores religiosos y morales de la época. Años más tarde, en 1941, la revista *El Pibe* publicó la historieta infantil *Casos y cosas de don Pérez*, que tenía como objetivo la moralización y entretenimiento mediante fábulas. En 1949 apareció *Crispín*, una revista infantil de la que se publicó solo un número, con varias historietas de humor para niños (Orquera 2009, 78-80).

En 1961, Jaime Salinas creó *Episodios históricos de Jaén*, una colección de siete números serializados que mostraban la vida de personajes ilustres de la historia ecuatoriana. Fue un producto educativo de valores patrióticos, cuyos personajes enseñaban mediante su ejemplo y sus historias de valor y sacrificio. En ese mismo año, Nelson Jácome creó historias que educan sobre el pasado de la nación ecuatoriana, como la obra *El Descubrimiento del Amazonas* (86), entre otras publicaciones. A partir de la década de los 70, los autores empezaron a darse cuenta de la facilidad que tenía el medio para difundir información, en especial entre el público infantil. Esta facilidad fue aprovechada por las instituciones gubernamentales para realizar campañas informativas-educativas sobre distintos temas. Roque Maldonado realizó varios folletos educativos y promocionales para el Ministerio de Salud, en 1971, y el Instituto Ecuatoriano de Telecomunicaciones (IETEL), en 1977 (95). Estos fueron una forma de promoción institucional entre los ciudadanos al tener un carácter educativo popular para que llegara a la mayor cantidad de gente, incluyendo personas analfabetas.

En 1979 se lanzó el primer libro de historietas, llamado *De la Arqueología a la Historia: Cuando en el Ecuador no se hablaba castellano*, por Margarita Jaramillo Salazar (95). Se lo considera una producción clave que muestra la configuración de la nación ecuatoriana en un cómic y expone la forma de vida cotidiana y las relaciones entre distintas culturas antes de la conquista. Al ser un producto del Banco Central del Ecuador, en colaboración con las Naciones Unidas y la UNESCO, tomó como base para la gráfica y la narrativa los estudios arqueológicos realizados por esta institución.

En 1989, Grupo Vistazo creó una revista muy popular entre el público infantil, se trata de *Pekes*, la cual tuvo 52 ediciones hasta 1993. Esta publicación, de acuerdo con su creador, Pedro Gambarrotti, nació de la premisa de que los niños pueden aprender con diversión (Cómico Club

de Guayaquil 2012). Esta es la única revista que se podría considerar como antecesora directa de *¡elé!* al mostrar en un cómic las aventuras del personaje Pikito —un piquero de patas azules— y sus amigos, personajes que representaban a animales de Ecuador. *Pekes* tuvo una circulación de 30 000 ejemplares, pero por una crisis económica se suspendió su publicación. Al igual que *¡elé!*, esta fue una producción que buscaba entretener y educar a los niños mediante temas interesantes y juegos (Santibáñez 2012). Entre otras obras de Gambarrotti se encuentra *Bubby Patas Azules*, creada en 2004, de la cual se lanzó únicamente una edición, pues por falta de apoyo comercial no se pudo desarrollar más. Otra obra es *Guayípancho*, en la cual se habla de la conquista de los españoles a los huancavilcas, en la cual los españoles terminan siendo conquistados (Cómic Club de Guayaquil 2012). Esta fue una representación caricaturesca de los españoles y los indígenas en un marco histórico, pero con muchas referencias a la sociedad actual y a la globalización.

Al relacionar el caso específico del Capitán Escudo como superhéroe con las obras de cómic ecuatoriano que se han realizado a lo largo del tiempo, se puede observar que no ha existido ningún otro superhéroe ecuatoriano que represente a la nación y busque de alguna forma salvar al país. Sin embargo, existieron producciones con influencia del cómic norteamericano que tratan el tema de los héroes. Por ejemplo, en 1984, José Daniel Santibáñez creó una tira humorística denominada *Guayaquil de mis temores*, en la cual un arquitecto italiano utilizaba sus habilidades especiales para limpiar Guayaquil de la delincuencia (Flores Vega 2010, 24); este se convirtió en una especie de héroe que libraba a la ciudad de la escoria y los malhechores que la afeaban. Eduardo Villacís, entre 1989 y 1990, creó el personaje T Mutante en la revista *Rock Traffic*; se trataba de una T que se volvió un monstruo volador como resultado de los experimentos del Dr. Ricaurtenstein (28).

En el ámbito educativo existen varios suplementos infantiles que salen con periódicos y que tratan diversos temas de una forma lúdica, los cuales pueden haber influenciado la creación de la revista *¡elé!*. Son las únicas publicaciones con esta temática que han logrado sobrevivir casi intactas a lo largo del tiempo, actualizándose permanentemente para adaptarse a las nuevas generaciones de lectores. Tal es el caso de la revista *Súper Pandilla* de diario *El Comercio* de los días sábados. Según sus creadores, es una revista cuyos contenidos responden a los gustos de

los niños de hoy, pero a la vez es un material de apoyo a los programas académicos actuales. Con el diario *El Tiempo*, de Cuenca, circula igualmente los días sábados el suplemento infantil *Panas*, cuyo personaje principal es un perro amarillo que, junto con sus amigos, enseña a los niños por medio de sus aventuras.

EL CÓMIC NORTEAMERICANO Y EL MANGA JAPONÉS

El Capitán Escudo, como superhéroe, se convierte en un producto híbrido, pues tiene una clara influencia del cómic internacional, en especial del estilo norteamericano y del *manga* (japonés), ya que toma referencias estéticas y narrativas de estos y las mezcla con ciertas formas de hablar, paisajes y situaciones típicas de Ecuador. Busca reivindicar y dar a conocer lo ecuatoriano, pero tomando insumos del mercado global para manejar códigos ya establecidos en la mente de los lectores.

El cómic norteamericano es el que más ha penetrado en Latinoamérica mediante grandes superhéroes ampliamente difundidos. El origen del género de superhéroe se sitúa en 1929, durante la Gran Depresión, cuando los lectores buscaban evadir la agobiante realidad (Orquera 2009, 50). El primer héroe disfrazado fue El Fantasma (*The Phantom*), en 1938. En junio del mismo año, Superman, el más famoso superhéroe, hizo su debut en *Action Comics*. Otro famoso superhéroe, Batman, apareció por primera vez el siguiente año en la revista *Detective Comics*. Muchos superhéroes más fueron creados en el mismo período con características similares (Saraceni 2001).

Durante la Segunda Guerra Mundial, los superhéroes se militarizaron en un afán de mostrar patriotismo entre los lectores (Orquera 2009, 53). Personajes como el Capitán América y Wolverine surgieron como parte de un programa de súper soldados. Los guionistas empezaron a jugar con los descubrimientos del poder nuclear y de la ingeniería genética y con los temores infundidos en la gente como parte de estrategias políticas de los gobiernos. Al ser herederos de las guerras, estos héroes habitaban mundos caóticos y peligrosos (Rosenberg y Canzoneri 2008, 235-6). Con personajes como Superman y Capitán América se instauró el género del cómic nacionalista. El Capitán América se convirtió en el mayor representante del género, a pesar de no haber sido el primero. La historieta del *Capitán América* apareció diez meses antes de Pearl

Harbor y el primer bombardeo americano; este héroe peleó contra los nazis antes de que las tropas americanas lo hicieran en la realidad, y en la portada de la primera revista golpeaba a Hitler en el rostro, ya que se lo veía como un súper villano en búsqueda de la dominación mundial (Dittmer 2012). Al final de la guerra, la popularidad de los cómics de superhéroes comenzó a decaer, mientras que las publicaciones de crimen y horror se volvieron muy populares entre los lectores.

A inicios de 1960 se revive el género del superhéroe y surge un interés por los héroes colectivos. Se incorporan nuevos personajes, como los 4 Fantásticos, Los Vengadores, X-Men y la Liga de la Justicia, que son considerados los más populares. Estos héroes empiezan a lidiar con problemas de escala humana, mostrando que un gran poder viene frecuentemente acompañado de graves problemas existenciales (Horton 2013) y de serios conflictos psicológicos al no saber cómo compaginar sus poderes y su vida real (De Santis 1998, 30).

La norma actual es contar la historia de superhéroes con problemas, incorporando debilidades como una forma de hacerlos más interesantes y humanos. De ahí la importancia de que el Capitán Escudo no tenga superpoderes, porque un héroe sin nada que perder no permitiría una identificación con el público, ya que es necesario saber que el héroe, a pesar de sus dificultades, logra sobreponerse y realizar grandes hazañas, convirtiéndose en un ejemplo de vida para el lector y permitiendo que este se reconozca en él.

La otra vertiente de marcada influencia en el *Capitán Escudo* es el *manga* —palabra japonesa para *cómic*—. El término *manga* fue usado la primera vez por el artista Hokusai, quien lo tradujo como *dibujos caprichosos*. De ahí en adelante, este nombre ha sido usado para describir los cómics japoneses que se desarrollaron después de la Segunda Guerra Mundial y reflejaron la influencia de la cultura americana en la sociedad japonesa (Odell y Le Blanc 2014, 8-12). A fines de 1950, el mercado del *manga* creció hasta convertirse en las grandes publicaciones comerciales que conocemos actualmente, impresas en papel barato y vendidas a precios económicos. Las historias más populares son adaptadas para formato de animación (*anime*); estas llegaron a Occidente a partir de los años 80 y se popularizaron rápidamente (Saraceni 2001, 2-3). Este ha llegado a ser un género que ha influenciado enormemente la producción y el consumo del cómic en el mundo entero, con su

estilo peculiar de personajes delgados con cabezas y ojos grandes. Sus historias muchas veces mezclan la cultura japonesa tradicional con temas modernos y futuristas.

LA NACIÓN ECUATORIANA REPRESENTADA EN EL CÓMIC

Dentro de la presente investigación, se entenderá a la *nación* como un relato unificador, una construcción histórica rastreable que se generó al final de las guerras de independencia y se convirtió en una respuesta que permitiría crear una conciencia de un *nosotros* en un determinado territorio. Para lograr la unificación en torno a una idea de nación, se debe crear una identidad conformada por una serie de rasgos distintivos como tradiciones, historia o costumbres que permitan, de algún modo, una diferenciación del resto de países que tienen características más o menos similares, permitiendo la creación de imágenes mentales y la aceptación de una serie de normas y valores como propios, interiorizándolos y constituyéndolos como base del comportamiento social (Pérez Vejo 2003, 279-95).

Alexandra Kennedy menciona que, debido a las grandes diferencias entre los grupos étnicos que conforman el país, una de las características comunes que abarca a todos y se convirtió en punto de unión nacional fue el paisaje, que se transformó en una imagen que permitió difundir una identificación generalizada con Ecuador. Por su importancia como identificador nacional, se lo usa en el Escudo Nacional como una representación del progreso y del Estado-nación ecuatoriano que, de acuerdo con la visión desarrollista de la Ilustración, se generaría por medio de la explotación de las riquezas naturales y productivas, el desarrollo del comercio, sus posibilidades científicas y su belleza (Kennedy 2008, 85, 95).

La idea de progreso y desarrollo, tan relacionada con el paisaje, se genera como producto de mirar hacia los nuevos centros hegemónicos de poder, buscando parecerlos a ellos e instaurando de esta manera los conceptos de *civilización-barbarie*. *Civilización* como la aspiración a la cual Latinoamérica quiere llegar y *barbarie* como lo que considera que tiene. El desarrollo urbano, el comercio y las formas de comportamiento occidentales se convierten en el paradigma de progreso y de cultura de la época.

La dualidad *civilización-barbarie*, concebida como normas sociales de comportamiento, devendrá en la categoría de *seguridad ciudadana* que trabaja Fernando Carrión, entendida como el respeto al derecho ajeno y a la coexistencia tranquila. Al definir a la violencia de toda índole como un atentado a la seguridad ciudadana, esta violencia es representada en el cómic mediante los villanos del *Capitán Escudo*, quienes incomodan el desarrollo normal de las actividades. La idea de *ciudadanía* como el derecho que tendría un individuo por vivir en una nación delimitada permitiría la relación con la categoría de *civismo* como una capacidad de vivir en sociedad al respetar al prójimo gracias a la educación y la moral. El civismo apelaría al patriotismo al buscar el respeto por medio de la educación y el amor a la patria. Se entiende por *patriotismo* el apego a la nación y a la tierra que devendrá en un sentido de amor y cuidado de la misma (Bar-Tal 1995, 41).

A partir de estas reflexiones, se estructurará la investigación de la siguiente forma: en el capítulo primero se trabajará al Capitán Escudo como superhéroe para entender cómo fue su paso de caricatura humorística a superhéroe de cómic, analizando qué características de la industria del cómic norteamericano y *manga* ha ido incorporando en su diseño y narrativa. Esto permitirá pensar en el arte latinoamericano, desde la hibridez, como una apropiación de elementos en donde mediante un lenguaje internacional se permite mostrar productos propios. Se analizará el traje del Capitán como pieza clave de su consideración como superhéroe nacionalista y de su identidad. Junto con el traje se examinarán los símbolos que utiliza y el proceso de modificación de los mismos. Se hablará de la importancia del uso de la máscara como factor preponderante en su identidad superheroica y se problematizará la inexistencia de una identidad dual en el Capitán Escudo.

En el capítulo segundo se trabajará el tema del *Capitán Escudo* y su relación con lo nacional. Se deberán entender los orígenes de Ecuador como una comunidad imaginada que busca un relato unificador de lo heterogéneo. Junto con los símbolos patrios, se analizará el uso de otras imágenes identificadoras con el relato de lo nacional, como el paisaje y la fauna propios de cada región del país, los templos incas y las deidades precolombinas, apelando de esta manera a la representación de una memoria nacional. Como parte del análisis de los símbolos patrios se mencionará el caso del Kapitán Maligno como una figura desprovista

de nacionalidad, sin símbolos de pertenencia y deshumanizada. Por otro lado, se analizará al Capitán Escudo como un ejemplo de valores ciudadanos y normas de comportamiento, mostrándolo como un aliado de la visión civilizatoria.

Se estudiará la forma en la que el *Capitán Escudo* busca cambiar a Ecuador, enseñando a los niños normas cívicas de comportamiento ético y moral frente a los problemas cotidianos y buscando crear relaciones positivas entre el personaje y sus lectores mediante el deleite, para que el aprendizaje de esta historia pueda ser trasladado a la realidad. Se hablará además de una pieza fundamental del cómic, los villanos, mostrando su tipología según el tipo de violencia que representan, su motivación y su presencia en lo social y entendiéndolos como personajes que violentan la convivencia pacífica y que, por ello, se los debe combatir.

Finalmente, se verá cómo la identidad ecuatoriana está representada en el cómic del *Capitán Escudo* por medio de distintas estrategias. Este se transforma en un producto que incorpora lo precolombino, lo moderno y lo global con formas de ver y de definir lo ecuatoriano por parte de sus autores.

El presente trabajo es un intento por abrir el debate sobre lo que implica ser ecuatoriano y sentirse ecuatoriano en una época marcada por la hibridez, la diversidad y la indeterminación. El cómic del *Capitán Escudo* permite dar pie a la reflexión sobre lo que somos y lo que la visión progresista occidental dice que deberíamos ser, al tratarse de un material que nos lleva a reflexionar sobre la recuperación del relato de nación y la enseñanza del mismo a las nuevas generaciones.

CAPÍTULO PRIMERO

EL CAPITÁN ESCUDO, DE PARODIA A SUPERHÉROE DE LA INDUSTRIA

El *Capitán Escudo* ha recorrido un largo camino desde sus inicios. En un primer momento surgió como una historieta corta cuyos personajes caricaturizaban atributos negativos, algunos de los cuales son aceptados en el sentido común como «características de lo ecuatoriano», en lo que Juan Paz y Miño (2015) denomina «construcción de *estereotipos conceptuales ideales*» (79–96).⁵ Paulatinamente se han consolidado sus características de superhéroe, definidas por la industria global como identidad superheroica, misión o aditamentos que le permiten pelear contra villanos, personajes más complejos e historias mucho más desarrolladas.

Las categorías de héroe y de superhéroe nos permitirán entender las características del Capitán Escudo, la influencia que tiene tanto del cómic norteamericano como del *manga*, la resolución de conflictos, la evolución que han tenido su traje y su máscara —ocultadora de una identidad real desconocida para todos—, y su consumo como superhéroe ecuatoriano.

5 El estereotipo conceptual ideal es una categoría de Juan Paz y Miño utilizada para definir un ente abstracto en el que se encuentran características *positivas* y *negativas* que nos definirían como ecuatorianos en la cotidianidad.

DEL HÉROE AL SUPERHÉROE

De acuerdo con Tom Morris (2001), los héroes se crean cuando las sociedades y culturas los necesitan; así surgieron, en un primer momento, los héroes mitológicos cuya historia narra hazañas sucedidas mucho tiempo antes de haber sido registradas (49), las cuales sirven de guía e inspiración a otros seres humanos. Ejemplos de ellos son Hércules, Prometeo y Beowulf, entre otros. Sus aventuras y su existencia en el imaginario social permiten explicar el origen de la humanidad y tratan de resolver preguntas filosóficas fundamentales que dan sentido a nuestra existencia, creando una forma común de entender el mundo y trazando un camino al cual aspiraríamos llegar, tanto en lo social como en nuestras propias vidas (39). Pero la labor más importante del héroe radica en que no solo lucha por sus sociedades, sino que las inspira a pelear por ellas mismas. El héroe mitológico generalmente tiene un origen o unas características divinas combinadas con algunas características mortales que permiten que la gente se reconozca en él, en su parte humana, sus errores y sus sacrificios. Estas características lo humanizan, pues nos sentimos más próximos a héroes con aciertos y errores que a dioses o semidioses perfectos que al parecer contemplan con indiferencia el sufrimiento de los mortales.

En la actualidad, gracias a la industria cultural, los héroes han cambiado y se han convertido en superhéroes. Han adquirido poderes y habilidades que van más allá de los héroes tradicionales y de los humanos comunes —poderes extraordinarios como lanzar rayos, volar, fuerza sobrehumana, invulnerabilidad y telepatía—. Otros poseen tecnología avanzada, poderes místicos, dominio de artes marciales o una inteligencia fuera de lo normal, destrezas que utilizan para combatir el crimen, las catástrofes, invasiones extraterrestres y, en general, cualquier tipo de amenaza.

De acuerdo con Juan Carlos Fernández (2004), «Este sería el modelo de los centenares de superjusticieros que vendrán después, epifanías de los arquetipos del héroe mitológico hechos a la medida de la cultura de masas que por entonces empezaba a cambiar radicalmente la faz de la cultura occidental» (198). Los relatos de superhéroes presentan dos posiciones antagónicas: el *bien absoluto*, encarnado generalmente por el superhéroe, los ciudadanos que son ayudados por este y las instituciones que rigen el mundo en el que habitan estos ciudadanos; y la *maldad*

completa, representada por los villanos que corrompen a los buenos y por ello son vencidos.

Para Peter Coogan, existen tres factores importantes que permiten que un superhéroe sea reconocido como tal: misión, poderes e identidad. *Misión* como una tarea asumida por el propio superhéroe, dada por alguna deidad o surgida por una situación traumática (en Heer y Worcester 2004, 198).⁶ Los *poderes* se relacionan con una habilidad extraordinaria que permite la lucha y la derrota de los villanos. Y, finalmente, la *identidad* como superhéroe que, según el autor, está compuesta por su nombre, su traje y su máscara. Existe la posibilidad de que a un personaje que no tenga los tres factores se lo considere como superhéroe y hay otros personajes que, aunque muestran los tres factores, no son vistos como tales (82).

Estos parámetros permiten asumir al Capitán Escudo como superhéroe, ya que, aunque no posee superpoderes ni características especiales,⁷ tiene una misión muy clara: salvar a Ecuador de los males que le rondan y de villanos que quieren apoderarse de él. Su identidad se conforma por dos elementos: un *nombre ficticio* y un *traje icónico*. De momento, su nombre de superhéroe y su *nombre real* —el del hombre tras la máscara— son el mismo, pues su única identidad conocida es la de Capitán Escudo.⁸ Su traje icónico se compone de los elementos del Escudo ecuatoriano. El traje, de acuerdo con Coogan (en Heer y

6 Existe una situación que marca su vida y genera su nacimiento como superhéroe, ya sea fruto de experimentos intencionales o por causas accidentales, como la exposición del personaje a sustancias químicas o radiaciones. Por ejemplo, en Superman fue la destrucción de su planeta y su llegada a la Tierra; en Batman, el asesinato de sus padres; en Spiderman, la picadura de una araña radioactiva y el asesinato de su tío. Esta situación altera sus capacidades físicas o mentales, dándole los poderes que ningún otro humano posee.

7 Las características especiales en el género de superhéroes se refieren a una gran musculatura, ser de otro planeta, ejercer una profesión y ser reconocido por ella, haber sufrido un acontecimiento realmente traumático y violento, o ser millonario, como muchos superhéroes. En el libro *Capitán Escudo: El origen del superhéroe tricolor* se cuenta que en algún momento el Capitán recibe «el poder de la selva, el mar, los andes y las islas... la sabiduría milenaria de nuestras culturas y la habilidad y fuerza de los animales». Con ello se puede ver cómo el Capitán es entrenado por animales propios de Ecuador y con gran esfuerzo va generando sus *poderes*, como fuerza de voluntad, agilidad, fuerza física, intuición y dominio de sí mismo. Habilidades que más que un poder dado por una deidad, son valores y características adquiridas con esfuerzo.

8 En el libro *Capitán Escudo: El origen del superhéroe tricolor* nunca se releva el nombre real del Capitán o, por ejemplo, si tiene familia.

Worcester 2004), permite al superhéroe distinguirse de cualquier otro personaje de su misma historieta, de personajes de otros géneros y de cualquier otro superhéroe (79).

Si entendemos al héroe de acuerdo a la definición de Carlos Moniváis, este sería una persona que lucha por el bien común, aun si para ello debe arriesgar su propio bienestar, ostentando características de sacrificio y valor. De acuerdo con el autor, si no hay sacrificio un héroe no es reconocido como tal. Por otro lado, cuando el héroe, instituido por la industria cultural global, adquiere el prefijo *súper*, es que posee características superiores, como invulnerabilidad o súper fuerza, lo que, a simple vista, evitaría que este personaje reciba ningún tipo de lesión. De este modo, se llega a la consideración de Morris (2001, 32-3), de que los conceptos de *héroe* y *superhéroe* serían un oxímoron, ya que este nunca estaría en verdadero peligro y no tendría tintes de sacrificio y abnegación. Mientras más *súper* es un personaje, menos heroico es.

Para lograr una investidura heroica en el superhéroe, narrativamente se utilizan dos tipos de estrategias: la más común es el peligro que corren las víctimas a las que el superhéroe trata de proteger, donde el sacrificio y el valor se pueden advertir en su preocupación y esfuerzo por tratar de salvarlas. Muchas veces, para dar mayor interés narrativo, en el grupo de víctimas se coloca a gente cercana al superhéroe —familiares, amigos o novia—. La segunda estrategia de investidura heroica se relaciona con darle a sus superpoderes alguna falencia o vulnerabilidad (38), por ejemplo, Superman con la kriptonita; o con la dificultad para lidiar con problemas de escala humana —el amor no correspondido o la falta de aceptación entre la gente—, lo cual le devuelve su abnegación y sacrificio y permite hacerlo más interesante (Horton 2013, 6).

Si tomamos en cuenta este concepto, el Capitán Escudo tendría con sus *poderes* una ventaja en términos de heroicidad en comparación con otros héroes globales como Superman o el Capitán América, pues en cada pelea estaría arriesgando su propia vida. Tiene mucho que perder, lo que le da un aire de sacrificio y abnegación, pues muchas veces termina en el hospital malherido, o concluye un episodio aparentemente muerto —cuando se trata de «megacómics»⁹— lo que genera interés

9 Es un término creado por Zonacuario para indicar que un cómic del *Capitán Escudo* es mucho más largo de lo normal y su temática es trascendental para la historia del Capitán, desarrollando el relato en varias entregas que pueden ir desde dos hasta seis.

para su siguiente edición. A falta de los poderes, necesita hacer acopio de otras estrategias, como el ingenio, para poder ganar la batalla y defender a Ecuador y sus ciudadanos. El Capitán nos enseña que se puede superar la adversidad gracias a virtudes como el coraje, el esfuerzo, la determinación, la persistencia, el trabajo en equipo y la creatividad; y nos muestra como superhéroe la importancia de la auto disciplina y el auto sacrificio mientras nos entretiene (Morris 2001, 39-40).

UNA LARGA TRANSFORMACIÓN

El Capitán Escudo ha tenido, a lo largo de 10 años, una lenta evolución hasta convertirse en superhéroe, la cual —según sus creadores— puede resumirse en tres etapas bien marcadas (Aldaz y Valencia 2015, entrevista personal).

Imagen 2
10 años de evolución del Capitán Escudo



Fuente: Facebook del *Capitán Escudo*
Elaboración: Editorial Zonacuario

En su primera etapa, el personaje surge como una parodia de un superhéroe en contraposición con las fiestas de Halloween, exaltando que en Ecuador ese mismo día es la fiesta del Escudo Nacional. Para ello, utiliza un disfraz de escudo ecuatoriano, en contraste con los disfraces de personajes de la industria global que la gente suele usar en esta fecha.

En esta etapa, la extensión de las historietas es bastante corta, máximo una página sin viñetas marcadas. El Capitán se limita a vencer al villano en resoluciones bastante simples, llegando, inclusive, a no tener una historia que justifique la disputa entre él y su antagonista, sino que desde el inicio de la historieta se empieza con el combate entre el superhéroe y el villano de turno. Los villanos no son malvados, más bien parodian, a manera de alegoría, distintas formas de *viveza criolla* (Latinamericans-tudies.org 2016)¹⁰ que causan pequeños conflictos cotidianos molestos para la convivencia entre ciudadanos: impuntualidad, coima, ruido, etc.; estos villanos se reciclan en etapas posteriores. En esta etapa, el Capitán Escudo es una parodia de superhéroe que ya empieza a ejemplificar cómo debería ser un ciudadano modelo.

La segunda etapa evidencia un proceso de transición en el que se va abandonando el carácter paródico y se comienzan a agregar ciertas características de los cómics de la industria cultural norteamericana, como la incorporación de una misión muy clara: «salvar al Ecuador; y el aumento de maldad y fortaleza en sus villanos, quienes comienzan a aunar fuerzas en lo que se convertirá en la Liga de la Maldad, por lo que habrá peleas y mayor acción en el cómic al tratar de detenerlos. Aún no toma todos los rasgos del superhéroe de la industria, ya que su traje se mantiene como una representación literal del Escudo Nacional, lo cual genera un problema grave para los ilustradores, especialmente en las escenas de pelea (Aldaz y Valencia 2015, entrevista personal). El llevar una falda y tener los fasces¹¹ como una especie de madero grande colocado en su cintura, le restan credibilidad como superhéroe defensor del país y lo mantienen en la categoría de parodia. En esta etapa, el Capitán Escudo se mofa de los villanos al atraparlos por medio de una salida ingeniosa que los hace quedar en ridículo —algo que mantiene desde su primera etapa—, pero incorporando el uso de una gestualidad

10 Esta frase viene del habla popular, entendida como una forma de vida en la cual la persona que tiene la *viveza* o es *vivo* trata siempre de obtener algún beneficio o alguna ventaja en comparación al resto. Esto incluye muchas veces el irrespeto y el engaño a los demás.

11 Fasces consulares que se encuentran en la parte inferior del Escudo Nacional. Son, según el *Diccionario de la lengua española*, una insignia de los cónsules romanos compuesta por una segur (especie de hacha) en un hacecillo de varas. En el caso del Capitán Escudo, se elimina la segur y a los fasces se los representa como una especie de madero sólido.

exagerada que le da un aire más de caricatura que de superhéroe representante de un país.

La tercera etapa se podría definir a partir de la revista 41.¹² En esta edición cambian sus rasgos faciales, posteriormente su físico y finalmente su traje. Su cambio se consolida en la revista *¡elé!* número 47, en donde se lo muestra en su versión final. Los creadores decidieron hacer estas modificaciones de manera paulatina para que los fans del Capitán Escudo no sientan diferente al personaje, lo que podría generar que pierdan la identificación lograda con él (Aldaz y Valencia 2015, entrevista personal). El personaje se simplifica y también rejuvenece, aparentando no tener más de veinte años, en contraste con su primera aparición en 2006, donde se presenta como un hombre maduro y parcialmente calvo.

El cambio más significativo de esta etapa se realiza en su traje: se le quita la falda y en lugar del madero se coloca un cinturón, facilitándole la movilidad y dándole realismo como superhéroe, ya que, según sus propios creadores, «un héroe con falda es muy poco creíble» (Aldaz y Valencia 2015, entrevista personal). Esta concepción evidencia la continuidad de ciertos cánones del superhéroe en el cómic, surgidos en el siglo pasado en el seno de una sociedad patriarcal y heteronormativa, en donde se reconocen básicamente dos formas de identidad: masculina y femenina (Álvarez 1966, 217-46). El superhéroe masculino clásico, en la forma en la que ha sido difundido en la cultura de masas, se asume como un representante de una masculinidad tradicional al ser un hombre fuerte, decidido, varonil, lo que implicaría que, al vestirlo con una falda, se le estaría dando un atributo reconocido como esencialmente femenino y, por adición, adquiriría características que la sociedad patriarcal atribuye como femeninas: pasividad, sumisión, suavidad, docilidad, que no corresponden a esta visión tradicional de un superhéroe. Con este cambio en su traje, los creadores del Capitán buscan construir un personaje mucho más acorde a los cánones del superhéroe clásico.

12 Cabe mencionar que, si bien el Capitán con su traje de la tercera etapa se muestra por primera vez en la edición número 41, en el libro *Capitán Escudo: El origen del superhéroe tricolor*, de 2017, cuando el Capitán se da a conocer por primera vez a los ecuatorianos, su traje es el de la tercera etapa, es decir, este *origen* borraría definitivamente sus inicios como parodia.

En esta tercera etapa existen también cambios en los villanos, quienes igualmente adquieren características del cómic norteamericano: se hacen más grandes, musculosos, con mayor armamento, fuerza y capacidad de generación de estrategias. Se consolida la Liga de la Maldad como una institución peligrosa en el país debido al aumento en el número de sus miembros, su desarrollo tecnológico y armamentista, y la capacidad de trabajo mancomunado para realizar planes mucho más elaborados.

Debido a la gravedad de la situación, el Capitán ya no puede trabajar solo ni puede estar indefenso contra los villanos. Por esta razón, sus creadores incorporan el uso de tecnología y armamento e incluyen a otros personajes, como los científicos que crean tecnología para ayudarlo. En este contexto surge el personaje de Victoria Paz, quien pasa a ser una compañera que ayuda al Capitán gracias a su inteligencia —al ser la directora del grupo de científicos—, pero también es un personaje a quien el Capitán debe salvar constantemente, al más puro estilo de los grandes cómics norteamericanos.

Se podría hablar de la existencia de una cuarta etapa, ya que a partir de la edición de la revista *¡elé!* número 68, el Capitán Escudo sufre una nueva transformación en su traje, en la que se mantiene la estructura de la tercera etapa, pero se vuelve más oscuro y con elementos metálicos. El cambio más importante es que en la edición número 66, la máscara-cóndor de su cabeza muere, teniendo ahora en ese lugar una máscara inanimada. Debido al corto tiempo de vida del personaje con este nuevo traje —el apareamiento del Capitán con su nueva indumentaria se hace en la edición 68 y en la 69 se hace un recuento de los sucesos de la edición anterior con la finalidad de despedir al personaje—, y aunque tras el regreso de *¡elé!* al mercado nacional se mantiene este cambio, en todo el material gráfico del personaje (redes sociales, material promocional, etc.) se conserva la apariencia de la tercera etapa, razón por la cual consideramos que este atuendo aún no marca una clara tendencia que requiera un análisis más detallado.

Estas distintas etapas nos han permitido ir construyendo el imaginario del Capitán Escudo como un superhéroe ecuatoriano. Al incorporar paulatinamente características que son comunes a cualquier superhéroe conocido, se convierte en un personaje cuyos rasgos globales nos permiten asumirlo como un superhéroe verosímil.

LA PIEL QUE VISTE AL CAPITÁN ESCUDO

Tan pronto un ser obtiene superpoderes, o quiere simplemente luchar contra los villanos para salvar el mundo, debe enfrentarse a la creación de una identidad, y toda identidad empieza con un disfraz. Este atuendo se conforma de capa, máscara, mallas ajustadas, armas o accesorios. Algunos trajes tienen colores brillantes que los hacen reconocibles y algunas veces el mismo traje puede llegar a tener poderes especiales (Morris 2001, 32) como la invisibilidad, encogerse o estirarse o evitar el fuego, entre otros.

Todos los grandes superhéroes de la industria global han tenido un disfraz que, generalmente, en sus inicios fue de colores brillantes. Esto pudo suscitarse como una estrategia de diferenciación del superhéroe ya que, en un principio, sus aventuras se imprimían en periódicos donde, en una misma página, distintas historietas intentaban captar la atención del lector. Posteriormente, cuando se empiezan a crear las revistas de cómics, estas, desde un mismo sitio de exhibición, competían entre sí por atraer clientes. A partir de la década del 60 del siglo XX, el género del superhéroe de cómic sufre una caída frente al auge de la televisión y de cómics con temática más adulta; para volver a ponerse en boga tuvieron que cambiar y actualizarse según la nueva moda. Los superhéroes se volvieron mucho más serios y sus trajes se oscurecieron. A muchos se les modificó su diseño original,¹³ cambiando y modernizándose para poder ser llevados a la gran pantalla.

El Capitán Escudo, por su parte, para dejar de ser visto como una parodia y ser tomado en serio como superhéroe, debió cambiar radicalmente su traje original. Durante la primera etapa se puede apreciar que el color amarillo predomina por sobre el azul y el rojo y que está compuesto por una falda con grandes mangas que emulan las banderas colocadas en el Escudo. Si nos remitimos a la explicación tradicional

13 Son famosos los casos de personajes como el Capitán América, el cual en su primer momento utiliza un uniforme color celeste, rojo fuerte y blanco, y en su modernización para las películas los colores se oscurecen y se eliminan las alas que lleva en su casco. Algo similar ocurre con Batman, quien en su primera edición tenía un traje gris con botas, capa y máscara azules, el cual se modificó para sus películas y se convirtió en un traje de color negro que da la apariencia de un enterizo metálico.

de los libros de cívica sobre los colores de los símbolos patrios, asumiríamos que «el amarillo simboliza la riqueza de la América; el azul, el océano que nos separa de la Madre Patria y el rojo, la sangre vertida por los patriotas que forjaron nuestra libertad» (Proaño 1973, 10). Para su tercera etapa se busca una mayor seriedad, se oscurece su traje, se varía la proporción del uso de los colores de la Bandera patria,¹⁴ en aras de obtener el máximo impacto como superhéroe, y para darle mayor comodidad, se cambia su uniforme por una especie de traje enterizo con una capa.

En el rediseño de su traje, el color predominante es el azul oscuro, con ciertos detalles en rojo y algunos muy pequeños en amarillo. El color amarillo se lo encuentra en lo externo de su uniforme (filo de la capa y de las mangas); el azul, en todas las partes medias (en la mitad de la capa y como base del uniforme); y, finalmente, el rojo se ubica en la parte central de la capa, en el pecho y en los costados del traje. Resulta interesante que el color rojo, que en el relato nacional se lo asocia con la sangre de los héroes, cubra su pecho y envuelva al óvalo que contiene al sol, al Chimborazo y al río Guayas, siendo el sitio en el cual la gran mayoría de superhéroes tienen su gráfica distintiva. Se demuestra con esta ocupación simbólica del color rojo que se conserva una cierta herencia del sacrificio y abnegación de los héroes patrios, los cuales, según la historia tradicional, luchaban hasta dar la vida por su nación. En su capa, la proporción y colocación de las franjas de colores emulan las de las banderas en el Escudo Nacional.

Si bien en su tercera etapa su traje es una abstracción del Escudo Nacional, durante todo este proceso conserva en el interior del óvalo la representación existente en el Escudo patrio. Se simplifica el buque y se eliminan los signos zodiacales y los detalles poco observables a simple vista (como el caduceo o las características del buque a vapor). Esta imagen del paisaje en el óvalo del Escudo es muy reconocible para los ecuatorianos, a quienes se nos ha enseñado durante nuestra vida escolar que es la representación de la unión territorial y el comercio. En cambio, para un lector foráneo, su connotación sería simplemente la de un paisaje: un barco navegando por un río que nace de una montaña de

14 En la Bandera ecuatoriana, el amarillo tiene la misma proporción que el azul y el rojo juntos.

cualquier lugar del mundo, es decir, el significado se daría más por una tradición y un aprendizaje histórico, cultural y cívico previo.

Otro elemento que se conserva durante todas las etapas en el traje del Capitán es el cóndor, representado en el Escudo Nacional con las alas desplegadas en la parte superior del óvalo. En el caso del Capitán, esta ave es utilizada como una figura fusionada a la máscara que protege la *identidad real* del personaje. Si bien su simbología en el Escudo es de valor, poderío y altivez (Estrada 2015), es importante tomar en cuenta que es un animal en peligro de extinción y que las culturas andinas lo consideran un ave mítica. Al trasladarlo a la historieta como máscara y compañera del Capitán, la presencia constante del ave en su cabeza y el permitir que este animal viva y pelee con él serviría como indicativo de una conexión mística entre ambos. Como se verá más adelante, el ave es un ocasional puente entre el mundo real y el mundo místico en el universo del personaje; junto a él lucha sus batallas, lo protege y refuerza su gesticulación, lo que convierte al Capitán en una especie de personaje de doble rostro.

Los fasces consulares que se encuentran bajo el Escudo Nacional son reinterpretados durante el cambio a su tercera etapa por un cinturón color café. Las armas que estos fasces ostentan en el Escudo Nacional fueron excluidas del diseño del personaje, ya que el llevar una segur (hacha) o una alabarda¹⁵ le hubiera dado un aire más de verdugo que de superhéroe. Pensamos que la razón principal de esta decisión es que al ser un personaje de una revista que promulga valores educativos, el que tenga armas podría haber generado connotaciones violentas, eliminando la infantilización del personaje y minimizando su finalidad educativa al hacer daño a sus enemigos. El Capitán Escudo, durante todas sus etapas, no posee armas de ataque, pues al agredir a un enemigo, el personaje iría en contra de la paz, que es uno de los valores *universales* que pregona.

15 Según el *Diccionario de la lengua española*, es un arma compuesta de un asta de madera de dos metros de largo y de una cuchilla transversal, aguda por un lado y con forma de media luna por el otro.

Existen otros elementos que no se colocan en su traje cotidiano, como las ramas de olivo (Estrada 2015)¹⁶ y laurel —que representan la paz y la victoria, respectivamente—, pero que aparecen en el traje místico del Capitán. El superhéroe no lleva estas ramas de acuerdo con la representación en el Escudo Nacional —una a cada lado del óvalo—, sino que las coloca en forma de X en la parte de atrás de su uniforme. Al ser usadas como armas de defensa, indican una hibridación, ya que, si bien llevan en ellas la carga significativa dada por el Escudo Nacional, se utilizan como bastones de combate *sinawali* (Kautz 2004)¹⁷ los cuales son usados por algunos personajes de los cómics y televisión norteamericanos (Viuda Negra, Mockingbird, Tortugas Ninja).

En este recuento de los elementos que componen el traje del Capitán Escudo y la modificación que estos han sufrido a lo largo del tiempo, hemos podido ver que, para convertir al personaje en superhéroe, sus creadores han tenido que improvisar transformaciones y recurrir a salidas ingeniosas como arreglar su uniforme a partir de la edición número 47 y retirar al cóndor vivo para en su lugar poner una máscara inanimada en forma de cóndor desde la revista número 68. Decidieron incluso crear una película animada que explique su historia de origen y solvente dudas que los lectores tienen sobre el personaje (Bustos 2015, entrevista personal), lo que demuestra una preocupación por solucionar discrepancias y vacíos iniciales.

EL ROSTRO TRAS LA MÁSCARA

De acuerdo con Hans Belting, en el imaginario popular vestirse de superhéroe se relaciona estrechamente con colocarse una máscara, incluso cuando no se trata específicamente de una máscara, sino de algún traje llamativo que no corresponde al patrón común. Cuando un héroe

16 Existe una discrepancia en el Escudo Nacional, pues en los decretos de 1845, 1900 y 2003 consta que el Escudo tiene una rama de laurel y una rama de palma, simbolizando esta última el martirio de nuestros próceres por la libertad. Pero en su primera gráfica cambió por una rama de olivo, lo que se ha quedado en nuestro imaginario como una especie de tradición no reconocida, simbolizando la paz.

17 Es un arte filipino de lucha con dos bastones por contendiente. Estos han sido incorporados en muchos cómics, películas y series televisivas debido a que muestran un gran movimiento, pero sin dar la sensación de golpes fuertes, lo cual ayuda a evitar la censura por violencia.

se enmascara y se uniforma, se reviste de un poder especial a pesar de que posea los mismos poderes tanto en su identidad como superhéroe como en su identidad normal. Según este autor, la máscara permite la transformación del propio cuerpo en una imagen, en este caso, la imagen en la que se convierte este cuerpo disfrazado sería la de un superhéroe. En esta representación, lo invisible —el cuerpo *normal* del personaje— y lo visible —el cuerpo superheróico— conforman una unidad en un mismo medio —cuerpo físico— (Belting 2007), pero que a simple vista podría verse como una identidad dual —entre la identidad del superhéroe y el hombre real tras la máscara— (Morris 2001, 354).

En el caso del Capitán Escudo, su máscara es legado de su origen como parodia de los superhéroes del cómic internacional. Como toda máscara de superhéroe, protege la identidad del personaje y, gráficamente, se compone de un antifaz con la cabeza de un cóndor en la parte superior y las alas del mismo en la parte lateral de la cabeza. La máscara del Capitán Escudo en la historia es un cóndor hembra vivo que cumple funciones de máscara y de compañera a la vez, combate a su lado y tiene su propia gestualidad —reforzando la gestualidad del Capitán, al duplicar con sus expresiones los sentimientos que el Capitán tiene—. Incluso llega a morir por salvarlo, lo que sucede en la revista *¡elé!* número 66, cuando perece al proteger al Capitán de recibir un rayo enviado por Victoria Paz, que se encuentra controlada por el Kapitán Maligno.

En batallas especialmente difíciles, cuando la vida del Capitán peligraba, su máscara-compañera cumple una función vital al transformarse en una mediadora entre el mundo real y el mundo de los espíritus, siendo este un atributo manifestado en rituales de culturas de todo el mundo. Ancestralmente se creía que las máscaras encarnaban espíritus ancestrales o mitológicos, o animales míticos, los cuales le permitían adquirir un poder a quien la portara (Tonkin 1992, 226). Si tomamos en cuenta que el cóndor era un ave con una carga simbólica muy importante para las culturas andinas —valor, fuerza y empuje—, y que por sus características y su majestuosidad era venerada y considerada con diferentes creencias míticas (Alcívar 2005, 45), es lógico que haya ocupado un lugar importante en la historia como mediadora con este mundo espiritual.

Según Johannes Neurath, las máscaras serían un objeto generador de poder y a su vez concentradoras, transformadoras e intercambiadoras

de energía. En algunos rituales, el enmascarado es quien es poseído por el poder de la máscara y es transformado; en otros casos, la máscara se vuelve un foco de poder y es transformada en un ídolo (Neurath 2005, 23). Esporádicamente, en el *Capitán Escudo* la máscara se convierte en un canal de comunicación entre estos dos mundos —real y espiritual—,¹⁸ llevando en una ocasión al Capitán a un mundo oculto en donde una deidad solar le dio poderes temporales y un traje especial que le permitieron vencer una situación específica. La deidad irradió una luz desde sus ojos y con ella bañó el cuerpo inerte del Capitán para transmitirle sus poderes, siendo este un ritual místico mediante el cual el cuerpo del Capitán es sanado, transformado e investido, ya no como un personaje que se colocó un disfraz, sino como un superhéroe con una misión mística. Si bien el ritual se realiza una sola vez (revista *jelé!* número 35), el apareamiento del Capitán con este traje especial en otras ediciones sugiere que debió volver al mundo oculto a que la deidad le vuelva a dar estos poderes o que, caso contrario, poseía el secreto de cómo llamarlos en ciertas ocasiones, lo que no está aclarado en el desarrollo del cómic.

Imagen 3

Investidura de poderes al Capitán Escudo



Fuente: Revista *jelé!*, 35 (julio-agosto, 2010): 44

Elaboración: Editorial Zonacuاريو

18 En el cómic del origen del Capitán Escudo, la deidad solar comunica al Capitán que el cóndor lo acompañará y que tiene el poder de ver lo que es oculto a sus ojos, además de entender de dónde venimos y en qué vamos a convertirnos. Se considera así como una especie de puente entre el pasado y el futuro de la nación.

Esta función de mediación de la máscara y el ritual de transmisión de poderes se pueden realizar por dos razones: como una estrategia narrativa y como una táctica de utilización del capital simbólico patrio, lo cual permitiría darle una credibilidad como héroe y como ecuatoriano. Esto llevaría a que el lector se forme la idea de que si un símbolo como el Sol, considerado deidad por los pueblos ancestrales, le da sus poderes al Capitán, es porque él es realmente alguien que lo merece y es un personaje cuya lucha está protegida por un poder superior, lo que permite validarlo como superhéroe. Así, se convierte en una estrategia para borrar definitivamente su origen como parodia.

Tanto la máscara como el traje son fundamentales en la configuración de la identidad superheroica, volviéndose una exteriorización de quién es el personaje, en qué cree y cómo actúa, obteniendo una imagen resultante de las actividades con las cuales el individuo se compromete diariamente (Morris 2001, 369). En este caso, la máscara cumple un papel aún más decisivo para el Capitán Escudo, pues narrativamente no tiene una identidad secreta,¹⁹ por lo que la súper heroicidad sería su única identidad, y su máscara compañera-cóndor cubriría una identidad real solo conocida por ambos.

Comparativamente, el Capitán, como superhéroe, tiene una *ventaja* frente a los superhéroes que tienen una doble identidad: el estar en todo momento dispuesto a luchar y a defender al país, sin ataduras familiares ni conflictos psicológicos o morales, lo que permite simplificar de gran manera al personaje. Esta falta de una identidad *normal* es una estrategia para no tener que descubrir algo que no existía, evidenciando que, en sus orígenes, el personaje carecía de proyección y complejidad, pues al crearlo nunca se lo imaginó como superhéroe. Al originarse como historieta corta con solo una tira de extensión, no era necesario crearle un pasado, un origen y una identidad propia. Revisando cuidadosamente hemos encontrado que en los cómics se han proporcionado algunos datos de esta identidad *normal*, como, por ejemplo, que antes de ser Capitán Escudo su profesión era capitán de bomberos y que en la primera aparición del personaje, en el año 2006, era una persona mayor y parcialmente calva.

19 Lo único que se sabe del Capitán es que es un capitán de bomberos condecorado, pero no tiene un nombre, familia, etc.

El crecimiento que el personaje tuvo ameritó —según sus autores— un proceso de desarrollo de un origen y una identidad, esta última en un primer momento fue mostrada parcialmente mediante redes sociales. Durante la investigación pudimos observar que, especialmente en la red social Facebook, esta develación parcial recibió algunas críticas por parte de los fans al representar un personaje estilo *anime*,²⁰ y, en otros, la duda por el cambio completo en su fisonomía desde su primera aparición en 2006.

Imagen 4
Identidad del Capitán Escudo



Fuente: Facebook del *Capitán Escudo*
Elaboración: Editorial Zonacuario

Tras el término de la presente investigación salió a la luz el cómic —posteriormente editado como libro— *Capitán Escudo: El origen del superhéroe tricolor*. Este cómic cuenta cómo fue su conversión en superhéroe, pero aun así su identidad todavía es un misterio, ya que nunca se menciona su nombre o si tiene familia. El único personaje con el cual el Capitán tiene un acercamiento afectivo es un pequeño vecino que lo reconoce, mas guarda el secreto sobre su identidad. El misterio que aún existe sobre el origen del Capitán y su identidad da a entender que su nombre real y su historia de vida tras la máscara no han tenido

20 Los seguidores criticaron la utilización de este estilo para la creación de la identidad del Capitán, ya que, según mencionaron, no tenía ningún rasgo distintivo latino y más bien tenía similitudes con personajes como Oliver Atom, de la serie de animación japonesa *Súper Campeones*.

mayor importancia narrativa dentro del cómic, sino que han ido tomando preponderancia a medida que el personaje se acerca al esquema tradicional de superhéroe. Lo verdaderamente sustancial en el cómic es su rol de superhéroe, el cual apela a una idea, a una representación de lo que sería *lo nacional* desde la óptica de sus creadores. Esto nos lleva a pensar que, por su enmascaramiento, el Capitán en realidad podría ser cualquier persona, siempre y cuando cumpla con unos parámetros que encajan dentro del patrón de civilidad occidental propio de todos los superhéroes, como ser hombre, tener rasgos blancos mestizos y ser joven; haciendo de esta manera una distinción de género, raza y edad.

El rol de superhéroe es tan determinante en la vida del Capitán Escudo, que todo el tiempo se encuentra enmascarado, aun realizando labores cotidianas como bañarse, desayunar, cocinar, dormir, salir a trotar, utilizar el bus o estar de vacaciones.²¹ Esto sucede porque el desenmascarar al Capitán Escudo obligaba a tener listo un antecedente como superhéroe y una historia de vida, que en un primer momento no existían. Aunque, por otro lado, si tomamos en cuenta que el Capitán como superhéroe, de acuerdo con sus creadores, es la encarnación de unos valores ciudadanos y que su identidad real podría ser la de cualquier hombre ecuatoriano —con las características antes mencionadas—, nos llevaría a entender su enmascaramiento habitual como una lección implícita por parte de Zonacuario de que debemos mantener y velar por los valores ciudadanos aun en nuestras labores cotidianas.

Comprendemos que la ausencia de superpoderes en el Capitán, así como la omisión de su identidad, han pasado a ser una estrategia para la identificación con los lectores. Se los utiliza como una especie de lección, mostrando que lo heroico va más allá de los poderes y se expresa en una dedicación al bien, un sacrificio personal, una búsqueda del bien común. Su papel de superhéroe se encaminaría a la labor del superhéroe clásico: hacer un llamado a la gente común a que defienda lo bueno y lo correcto (Morris 2001, 35). Tomando en cuenta que lo bueno y lo correcto sería aquello que sus autores enseñan como *bueno* y *correcto*, es una posición esencialmente maniquea, sin un sustento filosófico definido.

21 Estas acciones las realiza en la revista *jelé!* número 30, número 29, número 50, número 56, número 51, número 23 y número 27, respectivamente.

Pero, por otro lado, también podríamos entender la ausencia de superpoderes como una forma de evitar problemas narrativos, pues desde sus orígenes el Capitán nunca ha tenido poderes. El apareamiento repentino de ellos hubiera implicado la necesidad de crearles una justificación, la cual en los superhéroes tradicionales está normalmente asociada a su origen. Además, se debe tomar en cuenta que el Capitán se autodenomina «el superhéroe tricolor», definiéndose con ello como una encarnación de *lo ecuatoriano*, lo que involucraría que tanto él como los superpoderes escogidos para el personaje deberían ser una ampliación o exaltación de una virtud ecuatoriana. Esto hubiera implicado un profundo análisis, una reflexión exhaustiva sobre la ecuatorianidad y su representación y, finalmente, una selección de una virtud ecuatoriana por sobre otras, lo cual es una tarea muy difícil, pues como veremos en el capítulo segundo, implicaría representar y definir una síntesis que resulta indefinible.

Con su única identidad, el Capitán evita la disyuntiva que, siguiendo a Morris, tienen los superhéroes tradicionales: la afectividad y el amor, ya que la existencia de una identidad real y otra superheroica no le permite al superhéroe tener plenitud en sus relaciones amorosas ni amistosas. En el superhéroe clásico, su identidad es un secreto para todos, salvo para sus lectores; si alguien descubre su identidad secreta y la revela a los villanos, ellos podrían generar daño al héroe por medio de sus seres queridos (Morris 2001, 354). El Capitán, con su única identidad, lleva una vida que se podría considerar como *más normal*. Tiene amigos a quienes conoce, visita y defiende en cada una de las historias vividas en los cómics, y quienes le reconocen por su única identidad de superhéroe, siendo conocida su casa tanto por amigos como por enemigos (revista *jelé!* número 40).

A partir de la revista *jelé!* número 50 (durante su tercera etapa), en un ejercicio de acercamiento a los superhéroes tradicionales, se le crea una contraparte femenina: Victoria Paz. Se permite entrever una inocente atracción entre ellos, al realizar juntos actividades ajenas a su labor de héroe, como salir a trotar (revista *jelé!* número 51) o a comer (revista *jelé!* número 58), a las cuales el Capitán va siempre enmascarado. También se muestra, por boca de otros personajes, que podrían llegar a ser una pareja (revista *jelé!* número 62).

SU COMBATE PARA NUESTRA SALVACIÓN

El valor educativo, entendiendo como *educación* a la enseñanza y transmisión de virtudes cívicas, morales y patrióticas que el cómic pretende difundir a los niños, radica en presentar al Capitán Escudo como un modelo de comportamiento ciudadano al indicar a sus lectores el camino a seguir en una situación determinada. Este camino está íntimamente relacionado con la moral (Rosental y Pavel 1985, 324), al mostrar cómo debe ser un *buen ciudadano*, presentando una forma de actuar de acuerdo con principios que parten de una normativa acorde a una estructura social dominante (Fernández 2004, 189), y que, por medio de la transmisión oral, integran un lugar común de sentido ciudadano acerca de lo que es bueno y correcto. El Capitán Escudo, como todo buen superhéroe, incorpora estos valores moralizantes en su historia, siendo una guía para sus lectores al indicar cuál es la actitud que deben tomar frente a ciertos problemas sociales y características de sus conciudadanos, y aleccionar de manera entretenida al lector.

Generalmente, en el cómic del superhéroe se apela a disputas entre el personaje principal, que encarna esencialmente lo bueno, y los villanos, que representan todo lo malo. Esta lucha maniquea se traduce en el cómic del *Capitán Escudo* como la pelea entre los valores universales —representados por el Capitán y sus amigos— y los antivalores —representados por sus villanos—, lucha que busca generar una forma de aprendizaje observacional, en donde, por medio de una historia, el lector puede aprender algo y aplicarlo en su propia vida (Rosenberg y Canzoneri 2008, 2-4). En el cómic del *Capitán*, Zonacuario sostiene que la finalidad es que el aprendizaje de *lo bueno* permita a los niños generar una diferencia en Ecuador, al incentivarlos a luchar en un futuro contra los problemas sociales y características representadas en los villanos, los cuales, de acuerdo con sus creadores, serían los responsables del mal funcionamiento del país (Bustos 2015, entrevista personal).

Si asumimos al Capitán Escudo como el primer superhéroe ecuatoriano y lo comparamos con Superman —considerado el primer superhéroe mundial y modelo en el cual se basan la gran mayoría de superhéroes—, en su primer momento, se pueden ver ciertos puntos en común. Superman es la idealización de la justicia y del ciudadano honrado, siendo parte de la expresión maniquea del bien absoluto

(Fernández 2004, 198). Su nación es un lugar ordenado, el gobierno es incorruptible, y su enemigo sería el *otro*, el raro, el diferente, el que no sigue la norma, siendo representado por gente sin valores ni patriotismo (Rosenberg y Canzoneri 2008, 235-6), características que el Capitán Escudo traslada a su respectivo cómic. Ambos luchan con problemas sociales que ocurren en la época histórica en que se crean los personajes. Superman lucha contra gánsteres y empresarios corruptos, pues surge durante la época de la Gran Depresión, donde la delincuencia era organizada por las mafias y la corrupción estaba a la orden del día (Fernández 2004, 198). En el caso del Capitán, el enemigo es quien transgrede la norma, el que ataca, quien no tiene valores ni amor al país, quien vulnera los derechos de los demás y no permite la convivencia pacífica. El personaje lucha contra la corrupción, la coima, el coyoterismo, etc., villanos que en su mayoría surgen por situaciones coyunturales.

Estos ejemplos son evidencia de que el cómic, en general, es un reflejo del contexto social, político e histórico del lugar donde surge. Aunque, en el caso internacional, esto no es evidente a primera vista, debido a que tiene una marcada estandarización de un modo de vida occidental pues, para mantener su *globalidad*, trata en lo posible de invisibilizar aspectos propios de su lugar de creación, como costumbres, religiones, políticas diferentes o ideologías que pudieran resultar agresivas, generando de esta manera una suerte de enlatados (Pérez Iglesias 1991, 54-5).

En el caso del *Capitán Escudo*, por su carácter de reivindicación de lo nacional, busca resaltar lugares propios de enunciación —aunque no llega a configurar un formato realmente propio—, abarcando áreas como el paisaje, las costumbres, la religiosidad y los problemas sociales. Sin embargo, evita caer en cualquier discrepancia o enfrentamiento al mostrarlos de una manera superficial y apelando a una resolución elemental dentro del cómic. De esta manera, no se tratan temas como las desigualdades sociales, la lucha de clases, la democracia, el capitalismo o la violencia de género, entre otros; por el contrario, presenta asuntos más cotidianos que permiten resoluciones más *sencillas*, como la delincuencia, el vandalismo, la explotación de la naturaleza y la corrupción, que son cuestiones más *universales* y generalmente interpretadas como negativas. Esta resolución superficial de los problemas sociales en el

Capitán Escudo puede deberse a que *¡elé!* es una revista cuyos lectores, en promedio, son niños pequeños de edad escolar; por ello, los problemas nacionales deben ser tratados de una manera más entendible e interesante para ellos, huyendo de una complicación intelectual y simplificando la historia en absolutos de *bien* y *mal*, siendo esta simplificación una argamasa fundamental en el género del superhéroe (Fernández 2004, 221).

Los villanos del *Capitán Escudo* son males que rondan a Ecuador y quieren apoderarse de él. Encarnan antivalores y problemas sociales, a diferencia de los villanos de los cómics tradicionales, en donde un personaje es malo porque posee ciertos antivalores. Por ejemplo, Superman pelea contra alguien que es corrupto, en cambio el Capitán Escudo pelea contra la corrupción misma, encarnada en Corruptus. Esto implicaría que este personaje se reduce a una esencia del mal, borrando toda problemática que origine el surgimiento de este antivalor y negándosele una identidad propia como persona real detrás de su disfraz de villano —similar a lo que sucede con la única identidad del Capitán—. Por otro lado, esto genera la idea de que al ser el villano la encarnación de un antivalor, el vencerlo permitirá que terminen los problemas relacionados con ese antivalor. Esto convierte al Capitán Escudo en la única persona responsable de detener y arruinar los planes forjados por los villanos.

La forma de atrapar a los villanos es variada. En la primera etapa, generalmente se trata de una solución vivaracha, como golpear con un costal de monedas a Chico Coima (revista *¡elé!* número 23) o pintarse de dorado para aparentar ser estatua y atrapar a Ván-dalo, quien termina aprisionado en un bote de basura (revista *¡elé!* número 29); o de un golpe de suerte, como cuando Deforestador, por atacar al Capitán Escudo, resbala con uno de los árboles que él mismo cortó (revista *¡elé!* número 37). A pesar de la disparidad de su técnica, se observa una constante en las distintas formas de frenar a los villanos en esta etapa: el colocar un objeto que llame la atención del villano y que sirva de anzuelo para atraerlo, como la estatua dorada o las monedas antes mencionadas. Con esto se genera una concepción de que toda forma del mal lleva en sí misma un castigo y si bien la corrección o la sanción no la imparte siempre el Capitán Escudo, de alguna forma llegará —a veces al caerse, golpearse o tropezarse—, pero el villano nunca quedará impune.

En la segunda etapa, al empezar su evolución a superhéroe, se involucra en batallas cada vez más violentas y más cercanas a las del cómic tradicional. La forma de resolución ya no es un castigo que llega casualmente, sino que se dan enfrentamientos en donde el Capitán Escudo debe demostrar su superioridad física y su ingenio para vencer a sus oponentes. Por ejemplo, en la revista *jelé!* número 38, cuando lucha contra Contaminator, quien se transforma²² para obtener más poder y se convierte en un robot gigante, por lo que el Capitán Escudo debe meterse dentro del robot para dañar su sistema eléctrico y así vencerlo. O en la revista *jelé!* número 40, cuando debe pelear contra Violentor, quien hace explotar la casa del Capitán Escudo y este debe invocar a sus poderes místicos para resolver el problema.

En la última etapa, cuando ya se convierte en la figura actual, debe acudir a estrategias más elaboradas, a otros personajes que lo dotan de dispositivos especiales y, con frecuencia, a duras batallas. Esto se ejemplifica claramente al comparar las revistas *jelé!* 23 y 29 (que corresponden a la segunda etapa) con la revista 51 (que corresponde a la tercera). Si bien los villanos son los mismos, su resolución es diferente. Mientras que en la segunda etapa el Capitán atrapa a K-chinero persiguiéndolo y agarrándolo de su cinturón para hacer un atado con él (revista *jelé!* número 23) y a Ván-dalo haciéndose pasar por una estatua y metiéndolo en un basurero (revista *jelé!* número 29), en la tercera etapa, al enfrentarse a estos mismos personajes (revista *jelé!* número 51), utiliza instrumentos electrónicos como un localizador y un radar para hallarlos y se desarrolla una pelea que ocupa cuatro páginas, en la cual el Capitán usa como armas de defensa lo que tiene a mano, hasta que los villanos escapan al derramar metal fundido. Se intenta generar una constante espectacularidad durante este período, que se evidencia en el uso de la tecnología, en el gran dinamismo visual en el enfrentamiento entre los personajes y, en general, en el manejo de colores, en la historia e inclusive en la disposición y forma de las viñetas, lo que da como resultado

22 En su transformación, Contaminator se coloca en el corazón de un robot gigante. El proceso de la metamorfosis se da cuando el villano dice «¡Inicia la transformación para Megapoder!», y comienzan a ensamblarse las piezas del robot con el villano dentro, teniendo un estilo muy propio de las series de televisión japonesas que manejan robots gigantes como *Power Rangers*.

una batalla llena de peligro, característica del cómic internacional y recurrente en esta etapa del *Capitán Escudo*.

Al ser tan elaboradas las batallas en esta última etapa, fue necesario solucionar narrativamente el problema de la falta de poderes del Capitán. Como se mencionó anteriormente, la solución se basó en incorporar a la historia un grupo de científicos, los cuales, a partir de la revista número 50, ayudan al Capitán de manera regular con el desarrollo de objetos de alta tecnología que le permiten cumplir distintas misiones. En la revista *¡elé!* número 54 es donde el Capitán utiliza por primera vez un traje especial diseñado por estos colaboradores para combatir a Piroman. El traje cuenta con aspersores de largo alcance, sistema de oxígeno, equipo de comunicación, GPS y gafas térmicas, lo que le permite atrapar al villano.

Se puede analizar el uso de la tecnología en el *Capitán Escudo* contrastando dos sucesos de dos etapas distintas: por un lado, la historia de la revista *¡elé!* número 43, en donde el Capitán Escudo, en su segunda etapa, se enfrenta a Virtualizer —un villano que con un videojuego gratuito intenta hipnotizar y controlar las mentes de los niños— y, tras vencerlo, termina la historieta con la frase: «¡A cambiar al Ecuador, sin permitir que la tecnología afecte nuestra vida!»; y por otro, el apareamiento de los científicos en la tercera etapa. Estas dos posiciones frente a la tecnología, presentadas en épocas diferentes, nos permiten entender la visión sobre su uso manifestada en el cómic del *Capitán Escudo*. La tecnología es buena, siempre y cuando se la use como una herramienta que permita aumentar las capacidades humanas para mejorar la calidad de vida y se evite su uso indiscriminado o excesivamente distractor en los niños. Esta forma de ver a la tecnología iría de la mano con la visión de los padres —quienes son los que adquieren la revista—, en cuanto a la preocupación por el uso de la tecnología de sus hijos. Todo esto nos lleva a pensar que la revista está principalmente dirigida a niños de clase media y media alta que, por su nivel socioeconómico, tienen mayor acceso a la tecnología y a su uso indiscriminado que los niños de estratos económicos inferiores.

La incorporación de la tecnología en el cómic del *Capitán Escudo* podría haberse dado por dos vertientes principales. La primera, la ya mencionada necesidad de convertirlo en un superhéroe con características de la industria global, para lo cual su falta de poderes era un problema

y debía, como en muchas otras figuras, ser suplida con tecnología —como en el caso de Iron Man y Batman—, haciendo necesario volver más complejos a los personajes y a las resoluciones de los problemas.

La otra vertiente podría ser consecuencia de dos procesos coyunturales en el país.²³ Por un lado, el proyecto Ciudad del Conocimiento Yachay, que surgió como idea en 2010, pero empezó su construcción en 2012. Este es un proyecto emblemático del Gobierno del economista Rafael Correa, cuyo principal eje es la Universidad Tecnológica Experimental Yachay, que busca generar un desarrollo del conocimiento y de la producción en el país. Existe otro proceso que, de igual forma, podría haber influenciado el desarrollo de la tecnología en el cómic del *Capitán Escudo*: el cambio de la matriz productiva en el país, propuesta que impulsa actividades ligadas al talento humano, tecnología y conocimiento, buscando una reducción de importaciones y un aumento de producción nacional. Este tema cobró preponderancia a raíz de la elección del vicepresidente Jorge Glas, el 17 de febrero de 2013, ya que fue el encargado de liderar este cambio.

Consideramos que estas coyunturas han influido en la narrativa del *Capitán Escudo* pues, en su época, fueron un tema en boga en el ámbito nacional y al estar implícitas en el cómic permitirían, a más de generar actualidad en la historia, lograr que el surgimiento de un superhéroe con poderes tecnológicos en Ecuador sea más verosímil, pues estaría inserto en una coyuntura real.

A más de la tecnología y del enfrentamiento físico, existe otra táctica para vencer a los villanos que es utilizada en contadas ocasiones, cuando las batallas son especialmente difíciles, y a la cual denominaremos «traje místico del Capitán». Este traje es un regalo del sol de la cultura Tolita —que en el imaginario ecuatoriano se lo reconoce por el exlogotipo del Banco Central y no por su origen dentro de esta cultura—.²⁴ Consiste de una armadura temporal que protege y

23 La primera aparición de los científicos es en la revista número 50, que corresponde a la edición de diciembre de 2012 y enero de 2013.

24 Es una pieza de oro que representa al Sol y genera debates sobre su origen. Tradicionalmente se cree que pertenece a la cultura Tolita, florecida en Esmeraldas. Durante muchos años fue el isotipo en la imagen institucional del Banco Central y actualmente se mantiene como insignia de esta institución, pero de una manera mucho más estilizada, ya no la pieza de oro original como era antiguamente.

confiere poderes al Capitán Escudo y se compone de greba, rodillera, guantelete, hombrera y gola, a la usanza de las antiguas armaduras medievales, pero con la aplicación de elementos geométricos de las culturas precoloniales.

Imagen 5
Traje místico del Capitán Escudo



Fuente: Revista *jelé!*, 35 (julio-agosto, 2010): 48
Elaboración: Editorial Zonacuario

Por ser una combinación entre ciertos elementos de una armadura europea, pero con una estética indígena, se puede considerar al traje místico como un objeto *híbrido* que incorpora la concepción de héroe medieval. Esta concepción es claramente reconocible por un público que la relaciona con historias en las que los caballeros —que defienden reinos y rescatan princesas— llevan una armadura, como también con la vestimenta de los conquistadores que llegaron a estas tierras. La estética indígena funge como una estrategia de apropiación del objeto, buscando de alguna forma naturalizarlo y hacerlo pasar como un elemento que podría haber sido construido en algún país andino, mezcla de indígena y europeo, permitiendo con ello generar ciertos rasgos que permitan reconocer al personaje como mestizo.

Al ser un traje utilizado para las batallas más difíciles, y por el aura mística de su origen, es lógico que provea al personaje de poderes que,

como su fuente, son temporales. Los poderes conferidos al Capitán están basados en una energía mística que viene «de la tierra, el mar y el suelo ecuatorianos» (revista *¡elé!* número 35). Estos poderes también son *híbridos* debido a la influencia que poseen de la estética *manga*. Por citar un ejemplo, para vencer a sus enemigos, el traje le otorga al Capitán la capacidad de crear una bola de energía que luego lanza y que es muy parecida al *kamehameha*²⁵ del *manga* y *anime*²⁶ *Dragon Ball*, y cercana a los poderes que tiene el personaje Ryu en el juego *Street Fighter*, con la diferencia de que al lanzarla se dibuja el Escudo Nacional en el haz de luz.

Otra de las técnicas que utiliza el Capitán con este traje es invocar la fuerza y el poder de la tierra, mar y cielo ecuatorianos, cargándose de energía que es lanzada sobre sus enemigos como una esfera de luz con un poder debilitador. Esta estrategia es, de alguna forma, una especie de acercamiento a una visión andina en donde los elementos son deidades y proveedores de energía vital. A pesar de ello, esta técnica también es *anime*, ya que es parecida a la *genki dama*²⁷ utilizada en *Dragon Ball*, con la cual el personaje, al sumar la energía de todos los seres del planeta, crea una esfera de un poder devastador. Además, en el traje místico están presentes las ramas de olivo y laurel que, tal como mencionamos anteriormente, son utilizadas por el Capitán como armas para golpear al enemigo y repeler su ataque cuando las cruza.

Las formas de resolución de conflictos que implican la utilización de poderes y trajes temporales son visualmente mucho más impactantes y llamativas. Permiten generar una credibilidad como superhéroe ante un público que se encuentra bombardeado por estímulos visuales y que necesita de un producto llamativo que le genere interés. Las formas de resolución existentes en este cómic, si bien se relacionan con referentes locales —como el traje místico del Capitán— y acontecimientos

25 Famosa técnica de combate de *Dragon Ball* que consiste en crear un círculo de energía con las manos, creando una esfera de luz blanca para lanzar el ataque.

26 Animación de origen japonés, tiene una estrecha relación con el *manga*, pues muchas veces va de los mangas a la pantalla y en algunas ocasiones de la pantalla al *manga*.

27 Técnica de combate que requiere una parte de la energía de todas las criaturas vivientes de un planeta o de un sistema solar para unirlos en una bola de tamaño variable que pueda ser lanzada en un único y devastador ataque.

sociales, políticos y económicos —procesos coyunturales—, son resoluciones propias de los cómics de superhéroes de la industria global, a las cuales el Capitán Escudo se ha ido acercando paulatinamente.

EL CAPITÁN ESCUDO, UN PRODUCTO HÍBRIDO

Como vertientes estéticas del género, el cómic norteamericano y el *manga* son las que más se han internacionalizado y, por ende, las que arribaron con más fuerza a Ecuador. El cómic norteamericano fue el primero en llegar a América Latina —casi desde sus orígenes en los años 30— debido a la cercanía geográfica y a que sus personajes eran reconocidos mundialmente. El *boom* del cómic norteamericano en Latinoamérica se dio a partir de los años 40 mediante su distribución como tiras diarias en periódicos y revistas y, mucho tiempo después, como formato de *comic book*, siendo los libros una recopilación de las tiras de los periódicos (Pérez Iglesias 1991, 54-5). A partir de los años 70, con la llegada y la explosión del *manga* en Latinoamérica, ambos géneros empezaron a compartir mercado, lo que convirtió a nuestro continente en uno de los más importantes para la venta y consumo de estas producciones.

El género *manga* es una versión occidentalizada del cómic japonés tradicional (Odell y Le Blanc 2014, 8-12) que tiene publicaciones para cada sexo, edad y situación laboral (Flores Vega 2010, 15). En un primer momento no fue creado para ser exportado, sino para reforzar sus mitos culturales (Odell y Le Blanc 2014, 8). Con el paso del tiempo fue ganando cada vez más espacio, hasta convertirse, en la actualidad, en el estilo de dibujo y de personajes más reconocido y buscado por los jóvenes a escala global. La estética *manga* es fácilmente reconocible: ilustraciones planas, abreviación, simbolismo y simplificación (8, 12, 31). La mayoría de sus personajes son delgados, con ojos grandes y labios pequeños, tienen el cabello de formas y colores extraños, y los protagonistas son principalmente adolescentes.

La estética norteamericana, por otro lado, está diseñada para generar un máximo impacto. Sus personajes exageran sus características, los héroes son sumamente fornidos, las mujeres son *sexis*, los personajes grandes son realmente grandes (Hart 2001, 42, 52). Este tipo de cómic considera que las imágenes deben ser intensas para que el lector lo lea

íntegramente. Los personajes principales son personas que usualmente tienen una apariencia atlética, una fuerte personalidad, una estatura un poco mayor al promedio²⁸ y un cuerpo en forma de V con hombros anchos, cintura estrecha y músculos definidos, a diferencia de los personajes normales, que no tienen gran musculatura ni definición y nunca sobresalen del resto por su físico (18).

En su tercera etapa, el personaje del Capitán Escudo posee una mezcla de estilos; se percibe una estilización y simplificación, características del *manga*. Sus rasgos faciales son más limpios y tanto él como el cóndor de su cabeza poseen ojos grandes, pero el iris y la pupila no son tan grandes como en los mangas tradicionales. Los villanos del *Capitán Escudo* tienen una gran similitud con ciertos personajes de la industria del cómic global; estas similitudes, de acuerdo con sus autores, son un tributo a aquellos cómics y personajes que marcaron su infancia o que son íconos del cómic internacional. Se puede relacionar a personajes como Chulkera con Hulk, de Marvel —parte de este homenaje es que tiene la palabra *hulk* en su nombre—; Guaso con Guasón, de DC Comics; y Mil Trampas con el Dr. Octopus, de Marvel, entre otros (Aldaz y Valencia 2015, entrevista personal).

Otra incorporación del cómic internacional que se realiza en villanos como Corruptus, Machoman, Injustixia o Chulkera, es que son personajes diseñados para generar un máximo impacto. Poseen una musculatura y un tamaño exageradamente desarrollados en comparación al resto de personajes. En el caso de Injustixia, se exageran las características atractivas del personaje, desarrolladas de forma más evidente que en otros villanos femeninos del cómic.

El tributo a los personajes del cómic internacional que se realiza en los villanos, así como la incorporación en el Capitán de características heredadas de los grandes superhéroes internacionales, se producen a partir de referencias culturales mundializadas que responden a una memoria internacional-popular. Este concepto, dado por Renato Ortiz (2004, 132), propone que personajes, imágenes y situaciones, vehiculizados por la publicidad, las historietas, la televisión y el cine, se

28 Para este tipo de dibujo, la figura debe constar de un promedio de 8 a 10 cabezas de estatura para que sea más impactante, en general el resto de personajes tienen de 6 a 7 cabezas en su tamaño.

constituyen en objetos de la memoria, forjando referencias culturales globales. Si bien estos elementos surgen en un territorio determinado, se convierten en recuerdos desterritorializados al difundirse en tantos soportes, por lo que pueden ser utilizados en cualquier momento y lugar, pues se encuentran en la memoria de todos y generan una sensación de familiaridad al contemplarlos. Esta familiaridad preexistente es utilizada en el cómic del *Capitán Escudo* al incorporar estas referencias en sus personajes para que, de alguna forma, el lector forje, desde el inicio, una relación con los personajes y la historia.

Otra característica del cómic norteamericano presente en el *Capitán Escudo* es el uso de colores brillantes y de luces y sombras para dar volumen, especialmente al fondo, generando mayor definición y un entorno tridimensional. Estos colores permiten diferenciar los varios planos que constituyen las formas. Existe también un manejo interesante de la perspectiva para generar mayor movimiento e interés en el lector.

Al analizar la construcción gráfica del *Capitán Escudo* se puede ver, nuevamente, una gran influencia del cómic norteamericano. Esta se basa en una intención de impactar gráficamente al lector, generando un movimiento que lo obliga a «reconstruir el ritmo de la historia» (Saraceni 2001, 2-3). En las viñetas de acciones importantes del cómic, como las batallas, se nota la existencia de un rompimiento con la diagramación tradicional y se las encuentra montadas, trapezoidales, etc.; no siempre tienen un borde regular sino que su tratamiento puede cambiar según el tema del cómic, siendo a veces aserradas, dentadas o ilustradas. Los fondos tienen mayor intensidad en sus colores, y en algunos casos ni siquiera existe un fondo definido: este se vuelve una mancha de color para afianzar el movimiento del personaje. No hay un respeto por el *gutter* o espacio entre los paneles ya que, muchas veces, los elementos salen de su viñeta y utilizan también este espacio, como una expansión de los personajes y la historia.

En el caso del bocadillo,²⁹ si bien se mantiene la misma tipografía en todos los diálogos de los personajes, esta se usa en negritas para representar gritos o se la distorsiona para demostrar dolor. De esta forma,

29 Espacio donde el texto es contenido, generalmente con forma oval o de nube, indicando quien es la persona que habla. Es el elemento que la mayor parte de la gente asocia con los cómics.

se representa gráficamente el volumen con el que el personaje habla, y se puede diferenciar si esta información es pensada, dicha a volumen normal o gritada, utilizando de esta manera la emoción del personaje como una manera de familiarizarse con él. Existe un bocadillo especial con forma rectangular al inicio del cómic que sirve para contextualizar al lector o hacer una breve reseña del cómic anterior en caso de ser una secuela (Saraceni 2001, 9).

Se presenta también una tendencia a diferenciar los diálogos de los personajes que se disputan el liderazgo de la Liga de la Maldad, como una forma de reforzar su villanía y el protagonismo que tienen en la historia. Tal es el caso de *Corruptus*, cuyo bocadillo de diálogo es distinto al de cualquier otro personaje del cómic, incluyendo al del propio Capitán Escudo, pues es de color negro y la tipografía se maneja en color naranja o a veces amarillo; lo mismo sucede con *Injusticia*, cuyo bocadillo es de color lila y letras grises; y con *Violentor*, cuyo bocadillo es de color azul con letras amarillas. Es posible ver un manejo diferente de los diálogos en el sol de la cultura Tolita que le da poderes al Capitán, ya que su bocadillo es de color café con letras anaranjadas y, a diferencia de cualquier otro personaje, posee una ornamentación geométrica de diseño andino, como para reforzar la idea de que el personaje que está dialogando es andino, posiblemente como una forma de evidenciar gráficamente su divinidad y su conexión con las culturas ancestrales.

La portada en los cómics de superhéroes es de gran importancia, pues se convierte en el rostro que permite atraer la atención de la gente y lograr más lectores. La portada muestra un momento crucial de la historia, normalmente una situación de peligro; al verla, el lector se pregunta cómo se ha llegado a esa escena y qué sucederá después. Es así como, aunque se sabe que el héroe siempre triunfa, o debería triunfar, la portada engancha al público al mostrar al protagonista herido, caído o moribundo, transformándose en una especie de pregunta, y su historia interior en la respuesta (De Santis 1998, 22). En el caso del *Capitán Escudo*, en cada una de las portadas de la revista *¡elé!*, la esquina superior derecha muestra siempre al Capitán y al villano de turno. Una vez que se abre la revista, se puede ver una portada interna con una imagen sumamente llamativa que ocupa toda la página y que, como plantea Pablo De Santis, se utiliza como enganche a la historia, mostrando el momento más álgido de la lucha o una escena de gran acción que genera expectativa.

Debido a la acogida que el género *manga* tiene entre el público en general, la influencia *manga* se ve también en la apropiación que del personaje hacen los fans. Cuando el público empieza a identificarse con un personaje, es común el apareamiento del *cosplay* (*costume play*)³⁰ en distintas convenciones (Odell y Le Blanc 2014, 31), transformándose en una prueba de que el personaje gusta, puesto que ello involucra que el *cosplayer* estudie al personaje en sus características físicas y psíquicas para poder representarlo. Hemos visto que, en dichas convenciones, los personajes de los cuales se visten los fans son generalmente del *manga* japonés o de alguna superproducción de moda de gigantes como Marvel, Dreamworks, Disney-Pixar, etc. Es un caso sin precedentes el hecho de que un lector haya decidido elaborar un traje del Capitán Escudo para lucirlo en la Convención Nacional de Cómics de Guayaquil de los años 2014 y 2015.

Se puede concluir que la estética del *Capitán Escudo* combina códigos de distintos orígenes para enriquecer tanto la historia como su impacto visual. Con esta mezcla se podría hablar de *hibridación*, mostrada mediante un *collage* que integra varios elementos de procedencia distinta en un solo contenido, que resulta en una estética singular. Esto, de acuerdo con Néstor García Canclini, nos permitiría salir de discursos biologicistas y esencialistas de identidad, autenticidad y pureza cultural, siendo una categoría que pone en evidencia la productividad y el poder innovador de las mezclas interculturales, que surge de la creatividad individual y colectiva, no solo en las artes, sino también en la vida cotidiana (2005, V). En este caso, la hibridación con la que está creado el cómic permitiría darles a los niños un producto apegado a los códigos conocidos y que les gustan, insumos con los cuales podría agrandar y generar cariño por este héroe.

EN LA BÚSQUEDA DE UNA ESTÉTICA PROPIA

Al ser el Capitán Escudo un superhéroe con el que se busca rescatar lo nacional, se convierte en un producto *híbrido* que configura una

30 El *cosplay* o *costume play* es una representación que hace un fan de un personaje, confeccionando y utilizando la indumentaria del mismo y actuando como el personaje. El *cosplay* es muy famoso en las convenciones de cómic y *anime* y se generan competencias internacionales para premiar a los mejores *cosplayers*.

estética propia utilizando elementos del mercado internacional. Esto genera una aparente contradicción que alimenta la controversia de si un artista debe utilizar para su creación una estética local —ecuatoriana o con tintes nacionalistas—; o si, por el contrario, debe buscar una expresión y estilo propios (Traba 1984), aun si esta creación se compone de retazos de una estética extranjera.

Al no existir una estética que se pueda definir como ecuatoriana, la estética lograda en el *Capitán Escudo* sería el resultado de la búsqueda de una forma de expresión propia de sus autores. Se convierte en una manera de difundir lo que, para ellos, es lo ecuatoriano; por lo que consideramos que es un intento válido de representación de lo nacional, que parte de una estética híbrida, donde la mezcla y la apropiación de códigos nacionales, combinados con códigos globales, se vuelven necesarias para tener oportunidad de sobrevivir en un mercado constantemente bombardeado de producciones extranjeras.

Esta situación nos lleva a pensar en la dificultad de definir una estética nacional, lo cual es casi tan difícil como definir nuestra nacionalidad y nuestra identidad, pues implica apropiarse de ciertas características, dejando de lado muchas otras. Si tomamos a la nación como una *comunidad imaginada*³¹, en el caso latinoamericano se conforma por una gran cantidad de grupos étnicos viviendo en disparidad que, para su creación, buscan establecer una homogeneidad (Álvarez 2005, 781). Y si, a su vez, a la mezcla cultural que es Latinoamérica la ponemos en un contexto de globalidad, donde todo el tiempo es bombardeada y se encuentra en contacto con influencias extranjeras, es de suponer que la creación de una estética que represente verdaderamente lo nacional es una tarea sumamente difícil de conseguir.

Se conoce de países latinoamericanos en los que se ha hecho el ejercicio de perfilar rasgos homogeneizantes, proyectando una *estética nacional* que, aunque excluyente, ha generado una identificación con un estilo gráfico. Son famosos los casos de México y Brasil. El primero ha tendido a una estética basada en el folclore y en las tradiciones populares que, si bien no representa a todos los grupos étnicos ni sociales, poco a poco se ha ido consolidando en el imaginario internacional como la idea de que aquello representa a México, llegando a convertirse casi en

31 Categoría de Benedict Anderson.

una especie de convención. En el caso de Brasil, la estética tiene gran colorido, es llena de ritmo y cadencia, tomando como relato unificador lo mulato y las tradiciones como la samba o los carnavales.

En el caso de la estética ecuatoriana, los intelectuales locales no han podido definir sentidos comunes que permitan diferenciarla; pero, se puede decir que, históricamente, los que podrían ser los primeros pasos hacia intentar perfilar una *estética nacional* se han movido entre la *representación del paisaje* durante los siglos XVI y XVII, el *indigenismo* y la *estética internacionalista*. El *indigenismo* es un estilo compartido con otras naciones que poseen grupos indígenas que pretende una pureza mediante el cierre de fronteras a una cultura y estética extranjeras (Traba 1984, 205). Este estilo propone, por parte de los artistas, un auto exotismo como la única forma identificadora y una llave para llegar a un mercado internacional (Mosquera 2003, 38). La *estética internacionalista*, de acuerdo con autores como Nelly Richard (1994), es la forma de pensarse de Latinoamérica como resultado de la dependencia de los grandes centros hegemónicos de poder, en donde se toma un modelo como referente y se genera una copia; por lo que los críticos acusan al arte y diseño latinoamericanos de reproductores e imitativos, porque sus creaciones tienen cierta similitud con las de los centros extranjeros, mostrando, según dicen, por medio de su arte, una identidad sustitutiva (40-1).

Para autores como Gerardo Mosquera (2003), Latinoamérica no es reproductora e imitativa. Concibe a Latinoamérica como un lugar que, por sus condiciones históricas, posee gran creatividad y capacidad de improvisación con las herramientas —tecnológicas, de información o estéticas— que tiene a mano (40-1).

Esta idea de Mosquera es vital para ayudarnos a entender la composición de la estética del *Capitán Escudo*, permitiéndonos definir a esta mezcla de estilos como un ejemplo de improvisación y apropiación de elementos que están en nuestro mercado y son fácilmente reconocibles por el público. Como resultado, obtenemos un cómic que inventa cosas nuevas con las herramientas que tiene a mano, manejando una cultura de resignificación, supliendo la falta de una estética propia con una apropiación de estilos que nos permiten crearnos y reinventarnos y modificando estos préstamos a la funcionalidad y necesidad locales (Richard 1994, 42). Por todo esto, consideramos que la mezcla híbrida

que conforma la estética del *Capitán Escudo* podría considerarse una muestra de la situación de la estética ecuatoriana, que busca muchos caminos y referencias en su propio pasado y en referentes internacionales para tratar de generar algo que pueda ser reconocido como propio en un camino que, según Marta Traba (1984), necesitará mucho esfuerzo y errores (204).

EL CAPITÁN ESCUDO Y LA SITUACIÓN DEL CÓMIC LATINOAMERICANO

El *Capitán Escudo* es una muestra de que Ecuador puede dejar de ser un mero consumidor de cómics internacionales y que está buscando, poco a poco y en la medida de sus posibilidades, producir cómics propios. No hay que olvidar que, en general, la producción nacional aún es incipiente y los cómics nacionales —los pocos que subsisten— requieren desesperadamente llamar la atención de lectores locales que, por el momento, están acostumbrados a cómics y personajes internacionales.

Por si fuera poco, existe un problema adicional, la falta de infraestructura para la producción y distribución del cómic en el país, lo que deriva en la precaria e inestable situación laboral de los productores y en que muchas veces el dibujante realice sus tiras como un trabajo complementario y no como su forma principal de subsistencia (Pérez Iglesias 1991, 54-5). Sin un mercado y las condiciones de producción adecuadas, la permanencia del cómic ecuatoriano resulta complicada.

Los problemas de producción que se presentan en nuestro país son comunes en toda Latinoamérica. Sin embargo, históricamente han existido casos destacados en países como México, Cuba, Argentina, Chile y Brasil, que han logrado mantener una producción local muy amplia, alcanzando gran reconocimiento en la región y a escala internacional. A diferencia de Ecuador, cuya creación ha sido muy esporádica, estos países han tenido una producción importante y han interpretado sus propios cómics con características particulares. Brasil, según Pérez Iglesias, posee una exuberante producción que supera ampliamente el trabajo portugués. En Chile, antes del Gobierno de Allende, existió una gran cantidad de historietas reproducidas mediante el pago de derechos, como los cómics de Walt Disney y series de aventuras como *Trinchera*, *El Jinete Justiciero*, *Espía 13* y *Dr. Mortis*, entre otros. Durante

el Gobierno de la Unidad Popular, se elaboró una gran cantidad de cómics en el país, ya que se los utilizó como medio de formación y concientización. Durante esta época se produjeron también las primeras teorizaciones latinoamericanas sobre el cómic, con autores como Manuel Jofré, el sociólogo Mario Salazar, Ariel Dorfman y Armand Mattelart.³²

En Argentina, por primera vez en Latinoamérica, se dio a conocer la historieta nativa en periódicos: *El Negro Raúl* y *Don Pancho Talero*, de Arturo Lanteri, y *Viruta* y *Chicharrón*, de autor desconocido. Se realizaron tiras que mezclan el humor gráfico, la caricatura y los acontecimientos sociales o históricos de la época, siendo *Mafalda*, de Quino, una de las más conocidas a nivel mundial (Pérez Iglesias 1991, 29-32). También se crearon historietas de contenido nacionalista donde se recuperó el ambiente gauchesco, como *Inodoro Pereyra*, de Fontanarrosa (1972), y se hizo una crítica social con guiones como los de Héctor Germán Oesterheld en *Mort Cinder*. En Cuba existió una evidente influencia de los cómics europeos y norteamericanos, aun cuando la temática fue tratada desde otro ángulo, ya que hubo una desmitificación de héroes y superhéroes; siendo, en esta línea, uno de los cómics más conocidos *Supertiñosa*, de Virgilio y Marcos Behemaras. La historieta en este país es usada como material didáctico en campañas de salud, higiene, agricultura y de la revolución misma (29-32).

Un país de América Latina donde se trabajó gran cantidad de historietas es México. En la época de oro del cómic, los tirajes más bajos de una historieta estaban en 45 000 ejemplares, por el contrario, en la misma época, un libro, con suerte, podía alcanzar un tiraje de 6000 ejemplares. Historietas como *Memín Pingüín*, *El santo*, *El enmascarado*, *Micro-misterio*, *Juan sin miedo*, *Kalimán* y *El fugitivo temerario*, entre otras, inundaron no solo el mercado nacional, sino que trascendieron las fronteras hacia toda Latinoamérica. Hay algunos cómics de carácter sociopolítico que merecen especial atención como *La familia Burrón*, de Vargas, o *Los Supermachos* y *Los agachados*, de Eduardo del Río (33-5).

32 Dorfman y Mattelart escribieron en 1972 el libro *Para leer al Pato Donald*, considerado como una obra clave en el análisis de los cómics. En este se estudia desde un punto marxista la literatura de masas, enfocándose especialmente en las historietas de Disney para Latinoamérica.

María Pérez Iglesias señala que el cómic latinoamericano ha tenido como tónica principal tres tipos de categorías: la primera, más amplia y comercial, reproduce el estilo, diseños y forma de los cómics estadounidenses, orientándose hacia el humor, la simplicidad y el evitar temas polémicos; la segunda, que se construye como afirmación de lo nacional, utiliza hábitos, costumbres, lenguaje y tradiciones propios de su país; y la tercera, que trabaja como una crítica a la imposición (28), plantea un juicio al sistema de poder dominante y a las estructuras sociales jerárquicas, sobre todo durante la época de las dictaduras. Estos dos últimos tipos de categorías se realizan desde un lugar de enunciación propio al estar ligadas a coyunturas y condiciones culturales específicas de cada localidad, reflejar su historia y conflictos sociales, ideológicos y políticos, y afirmar y ocultar ciertos elementos, personajes y situaciones (6). La producción latinoamericana, de acuerdo con Pérez Iglesias, se encontraría mayoritariamente en el primer tipo, influenciada principalmente por el cómic estadounidense y el *manga*, y reproduciendo la historieta tradicional —de ideología dominante— en detrimento de otra que se construye como afirmación y crítica de lo nacional (28).

En el *Capitán Escudo*, si bien la reproducción e influencia es marcada, no es total, ya que mediante la enseñanza de valores y la utilización de símbolos nacionales busca, también, una reafirmación de lo nacional en lo civilizatorio. El cómic habla desde un lugar de enunciación propio —en todo momento se recalca que el superhéroe es ecuatoriano y que quiere salvar a Ecuador—, y refleja, con los villanos y sus historias, el contexto histórico, social y cultural del país y algunos conflictos comunes, pero sin caer en temas polémicos y evitando plantear conflictos ideológicos y políticos. Por estas características, podríamos considerar que el cómic del *Capitán Escudo* es un producto que oscila entre la primera y la segunda de las categorías trabajadas por Pérez Iglesias, al rescatar elementos *nacionales* desde un formato internacional fácilmente comercializable.

SUPERHÉROES, UN PRODUCTO PARA SER CONSUMIDO

De acuerdo con Tom Morris (2001), «vivimos en un mundo de cómic» (12). Los personajes de este género han tenido un reconocimiento y una influencia apabullantes en todo el planeta y el consumo

de productos derivados atrae a una gran cantidad de personas en el mundo. Consideramos que esto podría darse por la amplia difusión que tienen gracias a una industria que mueve millones de dólares y cuyas redes se extienden globalmente. Gracias también a que estos productos —personajes y cómics— se encuentran en permanente actualización —muchos de ellos se crearon entre los años 30 y 60, en la época de oro del cómic, pero, desde ahí hasta la actualidad, han experimentado innumerables cambios—; a sus historias, cuya trama y acciones tienen una gran espectacularidad —llenas de acción, efectos especiales, colores brillantes—; y, principalmente, a que la industria los ha difundido en cómics y en cine en producciones millonarias, volviéndolos personajes mediáticos. Ello ha permitido generar un *boom* de superhéroes como Batman, Superman, Spiderman, Iron Man, etc., que se han adaptado al cine con un enorme éxito que, para mantenerse, requiere efectos cada vez más sorprendentes e historias y personajes más complejos.

Si bien la temática de los superhéroes ha tenido gran acogida en Latinoamérica, esta se restringe a los superhéroes globales, pues su creación no es una industria desarrollada en la región. Esto se debe a que la ciencia ficción creada en Latinoamérica —en especial el género de superhéroes— aún no está del todo consolidada. Roberto Lepori (2013) considera que en la ciencia ficción latinoamericana predomina el rasgo político asociado a las ciencias sociales (*soft science fiction*) antes que la creación mediante las ciencias duras (*hard science fiction*), lo que genera una tensión entre tecnología, religión y magia. Esto explicaría el hecho de que, en Latinoamérica, la ciencia ficción que utiliza tecnología todavía se siente poco verosímil, siendo difícil —aun de manera ficticia— la existencia del desarrollo tecnológico necesario para generar superpoderes, súper armas o el contacto con extraterrestres. Estos factores, necesarios para el nacimiento de un súper humano, permitirían, de alguna manera, hacer creíble en la mente de los lectores que sí podrían existir superhéroes —a imagen y semejanza de la industria global— en Latinoamérica.

Otro factor que afecta a la producción latinoamericana en este género es la dura competencia que tiene en los cómics estadounidenses, ya que estos poseen un mayor presupuesto y, en general, mayores facilidades de producción. Adicionalmente, al ser una industria tan grande, tiene una amplia red de distribución y mercadeo en todo el mundo. El

bombardeo que tenemos es tan fuerte y constante que, en cierta forma, afecta la manera en la que acogemos a nuestros héroes de cómics latinoamericanos, comparándolos siempre con los personajes internacionales de la pantalla grande.

Es tanta la fastuosidad y el impacto visual que generan los superhéroes extranjeros, tanto en sus cómics (portada, diagramación, ilustración e historia), como en la pantalla grande (películas, secuelas) y chica (series de televisión), que obtienen una gran acogida en el público, sobre todo infantil. Esto nos lleva a pensar que mientras más espectacular es la presentación del héroe, más acogida tiene en los niños, quienes reconocen y se apropian del universo creado para ellos por los productores.

En la infancia se inicia una sedimentación del capital simbólico. En esta etapa, los superhéroes colaborarían en la estructuración de códigos culturales que, a lo largo de la vida, pueden cambiar o incluso fortalecerse (Peppino 2012). Esta podría ser la razón principal por la que Zonacuario, en su idea de crear una revista educativa para niños, utiliza el potencial del Capitán Escudo y apuesta por él como personaje que facilita la enseñanza de valores cívicos, morales y patrióticos, apuntando a un entretenimiento educativo. Pero, para lograr la apropiación del personaje por parte de los niños, debe cumplir con las expectativas que demandan sus lectores, por lo que no puede alejarse de los códigos del mercado global que ya son conocidos por ellos.

El eslogan «El superhéroe tricolor», que acompaña al Capitán Escudo, y las frases «Hecha en Ecuador» o «Cómic 100 % ecuatoriano», que se colocan en la portada de la revista y los libros del *Capitán Escudo*, pueden ser considerados como parte de una estrategia para lograr una mayor apropiación del personaje y una reivindicación de lo nacional, pues generarían el valor agregado de tener un superhéroe ecuatoriano en un lugar donde nunca habían existido como tales. Además, sería el reflejo del contexto en el que se creó la revista y de los discursos nacionalistas que estaban en discusión en esa época, pues la revista surgió durante la campaña electoral del primer período de Rafael Correa, quien ganó las elecciones con la promesa de cambiar el país y con un discurso nacionalista que incluía el fomento a la producción local. Esta visión del presidente derivaría, en el año 2009, en la campaña Primero Ecuador, que buscaba incentivar la producción ecuatoriana y rescatar el patrimonio tangible e intangible ecuatoriano, dando preferencia a todo

producto hecho en Ecuador. Dentro de este contexto, el *Capitán Escudo* surgió como un producto novedoso, narrativamente interesante y gráficamente llamativo, que tenía la ventaja de ser 100 % ecuatoriano.³³

El consumo del personaje no se limita solo al cómic, pues para promoción del superhéroe, Zonacuario creó productos paralelos en distintos formatos, como: cuadernos, libros para colorear, *stickers*, camisetas, peluches y juego de cartas. Estos productos se convirtieron en una forma de incrementar las ventas de la revista y de dar a conocer al personaje, aumentando el amplio número de seguidores del *Capitán Escudo*. De esta manera, la editorial abrió una alternativa nacional a un mercado que hasta hoy ha estado ocupado por productos extranjeros.

El *Capitán Escudo* es lo que fomentó el consumo de la revista *jelé!*, pues es su sección estrella. Según sus autores, el cómic podría haber sido un producto autosustentable, pero nunca se lo separó, ya que hubiera matado a la revista (Bustos 2015, entrevista personal). Sin embargo, al mantenerlos juntos, las deudas que los auspiciantes de la revista mantenían con la editorial terminaron perjudicando momentáneamente a ambos productos. Para Zonacuario fue difícil labrarse un camino en el ámbito educativo y más aún mantenerse a flote, por lo que el *Capitán Escudo* fue una tabla de salvación, ya que el interés que ha generado permitió que muchos fans «den alternativas para volver a editar [la revista]» (El Comercio 2016) y que *jelé!* vuelva a circular. Ese mismo interés es el que ha permitido mantener en el mercado los productos derivados del *Capitán Escudo*.

Consideramos que, a más de ser un material entretenido para el consumo infantil, la revista *jelé!* se vende como un producto ecuatoriano y educativo de gran calidad, lo que le ha permitido dirigirse también a los padres de sus lectores, quienes son los que adquieren la revista y los productos complementarios para sus hijos. Para este tipo de público, el punto de atención de la revista sería su calidad educativa y su promoción como un producto ecuatoriano. La revista le daría una especie de seguridad a los padres de clase media y media alta de que sus hijos están aprendiendo normas de comportamiento y valores

33 En cuanto a su producción, mano de obra e ideación, no tanto a su estética ni narrativa, pues como se mencionó anteriormente, estas serían herencias de la industria global del cómic.

ciudadanos, lo que les posibilitaría saber que están educándolos sin la necesidad de estar presentes.

En una época en la que ni la escuela ni los padres son el referente educativo de sus hijos, donde la tradición tiene cada vez menos peso y en la que el rol educativo-informativo en buena parte lo cumplen los medios de comunicación, la revista y sus productos derivados, como la Radio Elé³⁴ o el Teatro Jardín Elé³⁵ cumplirían el rol de educar en valores de civilidad y patriotismo a los niños, utilizando herramientas lúdicas para llegar a ellos. El hecho de que sea un producto ecuatoriano, y se promoció como tal, rompe un paradigma con las producciones ecuatorianas, pues ha existido el pensamiento de que lo nacional no es tan bueno como los productos extranjeros. El hecho de que por políticas públicas se empiece a enfatizar a lo nacional, y que los productos de Zonacuario tengan una calidad artística, comunicativa y tecnológica alta, permite empezar a generar un cambio en la forma en la que los ecuatorianos vemos nuestra producción.

En este capítulo se ha podido ver cómo el personaje del Capitán Escudo ha ido adquiriendo características de los superhéroes globales como una estrategia para darse a conocer en un mercado atiborrado de mega producciones extranjeras y donde las creaciones nacionales casi nada han incursionado y, si lo han hecho, no han logrado mantenerse por mucho tiempo. El *Capitán Escudo* ha tenido, a lo largo de estos casi 14 años de edición, algunos errores y claras improvisaciones, pero también muchos aciertos que le permitieron durar en el mercado y crecer mediante productos derivados. Pero lo más importante, según sus autores, es el haber ido generando cada vez más acogida entre los niños.

El cómic y la revista son productos que se muestran como ecuatorianos, siendo este su principal gancho comercial. Pretenden representar a Ecuador por medio de símbolos patrios y nacionales, y dar a

34 Es una radio *online* que tiene programas para niños. En muchos casos se tratan temas que de alguna manera se topan en la revista. Estos programas se transmiten en horarios específicos, pero en la página web de la radio se pueden encontrar estos programas para ser escuchados en todo momento.

35 El Teatro Jardín Elé es un espacio cultural donde se presentan obras para niños con temática y medios muy diversos. Este espacio se encuentra en las instalaciones de Zonacuario y tienen temporadas de presentaciones. Las entradas tienen un costo aproximado de USD 8 por función.

conocer valores que, para sus autores, representan al ecuatoriano, pero que Zonacuario encarna en una estética propia. Esto nos ha permitido reflexionar sobre la estética del cómic, la cual, como hemos visto, termina siendo un híbrido entre lo que sus creadores definen como *nacional* y el acervo de cómics internacionales que han leído sus autores, incorporando características, situaciones o personajes conocidos, pero mostrados desde un lugar de enunciación ecuatoriano.

¡A CAMBIAR AL ECUADOR!

Jason Dittmer, en su libro *Captain America and the Nationalist Superhero* (2012), declara la existencia de un género dentro del cómic denominado «cómic nacionalista». Según el autor, este género es el que más ha difundido y popularizado a los superhéroes, convirtiéndose en un mediador entre el público y el sentir nacional. Los superhéroes protagonistas de este género son representantes y defensores de un Estado-nación específico, encarnándolo por medio de un nombre, un uniforme y una misión.³⁶ Cuando un superhéroe se viste con un símbolo patrio, como una bandera o un escudo, se reviste de solemnidad (8) debido a la institucionalidad y a la simbología que este emblema patrio representa en el imaginario de sus conciudadanos.

Llevar un símbolo patrio en su uniforme apela a la memoria de la nación, lo que permite reconectarse con un pasado patriótico e inventar un futuro con una sensación de tradición, valor y sentido (Morris 2001, 29). En su traje lleva el peso de su nación como un territorio donde las

36 Uno de los ejemplos más clásicos de superhéroe nacionalista es el Capitán América, quien encarna a su nación mediante su nombre, su uniforme con la bandera de Estados Unidos y su misión: defender los valores norteamericanos frente a los nazis durante la Segunda Guerra Mundial. Otros ejemplos menos conocidos de superhéroes nacionalistas son el Captain Britain (Capitán Breña o Britania, en español) en Inglaterra y el Captain Canuck en Canadá.

costumbres, historia y visión coexisten armoniosamente y las discrepancias y contradicciones que la nación tiene dentro de sus fronteras son borradas en aras de generar un relato de unificación territorial. Aunque no se representa a todos, se los involucra al utilizar lo nacional que de una u otra manera engloba a todos los ciudadanos.

Consideramos al Capitán Escudo dentro de esta categoría de superhéroes nacionalistas, ya que al denominarse «superhéroe tricolor» procura encarnar *lo ecuatoriano*, definiéndose como representante y defensor del Estado-nación ecuatoriano y exteriorizándolo gráficamente al llevar el Escudo Nacional y los colores de la bandera en su uniforme. El uso de este símbolo nos remite a un relato nacional donde la historia ecuatoriana es contada como la de una nación progresista, reconectándonos con un pasado que se manifiesta como glorioso y evidenciando la existencia de una heterogeneidad de grupos étnicos, pero ocultando las discrepancias en la conformación de nuestra identidad, que no se define entre el mestizaje, el indigenismo y la blanquitud.

Si bien el Capitán Escudo apela tácitamente al pasado nacional en su conformación como superhéroe, también permite una conexión con un futuro como nación. Futuro que es propuesto por el personaje en el cómic, en donde se aspira a que Ecuador llegue a ser una sociedad organizada, honesta, educada, colaboradora, patriótica, etc. Visión que es mostrada a los niños que leen este cómic en un afán de enseñarles *valores universales* (Bustos 2015, entrevista personal).

Para examinar al Capitán Escudo, y sus implicaciones como superhéroe nacionalista y como representante de lo ecuatoriano, en primer lugar se analizará cómo se construye la nación, intentando generar una uniformidad inexistente en su conformación. Se analizarán los elementos que componen los uniformes del Capitán Escudo y el Kapitán Maligno, un ser igual al Capitán, pero desprovisto de símbolos patrios. En segundo lugar, se reflexionará sobre los villanos como personajes que violentan e irrespetan el espacio ajeno. Finalmente, se realizará un análisis de la representación del país en el *Capitán Escudo*, así como la alusión a los distintos grupos étnicos que lo conforman, y se problematizará la identidad ecuatoriana como un concepto indefinible que el cómic trata de encarnar.

LA CULTURA NACIONAL Y EL ROL DE LOS HÉROES Y SUPERHÉROES

La idea de nación surge como una forma de organización social, convirtiéndose en una respuesta fabricada por la humanidad para distinguir entre un *ellos* y un *nosotros* (Pérez Vejo 2003, 279). En América Latina, nace por influencia de la Revolución francesa en las élites criollas, que buscaban una legitimación de su poder en estos territorios. A partir de los triunfos de las guerras independentistas, en las nuevas naciones se generaron muchas disputas por su conformación, ya que no se podía recurrir a la existencia de Estados previos. Lo más parecido a un ordenamiento territorial eran las divisiones coloniales, las cuales no eran la forma más apropiada para respaldar un mito de origen (297).

Los diferentes proyectos nacionales latinoamericanos enfrentaron el problema de que las sociedades eran enormemente heterogéneas (Kennedy 2008, 83). Los grupos étnicos eran diferentes entre sí, inclusive cada grupo étnico tenía una historia distinta de pertenencia al territorio, encontrándose fragmentados por divisiones culturales y legales, entre otras (Pérez Vejo 2003, 291, 299). El modelo de construcción nacional de las excolonias españolas fue de tipo esencialista; es decir, un relato que mostraba la presencia de una nación atemporal existente desde el origen de los tiempos, pregonando una uniformidad étnica nacional de la cual el sujeto blanco mestizo era su descendiente y debía rescatarla como una necesidad histórica (291-2).

En el caso ecuatoriano, y específicamente quiteño, parte importante de este pasado glorioso nacional fue narrada por la historia del padre Juan de Velasco sobre el Reino de Quito.³⁷ La nación es descrita como una dinastía real con aristocracia y religión, siendo una sociedad guerrera en busca de expansión. Este relato permitía un orgullo y una diferenciación con países como Perú, que tenían una vasta civilización precolonial, y fue una forma de rendir un tributo a culturas que, por su integración al Estado Inca, por la conquista y por tres siglos de colonización, pasaron de ser una multiplicidad de pueblos con su propia his-

37 Trabajo titulado *Historia del Reino de Quito en la América y crónica de la provincia de la Compañía de Jesús del mismo Reino*. Su escritura fue realizada durante su exilio en Faenza, tras la expulsión a los jesuitas de todos los dominios de la Corona española.

toria, cultura y cosmovisión, a ser *indios* genéricos (CNPCC 2005, 26). Esta historia sirvió durante largo tiempo como relato de unificación y orgullo, pero en la actualidad su existencia ha sido desmentida, pues de haber existido un reino de esa magnitud debió haber dejado algún vestigio arqueológico o, por lo menos, difundido su arte y tecnología a otras culturas como sucedió con grupos menos complejos y organizados (Salazar 2000).

Durante la creación de nuestras naciones, las élites intelectuales y económicas de la época tuvieron la difícil tarea de escoger una serie de rasgos diferenciales como historia, lengua, costumbres y raza; elementos con los que el individuo se identifica y que le permiten reconocerse y ser partícipe de una comunidad, integrando con ellos la noción de identidad y de cohesión en torno a la idea de nación (Alcívar 2005, 33). En Ecuador, el paradigma de homogeneidad racial escogido fue el mestizaje, pero el concepto de mestizaje se lo entendió únicamente de manera nominal. Siendo, en realidad, el modelo escogido el de la blancura racial-cultural (blanquitud), que permitiría a nuestra nación ser parte de la lógica capitalista moderna (Echeverría 2010). Esta homogeneidad exaltaba ciertos aspectos históricos y territoriales convenientes a las élites y silenciaba otros que no lo eran, como la presencia de grupos indígenas y afrodescendientes, quienes dañaban el relato de pureza nacional (Kennedy 2008, 90).

El orden social perpetuaba el sistema de estratificación étnica y, en la práctica, la ciudadanía no era para todos, ya que debía cumplir algunos requisitos que marginaban a grupos como los indígenas y afrodescendientes, para quienes la libertad no llegaría sino mucho tiempo después. Aun con todos estos problemas y contradicciones, la generación de una historia colectiva y de rasgos aglutinantes como un pasado común, lengua, costumbres y raza empezaba a dar sentido a las vidas de sus ciudadanos.

Todos los sucesos ocurridos en el territorio dentro de las fronteras de los nuevos Estados, se convirtieron en el pasado de la nación (Malosetti y Wechsler 2005, 1188); iniciando la sustitución simbólica del antiguo orden español por nuevos emblemas, símbolos, himnos, banderas, escudos y un panteón de héroes en un proceso que fue largo y complicado (185-6). Esta historia nacional, recientemente creada, forja una apropiación y una integración a un pasado común, requiriendo

constantemente ser ritualizada y revivida por la ciudadanía, siendo enseñada en libros de texto, plasmada en imágenes como cuadros y grabados de revistas (Pérez Vejo 2003, 301), reiterada en fechas patrias y recordada en las escuelas cada lunes en el minuto cívico como una forma de mantener latente su recuerdo.

La edificación de la nación implica la construcción de una colectividad de dos formas: una comunidad cimentada en la sangre de los héroes y una comunidad con un territorio y un paisaje comunes. Los héroes, de acuerdo con la concepción tradicional, son varones guerreros que se enfrentan a la muerte en defensa de la patria y su libertad (González 2005, 734). Constituyen una figura fundamental, tanto para la creación como para la identificación con lo nacional, siendo la efigie en torno a la cual se recuerda y se reviven las fechas patrias y a quienes se les debe la patria en sí. Existe un tipo de héroe de gran importancia para nuestra identidad nacional: el creador de naciones o padre de la Patria, quien posee una existencia histórica verificable, aunque tiene muchos pasajes inventados intencionalmente con el propósito de la reivindicación nacional. Se lo considera como el personaje que luchó en pro de la creación y consolidación de nuestras naciones (Monsiváis 2000, 85). Estos héroes, por sus grandes hazañas y su sacrificio en aras del bien común, se consideran un ejemplo de civismo, fortaleza y resistencia y, por ello, nos hacen sentir orgullo de haber nacido en este suelo patrio.

El Capitán Escudo no es la reactualización de ningún héroe patrio,³⁸ pero sería la figura en torno a la cual se pretende consolidar la idea de nación ecuatoriana dentro del imaginario infantil. Aunque se considera un superhéroe nacionalista, el Capitán Escudo se relaciona con el héroe patrio como imagen representativa del relato de lo nacional, siendo una efigie de unificación territorial, de lucha y de civismo, ya que se lo presenta en el cómic como abanderado de un rescate de lo nacional. También existen diferencias entre ambos, pues el Capitán Escudo apela a la unión territorial, más no a la diferenciación territorial (Dittmer 2012)³⁹

38 Actualmente existe la tendencia de modernizar a los héroes patrios como una forma de llegar a las nuevas generaciones. Entre ellos se puede contar a Simón Bolívar en el juego *WolfTeam*; a Manuel Rodríguez en el juego de cartas *Mitos y Leyendas* o en la *Ópera Rock Húsar*; y a San Martín en el cómic *El General San Martín*.

39 Categorías de Guntram Herb citadas por Dittmer.

como los héroes libertarios. Estos últimos buscaban el reconocimiento de una entidad geográfica mediante la exclusión de otros territorios y de las personas asociadas con ellos; se trataba de una práctica más limítrofe (111), ya que surgió en un período de tiempo en el que la nación se estaba empezando a instituir como un espacio geográfico.

La unión territorial que se pretende en el *Capitán Escudo* no se concentra en las fronteras a partir de un territorio definido, sino en crear conexiones emotivas entre la gente y su territorio nacional. Utiliza, para ello, distintas estrategias narrativas y gráficas: viajar por Ecuador, lo que permite una identificación del lector con su entorno; la construcción de relatos paralelos entre el cómic y los sucesos coyunturales del país, con villanos que dan figura y simplifican hechos reales; la singularización de Ecuador y su gente, representándolo como un lugar mágico⁴⁰ al hacer exóticos sus paisajes y sus distintos grupos étnicos. Al generar conexiones con su territorio, el *Capitán Escudo* busca producir una cohesión en torno a la idea de lo nacional, permitiendo crear una diferenciación con el resto de naciones (146-7).

Existe una estrecha relación entre la cultura nacional y el imaginario heroico. Al modificarse la representación y la manera de ver a los héroes o al crear un superhéroe nuevo, se evidencia la forma en que se están modificando la sociedad y la cultura en general. Al colocar nuevos referentes y mostrar el relato nacional de una manera entretenida, se está creando conciencia en valores ciudadanos, con miras a influir en un cambio en la sociedad y la cultura. El *Capitán Escudo* también es influenciado por la sociedad y la cultura en la que nace. Es resultado de una coyuntura social, de una apertura hacia los mercados internacionales con un *boom* de cómics y superhéroes extranjeros; también de cambios culturales, sociales, históricos e incluso políticos que la sociedad ecuatoriana ha sufrido a lo largo de su historia y que, de alguna manera, se encuentran implícitamente representados en la historia y las características del héroe.

40 El apareamiento del traje místico y de los poderes del Capitán nos lleva a pensar en la cosmovisión andina y en la naturaleza ecuatoriana como creadora de magia dentro del cómic.

EL PAISAJE COMO UNIFICADOR DE LO NACIONAL

Al ser tan difícil encontrar algo que englobe lo ecuatoriano, durante la creación de nuestra nación, la élite ilustrada vio en el paisaje un punto de unión para todas las razas (Kennedy 2008, 83). Durante el siglo XIX se centró en la tarea de buscar símbolos de identidad en el paisaje, utilizando para ello el arte y la ciencia, dedicándose a pintar una nación con un imaginario romántico, inventándola en una novela o poema, idealizándola en una pintura, un grabado o una fotografía y creando instrumentos (imágenes, textos, etc.) para la educación del ciudadano moderno, virtuoso y patriota. Un rol determinante para la constitución de lo nacional lo desempeñaron los medios de comunicación; las primeras gacetas, periódicos y revistas ilustradas crearon imágenes visuales y escritas del territorio nacional, su historia, sus paisajes, sus ciudades y sus costumbres (89-90). Sus páginas fueron una crónica de la invención de la nación y ayudaron en el desarrollo del imaginario nacional (Pérez Vejo 2003, 305).

Durante los primeros años de vida de Ecuador como nación, se consideraba a la Sierra como el espacio que representaba lo nacional, ya que fue el escenario de una historia vivida por grupos preincas, incas y europeos desde el siglo XVI. Además, concentraba alrededor del 90 % de la población, frente al 10 % de la Costa y la Amazonía, que en aquella época se consideraba como despoblada (Paz y Miño 2005, 85). Posteriormente, tras la *unificación* del país bajo la idea de *progreso*, en la segunda mitad del siglo XIX, se empezaron a explorar nuevos lugares para la constitución de la nación, como las selvas amazónicas o la cuenca del río Guayas. Estos espacios generaban esperanza en el progreso de la nación debido a su riqueza para el desarrollo de la ciencia y la producción, además de su belleza, convirtiéndose en hitos de reconocimiento internacional y en símbolos locales de identidad. Por ejemplo: el Chimborazo, el Cotopaxi y el río Amazonas jugaron un papel fundamental en las representaciones visuales nacionales, pues fueron mostrados a amplios públicos por medio de ilustraciones y visitas como una forma de estimular el conocimiento de estos lugares distantes para los ciudadanos europeos (Kennedy 2008, 83, 85, 95).

Estas representaciones paisajísticas fueron tan importantes que inclusive se utilizaron en el Escudo Nacional y perduran hoy en día. Dentro

del escudo ovalado, se muestra en su parte superior al sol con los signos correspondientes a los meses de marzo, abril, mayo y junio —período en el que tuvo lugar la Revolución marcista de 1845—; en la parte inferior a la derecha se representa al Chimborazo, del que nace el río Guayas. En su parte más caudalosa está el buque de vapor Guayas, que tiene por mástil un caduceo como símbolo de la navegación y del comercio, considerados como fuentes de prosperidad de Ecuador (Proaño 1973, 13). El paisaje en el Escudo hace referencia al territorio por la representación del río Guayas y del Chimborazo. A pesar de que la alusión no es real —el río Guayas no nace del Chimborazo—, se ha mantenido esta referencia paisajística por su simbolismo de unión entre las regiones del país. Esta imagen representa el comercio como una forma de progreso surgida con la Modernidad, progreso basado en la explotación de recursos naturales. Es tal la importancia del paisaje en el país, que hasta en la actualidad la naturaleza, el pintoresco panorama y la mega diversidad son considerados como piezas fundamentales de diferenciación de los ecuatorianos.

El *Capitán Escudo*, buscando evidenciar al personaje y al cómic como ecuatorianos, apela a la representación del paisaje como un elemento unificador; es por ello que, a lo largo de las distintas ediciones, se muestra una variedad de escenarios locales, utilizando el argumento narrativo para llevar al Capitán Escudo a visitar esos lugares y mostrar no solo hitos turísticos sino también edificios o elementos reconocibles con un conocimiento previo, lo que permite construir la imagen de la ciudad y del Ecuador donde se desarrolla la historia. De acuerdo con Roman Gubern, en la interpretación de una imagen de cómic intervienen tres elementos: productor, texto icónico y lector.⁴¹ Según Lorenzo Vilches, es necesario que la competencia icónica del primero sea culturalmente congruente con la competencia icónica del tercero (Orquera 2009, 26) para generar identificación. Así, la ciudad subjetiva que se representa en la imagen se encuentra con la ciudad real, la vivida, la interiorizada (Silva 2002, 199).

El mundo donde se desarrolla la historia del Capitán Escudo se manifiesta como un vínculo que liga al personaje con la realidad y al lector con la realidad del personaje. Otra estrategia de reconocimiento del mundo del cómic con la realidad ecuatoriana es tener las mismas

41 Lo cual es otra forma que tiene el autor de manifestar a los tres elementos tradicionales de toda comunicación: emisor, código y receptor.

instituciones sociales, como el Departamento de Policía Nacional —donde el uniforme es distinto de cualquier otro uniforme policial en el mundo—. Se presenta un comportamiento idealizado y se las muestra como instituciones incorruptibles que luchan por el bien ciudadano, a quienes el Capitán Escudo ayuda, y quienes, a su vez, colaboran permanentemente con él.

La forma de mostrar el paisaje es diversa. Las ciudades principales, como Quito y Guayaquil, son presentadas como grandes metrópolis que, aunque tienen su casco colonial, están llenas de altos edificios y casas de clase media, ocultando sitios populares, como los suburbios. La modernidad arquitectónica en el cómic se muestra en especial durante su última etapa (revista *¡elé!* número 50), lo cual remitiría al pensamiento clásico de la ciudad como pilar fundamental del progreso, organización política y desarrollo económico de la nación (Quijada 2005, 837). Por otro lado, también existe una representación romántica del paisaje, al mostrar sitios como las playas del país o las Islas Galápagos a manera de lugares paradisíacos, exóticos y exuberantes donde el Capitán va a vacacionar, siendo un elemento decorativo dentro de la historia que permite evidenciar que el lugar de enunciación del cómic es evidentemente urbano y de clase media.

Existe también una incorporación de hechos históricos y lugares geográficos, lo que permite darle actualidad, transformándose en reflejo de la situación social, histórica e incluso política que vive el país. Esto se manifiesta al mostrar personajes políticos, como el alcalde encargado de Quito, Jorge Albán (revista *¡elé!* número 50), o direcciones reales, como la Julio Zaldumbide y Miravalle —lugar donde se encontraba Zonacuero y en el cómic es el sitio donde se devela una estatua en honor al Capitán Escudo— (revista *¡elé!* número 29), ligando así ciertos elementos de la realidad a una historia ficticia para darle mayor verosimilitud y permitir un reconocimiento de Ecuador.

Estas estrategias de familiarización están orientadas a generar una relación de reconocimiento, entretenimiento y aprendizaje por parte del lector. Al disfrutar leyendo el cómic, también realiza una proyección de sí mismo en el personaje y sus aventuras, involucrándose y combinando la experiencia del superhéroe con sus propias emociones y situaciones cotidianas (Eco 1984, 221-2). Cuando se disfruta la historia, se empieza a crear un lazo de credibilidad, pues para quienes siguen las

aventuras del Capitán, lo que enseña el personaje, y la manera en que se muestran las instituciones, la sociedad y los villanos dentro del cómic, serán el lente por el cual miren a Ecuador.

Un caso excepcional de representación del paisaje se produce en el mundo subterráneo donde el Capitán Escudo adquiere su poder, su traje de la tercera y cuarta etapas y su traje místico. El viaje que realiza para llegar a este lugar, montado en su máscara, es descrito como un «vuelo hacia las entrañas de un país rico y diverso que se resiste a la tiranía del mal» (revista *jelé!* número 35), haciendo referencia al progreso de la nación mediante su riqueza natural y la magnificencia de su paisaje. Este mundo subterráneo se representa como una mezcla entre varios elementos paisajísticos reconocibles, como un nevado en cuyo interior vive fauna representativa de algunas regiones del país: llamas de la Sierra, tortugas Galápagos de la Región Insular, y papagayos, monos y jaguares de la Amazonía. Todo ello dentro de un entorno natural, cuya flora tiene características de bosque amazónico, y en su centro yace una construcción incaica coronada por el sol de la cultura Tolita, que representa a la Costa. Este escenario relaciona el paisaje con el relato fundacional de creación de nuestro país, según el cual Ecuador, como nación, siempre ha existido, pero necesitaba ser redescubierto.

Imagen 6

Mundo oculto o subterráneo al que llega el Capitán Escudo



Fuente: Revista *jelé!*, 35 (julio-agosto, 2010): 43
Elaboración: Editorial Zonacuario

En el cómic del *Capitán Escudo*, el paisaje es representado acorde a una visión occidental, ya que se encuentra presente dentro de la historia como un elemento secundario que cumple la función estática de acompañante y de objeto, del cual se pueden obtener beneficios económicos —turismo, comercio, etc.—. Sin embargo, en el mundo oculto existe una ruptura en cuanto al tratamiento del paisaje, ya que se torna místico, pues se convierte en el dador de los poderes del Capitán, lo cual podría considerarse como un intento de acercamiento a una visión andina en la cual el paisaje y los animales se transforman en un sujeto que puede dar vida —y poderes—, conformando una unidad con los seres que en él habitan.

Con estas representaciones, *Jelé!* retoma y reproduce relatos de unificación nacional, mostrando una singularidad tanto del territorio como de su gente, representándolos como seres únicos en un entorno maravilloso, lo cual generaría una sensación de orgullo nacional mediante este producto comercial. Valdría la pena relacionar el cómic del *Capitán Escudo* con la historia del Ecuador del padre Juan de Velasco, ya que, si bien tienen finalidades diferentes, ambos buscan enorgullecernos de lo nacional: la historia del padre Juan de Velasco, por medio de relatos que nos muestran como herederos de tribus poderosas; mientras que en el *Capitán Escudo* se recalcan valores que se presentan como exclusivos de los ecuatorianos y de su territorio, exhibiendo gráficamente la riqueza natural y cultural del país y exponiéndolo como un lugar importante y único en el mundo al mostrar su geografía y arquitectura como lugares emblemáticos y singulares que permiten concebir una superioridad paisajística ecuatoriana frente a cualquier otro lugar.

Esto es muy evidente cuando, en el *Capitán Escudo*, Ecuador se muestra como un lugar de gran importancia estratégica para los villanos. En el cómic no existe explicación certera de por qué nuestro país es un lugar tan importante, pero al mostrar su singularidad, se asume que es por ella que los villanos están interesados, así como por el hecho geográfico de estar «en el centro del mundo». Esto permitiría que, en los lectores, se genere una sensación de orgullo al advertir que, entre todas las naciones, los antivalores están interesados en conquistar primero Ecuador para luego expandirse al resto del mundo.

De acuerdo con Alexander Jiménez, la búsqueda de un carácter excepcional es normal para todas las naciones; sin embargo, al tratar de

reconocer características nacionales únicas, terminan repitiendo una actitud común (2005, 955). En el *Capitán Escudo* se recalca que todo lo que tenemos no existe en ningún otro lugar del mundo y, si existiese, nuestra versión sería la mejor; siendo esto una forma de orgullo y cohesión al asumirnos como importantes y diferentes frente a ciudadanos de otras naciones. Nuestra singularidad en el cómic no se da solo por paisajes o riqueza natural, sino también por otras características, como la gente, su cultura y sus valores. El cómic hace énfasis en mostrar características que, de acuerdo con los creadores del *Capitán* (Bustos 2015, entrevista personal), los ecuatorianos poseemos, como ingenuidad, bondad, inteligencia, astucia, honestidad, colaboración, etc. Si bien estas cualidades no son exclusivas de los ecuatorianos, pues pueden ser rasgos de cualquier persona del mundo, al apropiarse de ellas y exaltarlas como *lo ecuatoriano* en una revista educativa dirigida a un público infantil, buscan generar una concepción de unificación nacional en función de estas *singularidades* que nos *definirían* como ecuatorianos.

LA UTILIZACIÓN DE LOS SÍMBOLOS PATRIOS EN EL CAPITÁN

El patriotismo tiene implicaciones cognitivas, emocionales y conductuales. Según Daniel Bar-Tal (1995, 41-3), se lo puede entender como el amor a la nación y a la tierra reflejado en un sentido de pertenencia a la misma y de cariño hacia la cultura, la gente y el paisaje de su país, sentimiento que no se puede dar sin un conocimiento de su entorno. Consideramos que *¡elé!*, como revista educativa, y el *Capitán Escudo*, como su producto estrella, buscan reivindicar lo nacional, apelando a la enseñanza de patriotismo mediante sus personajes, historias, costumbres, paisajes, etc., dando a conocer de manera entretenida y lúdica lo que, para sus creadores, es Ecuador.

Los símbolos patrios se relacionan con el patriotismo, pues se consideran los principales elementos identificadores de un lugar al representar todo lo que constituye el legado de la nación, recordar virtudes cívicas y hacer surgir en el individuo y en la comunidad una serie de sentimientos de pertenencia y unión (Alcívar 2005, 35). Eduardo Estrada menciona al Escudo Nacional como un símbolo en donde se encuentran grabadas las señales que caracterizarían y definirían a la nación, así como los elementos que le trajeron gloria a la misma, y lo

entiende como un signo identificador que representaría su personalidad como si se tratara de una persona (Estrada 2015).

En el cómic del *Capitán*, el Escudo patrio cumple las funciones de dar nombre y vestimenta al personaje, lo que permite reconocerlo como superhéroe y darle una identidad ecuatoriana. Cabe mencionar un uso esporádico del Escudo dentro del cómic, cuando el Capitán lanza un chorro de energía al tener colocado su traje místico (revista *¡elé!* números 35 y 40), generándose en este chorro una imagen del Escudo Nacional. Con esta acción, el Capitán se reviste de una solemnidad que le da el uso de los símbolos patrios, validándose como superhéroe ecuatoriano y defensor del Estado-nación.

A más de los símbolos patrios, dentro del cómic se recurre a otros símbolos relevantes en la identificación de los ecuatorianos con el país. Uno de ellos es el sol de la cultura Tolita, colocado en el templo incaico dentro del mundo oculto (revista *¡elé!* número 35).⁴² Este sol —reconocible en el exlogotipo y actual emblema del Banco Central—, está basado en una máscara de oro que data de los años 300 a 400 d. C. Esta figura tendría la categoría de emblema, pues en el imaginario nacional fue la representación de un Banco Central que generaba y controlaba al Sucre como moneda local y que ahora ha perdido mucho de su rol e importancia institucional debido a la dolarización. Dentro del cómic, el sol se encuentra vaciado de su historia, pero mantiene su estatus como símbolo ancestral por ser considerado como una deidad dentro de las culturas precolombinas y por ser parte de un logotipo venido a menos, pero muy ligado a lo nacional. El sol, con la luz que emana de sus ojos, baña al Capitán y le dice que le da «todo el poder de la tierra, del mar y del cielo, para que resplandezca como el sol, teniendo la fuerza de la selva y la resistencia de los andes» (revista *¡elé!*, número 35). Este es un ritual de entrega de poder, una alusión a rituales indígenas que tienen un importante vínculo con la naturaleza, como una forma de relacionar al personaje con la tierra y las creencias ancestrales, para mostrar que Ecuador también tiene un relato mítico, propio de una nación de tipo esencialista.

Consideramos que, al utilizar estos símbolos, el *Capitán Escudo* apelaría a la memoria nacional; la que, según Elizabeth Jelin, es el núcleo

42 Posteriormente, al tratar la transformación del Capitán Escudo como superhéroe, en la edición número 68 del *Capitán Escudo* y en el libro *Capitán Escudo: El origen del superhéroe tricolor*, este sol sufre un cambio, volviéndose un sol de piedra.

de cualquier identidad, pues está ligada a un sentido de permanencia (2002, 24). De esta forma, en el cómic se relaciona la memoria con la difusión del patriotismo al generar un sentimiento de amor u orgullo de pertenencia al país. La apelación a la memoria nacional se realiza de dos maneras: la primera, con una memoria de reconocimiento, asociación o identificación de un ítem referido al pasado (23), como el sol totila o los templos incas; y la segunda, con la memoria histórica nacional, al aludir a pasajes heroicos o patrióticos nacionales.

Un ejemplo de esto último se puede ver en la revista *¡elé!* número 28, cuyo tema central fue «Hazañas del Deporte Ecuatoriano», donde el Capitán Escudo se convierte en una especie de presentador del tema central —fuera de su cómic— al mostrar quiénes son los deportistas que han traído orgullo al país. Como el triunfo deportivo genera una sensación de pertenencia a un grupo y de lealtad nacional (Rojas Mix 2005, 1171), en la revista se muestran a estos deportistas como héroes patrios al exponer sus hazañas en diferentes ramas, recalcando la importancia del sacrificio, el esfuerzo y la renuncia que tienen que hacer estos héroes deportivos en aras de cumplir sus sueños y dejar en alto el nombre del país.

La memoria histórica estaría presente al recordar las hazañas de estos deportistas como momentos importantes de orgullo nacional y al presentarlos como héroes patrios por ser personajes que luchan y se sacrifican por sus ideales; lo cual nos remite nuevamente al concepto de nación como un conglomerado que necesita apelar a los héroes —inclusive deportivos— y a su memoria para unificarse en torno a ellos.

Volviendo a la utilización de los símbolos patrios, es significativo analizar a la antítesis del Capitán Escudo: el Kapitán Maligno, quien es muy parecido físicamente al superhéroe, pero completamente opuesto en valores. Este fue creado en tributo a un personaje del cómic internacional: Bizarro,⁴³ el doble mal hecho de Superman. El Kapitán Maligno

43 El duplicado imperfecto de Superman surge en 1958. Han existido varios bizzarros basados en otros personajes: Bizarro Súper Niña, Bizarro Krypto, Bizarro Luisa Lane, Bizarro Batman, etc. Todos viven en el mundo Bizarro. El Bizarro original de Superman lleva un collar de piedra con el número 1 en él, para así distinguirse de los otros bizzarros que física y psicológicamente son exactos a él.

actual⁴⁴ es un hombre que lleva por traje una armadura metálica y posee superpoderes que surgen de la sumatoria de todos los poderes de los villanos del cómic. Lo significativo en el Kapitán Maligno es que de lejos se parece al Capitán Escudo —fue creado por la Liga de la Maldad para hacerse pasar por él—. Los elementos de su traje son similares, pero realizados en metal —posee elementos cibernéticos— y se encuentran desprovistos de símbolos patrios.

Imagen 7
Evolución del Kapitán Maligno



Fuente: Facebook del *Capitán Escudo*

Elaboración: Editorial Zonacuario

En el óvalo del pecho lleva una gran X roja, eliminando los símbolos patrios y generando una sensación de espacio vacío. Este personaje

44 Han existido dos Kapitanes Malignos, el de los primeros cómics era una especie de robot creado por Corruptus que unía los poderes de todos los villanos, y fue derrotado por el Capitán Escudo. El segundo Kapitán surge en la edición número 63, donde el Dr. Narciso Guerra, para estudiar los restos del primer Kapitán, decide reconstruirlo y meterse dentro de él, convirtiéndose en el segundo Kapitán Maligno.

maneja una paleta de colores fríos, en su mayoría grises, azules y rojos, y en áreas muy pequeñas el amarillo —únicamente para mostrar que sus componentes electrónicos están encendidos—. Al existir amarillo, azul y rojo, se puede inferir que los colores del Kapitán Maligno son los mismos del Capitán Escudo, pero en una proporción distinta, y el hecho de manejar una paleta fría reforzaría la sensación de frialdad, maldad y muerte, dándole un aire oscuro al personaje. En este caso, el rojo connotaría el color de la sangre, pero ya no de la sangre heroica derramada por la patria, sino como una analogía a su sed de sangre o, tal vez, como una señal de advertencia o de peligro. Su máscara es un cóndor robot de ojos rojos. Por el uso de la tecnología en su traje y máscara, se aprecia una pérdida de la humanidad en el personaje. El Kapitán Maligno es, ciertamente, una imitación monstruosa del Capitán Escudo; aunque posee poderes, los utiliza para el mal, a diferencia del Capitán que, en ausencia de poderes, combate utilizando valores humanos como la valentía, la inteligencia y la astucia.

Otra cosa que vale la pena analizar es la sintaxis de su nombre, puesto que se escribe *Kapitán* y no *capitán*, como sería gramaticalmente correcto. De acuerdo con sus autores, esto se da porque es una mala copia del Capitán Escudo. Pero también podría leerse como una alusión a las apropiaciones y variaciones del lenguaje realizadas gracias a la tecnología por facilidad y rapidez de comunicación, y que repercuten en la forma en la que las nuevas generaciones utilizan el lenguaje. Si el Kapitán Maligno es una mala copia del Capitán Escudo, podría ser que, para sus creadores, estas apropiaciones del lenguaje también son una mala copia de la lengua española, instituida y reconocida académicamente como lengua oficial del Estado ecuatoriano, siendo este personaje una crítica velada al lenguaje contemporáneo que se escapa a la institucionalización académica.

El Kapitán Maligno también ha tenido una evolución en tres etapas: la primera y segunda corresponden a la segunda etapa del Capitán Escudo, y en la tercera etapa del Capitán se realiza una nueva modificación de este personaje. Con el paso del tiempo, adquiere una mayor musculatura y actitud de villano. En lugar de los fascas del Escudo, lleva una especie de tanque en su estómago, el cual es eliminado posteriormente y se coloca al personaje una especie de calzoncillo como el de los superhéroes de cómic norteamericano. En el Kapitán, se pueden

encontrar similitudes con personajes del cómic internacional, como Iron Man, y una cierta semejanza en sus puños con el *anime* de Mazinger, siendo esto parte de los homenajes que los creadores del *Capitán Escudo* realizan.

Así, el traje metálico y la falta de símbolos patrios le quitarían al personaje su lugar de pertenencia, el significado de su lucha y su compromiso con una causa, ya que estos símbolos son importantes como generadores de un sentimiento de amor y pertenencia al país. En el interior del Kapitán Maligno se encuentra una persona que es controlada por el traje y que ha perdido sus sentimientos y bondad, convirtiéndose en una especie de cíborg, un personaje que perdió su condición humana y su lugar como ciudadano.

EL CIUDADANO QUE DEBERÍAMOS SER

Al final de nuestra vida colonial y buena parte de nuestra vida republicana, hubo una notable influencia del pensamiento e idiosincrasia de los centros hegemónicos de la época, como Francia e Inglaterra. Parte de este pensamiento fue asumir el dominio de la naturaleza y la industrialización como fuentes de progreso, convirtiendo a las ciudades en espacios *civilizados*, en los cuales el ser humano ha ganado a la naturaleza mediante la domesticación y control del suelo (Mitre 1994, 24).

Lo urbano y europeo se volvió sinónimo de *civilizado* (Quijada 2005, 837), ejemplificando una forma de comportamiento que deberían tener los habitantes de los centros urbanos donde primaría el racionalismo, el obedecimiento de normas y el respeto a la autoridad y al gobierno regular, siendo esto la base de toda organización social civilizada (Mitre 1994, 25-6). Según Roberto Fernández Retamar, lo civilizado se vuelve «una connotación positiva, que se esgrime al margen de toda precisión científica, como forma de elogio. Civilizado es el que ejerce el lenguaje, usos y modales de la gente culta [...]», y lo bárbaro «[...] es fiero, cruel, inculto, grosero y tosco», por eso, a los hechos que nos desagradan los llamamos *barbaridad*, así como las irregularidades del lenguaje se consideran un barbarismo (1989, 322-3).

A partir de estos conceptos, se genera la dualidad civilización-barbarie planteada por Domingo Sarmiento, que asocia a la ciudad con la civilización (Mitre 1994, 24) y al campo con lo bárbaro o atrasado. De

acuerdo con este paradigma, al ser Ecuador un lugar con pocas ciudades, gran producción agrícola y valores asentados en la ruralidad (Paz y Miño 2005, 86), se comprende por qué a sus habitantes originarios se los veía como bárbaros, rústicos o vergonzosos (Bauer 2002, 184), como si fuesen quienes obstruían el progreso de sus recién creadas ciudades y, por ende, de la nación.

El medio para construir nuestras naciones, desarrollarlas, modernizarlas y ponerlas en el camino del progreso fue controlar a la población existente mediante la exclusión, educación y orden, de ahí surge el lema «orden y progreso» que expresa la bandera brasileña (Álvarez 2005, 782). La educación se vuelve el principal instrumento para derrotar a la barbarie, creando en este contexto manuales y libros de etiqueta para la incipiente clase media que buscaba parecerse a las grandes élites, destacándose el *Manual de urbanidad y buenas maneras*, de Manuel Antonio Carreño, como un libro que proporcionaba reglas de comportamiento, cuidado de la higiene personal, modos de comer, caminar, hablar, moverse y, en general, comportamientos para adaptarse al nuevo orden modernizador (Bauer 2002, 183–4).

Si bien con el paso de los años los centros hegemónicos de poder y las normas de comportamiento han cambiado, aún se mantiene el pensamiento racionalista occidental y, con él, la idea de progreso civilizatorio, en especial la de progreso por medio de la educación. Apegada a este pensamiento, la revista *¡elé!* busca educar a los niños y rescatar valores que, acorde con su visión, ayudarían a un progreso nacional, enseñando mediante sus historias, artículos y el Capitán Escudo, como superhéroe ecuatoriano, todos esos valores y formas de comportamiento que debería tener un ciudadano *modelo* civilizado; valores que, de acuerdo con su visión, al ser aplicados, permitirían una convivencia armoniosa entre todos y nos llevarían al progreso del país. En contraposición a este ciudadano ideal estaría *lo otro*, considerado como lo tosco, lo desagradable, aquello que nos mantiene en el atraso, representado por los villanos, quienes desequilibran la convivencia armónica que el Capitán Escudo lucha permanentemente por proteger.

En este caso, la dualidad *civilización-barbarie*, a diferencia de su concepción clásica, no representa a ninguna etnia en particular, sino a características negativas asumidas como propias de Ecuador y a las que, nominalmente, todo el mundo se opone, pero que en la cotidianeidad

se practican, como la impuntualidad o la suciedad. El cómic del *Capitán Escudo* sería una forma simplificada de educación ciudadana para niños al aleccionar en formas de convivencia por medio de la eliminación de malos hábitos y enseñar valores que sus autores consideran como *universales* e indispensables para nuestro progreso como nación. El cómic retoma la tarea de construcción de un relato de lo nacional en la contemporaneidad, en la cual existen fracturas de los relatos nacionales.

Si bien los autores del *Capitán Escudo* negaron una relación directa, encontramos cierta similitud entre su comportamiento, especialmente en sus inicios, y el de dos personajes de caricatura ecuatorianos muy reconocidos por sus *spots* televisivos y que despiertan mucha simpatía entre el público, como son Evaristo⁴⁵ y Juan Pueblo⁴⁶ (Flores Vega 2010, 23), personajes de alcance regional que han llegado muy profundamente a los imaginarios de la gente y que invitan a los ciudadanos de Quito y Guayaquil, respectivamente, a cultivar valores que permitan una relación más llevadera entre conciudadanos.

Estos dos personajes, al entrar en el aparato estatal, dan un giro radical a sus orígenes como crítica social al sistema e imagen de lucha contra las injusticias. Son resignificados al anular su lucha social y transformarla en apoyo a instituciones y promoción de la civilidad

45 Don Evaristo Corral y Chancleta fue un personaje representado por el actor Ernesto Albán durante más de 50 años en puestas escénicas denominadas *Estampas de mi Ciudad*, siendo su personaje un deudor permanente, bohemio y galán. Aunque pertenecía a la clase media baja, aparentaba estar elegantemente vestido. Tenía un trato agradable, muy buen humor y palabra fácil. Este personaje combinaba la sátira y la picardía, reflejando en sus estampas los conflictos sociales y la realidad de un país rico, cuyo pueblo continuaba siendo pobre. El Municipio de Quito lo convirtió en caricatura utilizada en campañas educativas, perdiendo sus características críticas y satíricas y convirtiéndolo en una figura que genera conciencia ciudadana al exhortar a mantener limpia la ciudad y a vivir de manera ordenada.

46 Juan Pueblo, creado por Jaime Salinas en 1918 para el diario *El Telégrafo*, es un personaje que representaba al pueblo guayaquileño de estrato bajo, por lo que vestía harapos. Era el portavoz de las denuncias de la ciudad. La Alcaldía de Guayaquil lo convirtió en un ciudadano ilustre al renovarlo como un guayaquileño de clase media que viste los colores de la bandera de Guayaquil: guayabera blanca y pantalones azules. Se utilizó para campañas cívicas, instaurándolo así, en el imaginario, como un símbolo del rescate cultural y cívico de Guayaquil.

local, convirtiéndose en un ejemplo de cómo vivir en ciudadanía basado en normas *civilizadas* de respeto mutuo. En este punto, existiría una similitud con el Capitán, quien busca una convivencia, un respeto y un compromiso social más globales al abarcar a todo el país.

El superhéroe, por medio de sus cómics, nos muestra una forma de comportamiento moral en la vida cotidiana⁴⁷ cimentada en las relaciones. Estas relaciones implican algunas obligaciones y roles que todos debemos cumplir, como el ser padre, esposo o esposa, hijo o hija, o ciudadano de un Estado. Según Morris (2001), las relaciones motivan la parte estricta de la moralidad, llamada *deber*, pues existen muchos actos buenos que, debido a la relación con una persona, un lugar o una institución, los tomamos como obligaciones (245). Esto nos lleva a pensar que la moral y los valores trascendentales se originan y se cumplen, fundamentándose en deberes, gracias a las relaciones que los individuos generan para con otros individuos y para con el país.

Tomando en cuenta este planteamiento, vemos cómo el *Capitán Escudo* nos muestra la moral y los valores ciudadanos, siempre apelando a hacer el bien por convicción y por amor, no por legalidad ni coerción. En sus páginas muestra un Ecuador idealizado, en cuya construcción se quiere involucrar a sus lectores, asumiéndose el Capitán Escudo como el personaje insignia de ese Ecuador ideal. La revista *¡elé!* y el *Capitán Escudo* pretenderían, entonces, generar un conocimiento del país y sus valores. Este conocimiento, sumado al deleite por las historias del superhéroe, permitirían lograr una adhesión a la causa de «cambiar al Ecuador».

CÓMO «CAMBIAR AL ECUADOR»

De acuerdo con Rich Horton (2013, 26-7), los superhéroes buscan hacer el bien y contribuir de alguna forma para que este sea un mundo mejor, pero no tratan de cambiar el mundo de manera profunda

47 Si bien en todos los cómics de superhéroes se enseñan valores a sus lectores, los villanos, por su parte, son solo seres malvados que por alguna razón deciden empezar a hacer el mal. En el caso del *Capitán Escudo*, los villanos también son parte de la cualidad educativa, ya que son la encarnación de un antivalor que enseña a los niños qué aptitudes no deben ser cultivadas por ser las responsables del atraso de Ecuador.

(estructural-sistémica). Los superhéroes no son revolucionarios, por ejemplo, Superman y Batman luchan contra la corrupción, pero no contra el sistema que la permite; es decir, pelean contra elementos o cosas puntuales más no contra instituciones o ideologías.

El superhéroe representa en el cómic «[...] la más “noble” de las actitudes violentas: la guerra perpetua contra el crimen, deseando “purificar” el tejido social de las hebras malignas que pudren la tela bondadosa de la patria» (Fernández 2004, 200). Se convierte en el vigilante del orden social y del sistema establecido, venciendo elementos puntuales —representados por los villanos— que contaminan ese sistema. A pesar de ser más poderoso que cualquier persona normal, su identidad está supeditada a ciertas normas sociales, morales y civiles, ya que, si utilizara sus poderes a su antojo, se crearía un quiebre en la figura clásica del superhéroe, llegando a convertirse en un villano; proceso que se ha visto en varios cómics y películas de la industria internacional. Al osar utilizar sus poderes fuera del sistema, o juzgarlo de alguna manera, termina perseguido por otros superhéroes o por el propio sistema.⁴⁸

El Capitán Escudo, enarbolando su frase «¡A cambiar al Ecuador!», busca transformar aquellas características negativas representadas por los villanos que, según sus creadores, tienen atrapado al país. Pero este cambio no es un cambio profundo ni revolucionario, sigue la tónica de los superhéroes tradicionales, pues la lucha va apegada al sistema, a la legalidad, a la lógica capitalista y a los valores morales y ciudadanos; es decir, al «cambiar al Ecuador», lo que busca es corregir aquellas *fallas* o malos hábitos que encarnan los villanos que, de acuerdo con la óptica del Capitán, nos impiden progresar como nación.

En el cómic, los villanos no tienen un origen ni una motivación malévolamente clara, lo único que se menciona es que buscan tener bajo su dominio al país, enriquecerse, causar daño, esclavizar a los ciudadanos y vencer al Capitán Escudo. Estos personajes expresan distintos

48 Eso se puede ver en películas como *Capitán América: Civil War*, donde los superhéroes se enfrentan entre ellos porque el Gobierno los obliga a registrarse, revelar su identidad secreta y trabajar para las autoridades. O en casos como el cómic y película *Watchmen*, en donde su autor, Alan Moore, critica la figura inmaculada de superhéroe, crea personajes con grandes conflictos psicológicos y plantea el debate de la moral del superhéroe, cuestionando hasta qué punto se deben sacrificar unas vidas para salvar otras.

tipos o niveles de maldades: desde una maldad un poco ingenua que se puede considerar casi una travesura infantil, con personajes como Impuntualman, que hace que la gente se atrase e incumpla las citas; hasta personajes de una auténtica villanía, al más puro estilo de los del cómic norteamericano, como es el caso de Violentor, quien no tiene reparo en lanzar bombas, destrozar ciudades o ejecutar cualquier otra acción violenta para apoderarse de Ecuador y convertirse en jefe de la Liga de la Maldad.

En este aspecto, se produce una contradicción. El Ecuador que pinta el cómic es esencialmente bueno, lleno de gente amable, trabajadora, luchadora y a veces un poco ingenua, pero al decir: «¡A cambiar al Ecuador!», se estaría dando a entender que el Capitán quiere librar a un Ecuador dominado o que ya ha sido víctima de estos villanos. Esto se puede explicar si tenemos en mente que existen algunos villanos que representan lo que el sentido común ha asumido como «rasgos ecuatorianos» o «estereotipos conceptuales ideales» (Paz y Miño 2005, 91); es decir, representan ciertas características —especialmente negativas— consideradas como propias de los ecuatorianos —impuntualidad, pereza, suciedad, etc.—, las cuales, al ser *propias*, nos tendrían atrapados. Por ende, al querer cambiar a Ecuador se busca, en las nuevas generaciones, modificar aquellos rasgos que, de acuerdo con el paradigma occidental, deberían estar ocultos o eliminarse para tener un «Ecuador mejor».

Todas estas características ecuatorianas, defectuosas y empíricamente identificables, Adoum las menciona en su libro *Ecuador: Señas particulares*, al describir los resultados de una investigación:

La profesora Nila Velásquez —quien afirmó entonces, acertadamente, que «existe una fuerte conciencia nacional aunque no estemos seguros de qué somos»— había hecho una averiguación en diversos barrios y grupos, hallando que, según sus interlocutores —y la lista es mucho más larga— somos desordenados, sin memoria, desunidos, valientes, pasivos, inconstantes, aguantonos, inseguros, mediocres, chabacanos, acomplejados, espontáneos, pacíficos, trabajadores, solidarios [...] (2000, 41-2)

Muchas de estas concepciones se podrían encontrar en frases populares como, por ejemplo: «el ecuatoriano es vago», «el ecuatoriano es impuntual», «la hora ecuatoriana», «los políticos son corruptos», «la

gente es sucia y no cuida las cosas» —en el contexto del poco cuidado de los bienes públicos—.

Estos defectos y formas negativas de vernos a nosotros mismos operan en nuestro imaginario como si fuesen una *marca distintiva nacional popular*; es decir, aquello que, según nuestras creencias, distinguiría a una cultura popular ecuatoriana —siendo una creación no real y por ende no determinable—, considerando que, a lo popular, tradicionalmente se lo ha relacionado con las clases bajas, con lo vulgar, lo rústico y barbárico. Esto demuestra la existencia de una mirada *superior* que se realiza desde un lugar de enunciación occidental y metropolitano que desprecia lo no civilizado.

Lo popular, según Roger Chartier (1994, 43), se definiría como un concepto que «describe producciones y conductas situadas más allá de la cultura letrada», resumiéndolo como un sistema simbólico que funciona con una lógica diferente a la de la cultura letrada. En este contexto, la cultura americana y su adopción de la europea permitió que las élites menospreciaran lo popular, generando la idea de la existencia de una cultura *pura*, distante de *gustos vulgares*, fundamentada en su dominio económico (49) y diferente de la popular, que se relaciona con lo pobre, barato, de mala calidad, malo, rústico, etc.; aunque, en el fondo, las características⁴⁹ que delimitan la cultura popular no se encuentran claramente definidas (50).

Las historias del *Capitán Escudo* dan un ejemplo moralizante a sus lectores; por ello, el Capitán sería el representante de un Ecuador idealizado y, en contraposición, sus villanos poseen la finalidad didáctica de enseñar a los niños qué atributos «no nos hacen bien como ecuatorianos» (Bustos 2015, entrevista personal). En la narrativa, la lucha del Capitán y la derrota de los villanos sería el indicador de que las características que ellos representan dañan el relato ideal de lo ecuatoriano y no deben ser cultivadas, debemos liberarnos de ellas y no dejar que nos *atrapen*. Se puede hablar de que, para cambiar a Ecuador, debemos cambiar la manera en la que lo vemos y, especialmente, la forma en la que actuamos.

49 Chartier menciona el caso concreto de la literatura y la religión, problematizando las características que definirían a una literatura y una religión como *populares* y las que diferenciarían a estas de la literatura y religión *cultas*.

En su práctica creativa, los creadores del *Capitán Escudo* expresan estas concepciones que tenemos sobre nosotros mismos, siendo sus personajes quienes pretenden generar un patrón de comportamiento moral. Como sugiere Morris (2001), el superhéroe se convierte en un ser importante en la vida de los niños, ya que estos buscan parecerse a sus héroes y hacer lo mismo que ellos: «Ahora los niños no comen lentejas porque si no viene el coco, sino porque así lo hace Tintín antes de lanzarse a la conquista de lejanas galaxias» (131). Razón por la cual, la frase «¡A cambiar al Ecuador!» sería un llamado a sus lectores a hacer lo correcto, a no tolerar estas características negativas y peor aún asumirlas como ecuatorianas, sacudirnos el conformismo y dejar de verlas como algo cotidiano y normal para lograr que, de esa manera, Ecuador se vuelva un país diferente.

LOS VILLANOS, AQUELLOS MOLESTOS VECINOS

Morris (2001), citando a Stan Lee, dice que cualquier historia, ya sea en cómics o en relatos de aventura, tiene un trasfondo de personas buenas contra personas malas. Esta fórmula sería una simplificación de los conflictos de la vida real, ejemplificados por los personajes dentro del cómic (213). En el cómic del *Capitán Escudo*, el conflicto se resuelve narrativamente en tres momentos: el momento inicial, que muestra a Ecuador como un país tranquilo donde la gente realiza sus actividades cotidianas, que siempre son interrumpidas por algún villano que hace su aparición en escena; el clímax de la historia, cuando se desarrolla la pelea entre el Capitán Escudo y el villano de turno; y la resolución, en la cual el villano siempre es vencido. Ambos personajes son fundamentales por su cualidad pedagógica, inclusive las batallas violentas tendrían su justificación en que al final existe una reprobación del mal y el triunfo de los buenos (Eco 1984, 291).

Quizás uno de los villanos más representativos en la historia del *Capitán Escudo* es el Capitán Maligno. En un inicio fue un robot creado por Corruptus como una simbiosis de los poderes y violencias de todos los otros villanos. Este personaje tiene una función narrativa como oposición literal del Capitán Escudo, generando distintos tipos

de violencia según sea necesario para darle un giro interesante a la historia.⁵⁰

Los *buenos* en esta historia encarnan *valores universales* relacionados con el civismo, entendido como la capacidad de vivir en sociedad, respetando al prójimo, al entorno natural y a los objetos públicos por medio de la educación, buenas costumbres y moral (Gomescásseres y Bromberg 2014, 1). El civismo permitiría a los ciudadanos vivir en comunidad, respetando unas normas de convivencia pacífica, en donde cada uno cumpla su deber y con ello respete los derechos del resto (Camps 2014, 15). Debido a las normas de respeto ciudadano que se enseñan en este cómic, se puede inferir que el principal eje de lucha del Capitán es la *seguridad ciudadana*, asumiéndola como un orden público que elimina violencias políticas, económicas y sociales, lo que permite una convivencia segura y pacífica y el reconocimiento del otro y sus derechos (Carrión 2015).

De acuerdo con el investigador Fernando Carrión, la seguridad ciudadana se diferencia de la seguridad nacional, pues esta última tiene una concepción Estado-céntrica. La seguridad ciudadana se logra cuando existe un respeto al derecho ajeno, a la igualdad y a la diversidad; respeto que es mostrado a lo largo de todo el cómic con sus historias moralizantes. Cuando hay un hecho violento, la seguridad ciudadana se relaciona con la reparación «del daño causado y el castigo al culpable».

Basándonos en el concepto de seguridad ciudadana, se ha asumido a los villanos como violencias, las cuales, aunque no implican necesariamente una violencia física, representan aquellos actos que quebrantan la seguridad ciudadana debido a que sus actitudes irrespetan los derechos⁵¹ de los otros habitantes y destruyen la convivencia armónica que se pinta

50 Este personaje cobra una importancia fundamental desde la edición número 63 hasta la 69, que es la edición de despedida de *¡elé!*, ya que por los actos realizados durante estos cómics se perfila como uno de los enemigos más fuertes del Capitán y empieza a disputar también el poderío de la Liga de la Maldad junto con Corruptus, Injusticia y Violentor.

51 Por ejemplo, el derecho a vivir en un ambiente limpio (violentado por Suxio), a vivir en un ambiente saludable (violentado por el Dr. Moskitus, Alcoholtek, Mr. Tobacco y Fast Futt), a jugar y disfrutar sanamente (violentado por Virtualizer), a no ser discriminado (gemelos regionalistas Viche y Papo), etc.

en Ecuador antes del paso de estos. Al quebrantar el derecho ajeno, los villanos reciben un escarmiento —que es aplicado por el Capitán Escudo de manera física, por medio de los golpes en la batalla—, dejando una moraleja a los lectores: quienes quebrantan las normas tendrán un castigo. En el cómic del *Capitán Escudo* no hay soluciones definitivas, pues el Capitán se limita a frustrar los planes de los villanos, quienes muchas veces solo quedan vencidos (golpeados), en pocas ocasiones son detenidos y muchas veces escapan, como un ejercicio narrativo para tener historias y personajes para futuras ediciones.

Los villanos, junto al superhéroe, son la pieza central del argumento y, a diferencia de este, son irreverentes y desobedientes ante las normas. Al asumir a los villanos del *Capitán Escudo* como violencias, podemos clasificarlos recurriendo a la catalogación de los distintos tipos de violencia indicados por Carrión, lo cual nos permitirá agruparlos en tipologías reconocibles.

VIOLENCIAS POLÍTICAS

Estas violencias provienen de individuos que buscan modificar, sustituir o desestabilizar la institucionalidad estatal vigente, impidiendo la legitimidad, representación y participación ciudadana (Carrión 2015). Ejemplos de este tipo de violencia encontraríamos en *Corruptus* o *Corruptus in Extremis*, personaje cuyo objetivo es apoderarse de Ecuador al desestabilizar su institucionalidad y viciarla con la corrupción; *Doc Magogo*, quien, paradójicamente, busca la desestabilización por medio de la democracia, es un político sin vocación de servicio y con afán de enriquecimiento que convence a los votantes con promesas absurdas que jamás se cumplirán; o *Injustixia*, que busca el poder corrompiendo instituciones que regulan comportamientos ciudadanos, como la Policía, las cárceles y los juzgados.

Imagen 8

Violencias políticas y económicas en los villanos del *Capitán Escudo*

ALGUNOS VILLANOS

POLÍ TICAS VIOL ENCIAS	 <p>CORRUPTUS</p> <p>Tomó por la fuerza la jefatura de la Liga de la Maldad. Los villanos le temen por su combinación de fuerza con inteligencia. Tiene habilidades de científico y maneja las últimas tecnologías para robar información de laboratorios, empresas y gobiernos.</p>	 <p>DOC MAGOGO</p> <p>Participa en todas las campañas electorales, a fin de llegar al poder y adueñarse del Ecuador. Luego de militar en casi todos los partidos, decidió formar su propia lista 30825 de la cual es su único candidato.</p>	 <p>INJUSTITIA</p> <p>Corruptus le robó el poder de la Liga de la Maldad, así como la pesa de su balanza. Cuando recobró su pesa, recuperó su poder y esplendor, siendo una terrible amenaza para el Ecuador.</p>	
ECONÓ MICAS VIOL ENCIAS	 <p>CHICO COIMA</p> <p>Incita a la gente a caer en delitos por grandes o pequeñas sumas de dinero. Es uno de los colaboradores predilectos de Corruptus por su astucia y picardía.</p>	 <p>CHULKERA</p> <p>Tras la apariencia de una dulce anciana que presta dinero se esconde este ser que infunde temor a quienes le deben. Impone intereses altísimos, adueñándose de casas, carros y utensilios de trabajo de sus víctimas.</p>	 <p>COYOTERO</p> <p>Obtiene dinero enviando personas al exterior de manera ilegal y en las peores condiciones. vende visas, falsifica pasaportes, arma viajes en buques de carga.</p>	 <p>DON MAÑA</p> <p>Esconde productos de primera necesidad y desabastece el mercado. Trabaja con Sobreprecio pero su meta es formar una legión de comerciantes cómplices que trabajen para él.</p>
	 <p>SOBREPRECIO</p> <p>Busca generar dinero pues se alimenta de él. Su apetito es tan voraz que se afirma que en 1999, invadió al Banco Central y devoró al Súcre.</p>	 <p>VIOLENTOR</p> <p>Es el miembro más agresivo de la Liga de la Maldad y la peor amenaza para Corruptus. Siendo jefe de una banda de sicarios.</p>	 <p>KONG-ZUMO</p> <p>Es un comprador compulsivo que compra y revende todo. Tiene habilidades hipnóticas para lograr que sus víctimas consuman.</p>	 <p>KAPTADOR</p> <p>Llegado de tierras lejanas se aprovecha de la gente usando sus poderes hipnóticos para despertar el deseo de ganar dinero fácil.</p>

Fuente y elaboración: propias

VIOLENCIAS ECONÓMICAS

Este tipo de violencia se relaciona con acciones ilegales cuya finalidad es el lucro; por ejemplo: mercados ilegales de armas, compra y venta de artículos robados o el secuestro y sicariato (Carrión 2015). En este tipo de violencias solo encontramos aquellas de naturaleza ilícita,

evitando mencionar dentro del cómic problemas estructurales del sistema, como la explotación laboral, las diferencias de clases y demás violencias económicas que operan «dentro del marco de la legalidad».

Ejemplos de este tipo de villanos serían: Chico Coima, quien compra a la gente incitándola a cometer actos ilegales y transgredir la legalidad en contra del valor de la honestidad; Chulkera, cuya motivación es enriquecerse por medio de los altos intereses que obtiene de los préstamos ilegales de dinero, violentando física y psicológicamente a sus víctimas; Coyotero, personaje que podría entrar tanto en lo social como en lo económico, pues representa el problema de la migración que afecta especialmente a los niños que, por esta situación, han crecido sin una familia normal, pero entraría dentro de esta categoría porque su finalidad es lucrar con el sueño de un futuro mejor que tienen los migrantes; Don Maña, hombre cuya motivación es ganar dinero escondiendo productos de primera necesidad para venderlos más caros, es un personaje que permite explicar un problema que los niños normalmente no entenderían, pues las consecuencias de ello las viven los adultos.

Un villano de esta categoría que cobra gran importancia por su simbolismo es Sobreprecio. En el cómic se lo señala como responsable de la desaparición del sucre al invadir el Banco Central en 1999 y devorarlo. Si bien en la historia del *Capitán Escudo* este villano no tiene mayor relevancia, dentro de la historia nacional es muy importante, pues para el imaginario de las nuevas generaciones de ecuatorianos, el feriado bancario tendría un rostro y un culpable, siendo un personaje que, en aras del entendimiento de los niños, simplifica la situación, eliminando su contexto histórico al liberar de culpa a políticos y banqueros. Este personaje tendría la finalidad didáctica de dar a conocer a los niños que antes de su nacimiento existía en Ecuador una moneda propia. Un último villano, que vale la pena mencionar dentro de esta categoría, es Violentor, personaje bastante peligroso, cuya motivación principal es obtener el mando de la Liga de la Maldad. Este incursiona en la categoría, de violencia económica al ser el responsable del sicariato en el país. Al tratarse de una publicación para niños pequeños, solo existen referencias verbales al sicariato, y aunque ataca con bombas y deja mal herido al Capitán Escudo, nunca hay un atentado a la vida de manera explícita en el cómic.

Imagen 9
Violencias sociales en los villanos del *Capitán Escudo*

ALGUNOS VILLANOS

VIOLENCIAS



IMPUNTUALMAN

Desespera a sus víctimas, y causa pérdidas de tiempo y dinero. No se sabe cómo ha obtenido tanto poder, pero gran parte de la población ecuatoriana ha caído bajo su dominio.



BARONESA PEREZZZA

Haria mucha mal sino fuera porque es floja y descuidada. Contrató a Impuntualman para que le ayude a cumplir los planes que se le ocurren en sueños.



PESIMISTA

Provoca desánimo, apatía, pérdida de entusiasmo, fuerza, falta de voluntad y ganas de vivir, debido a sus comentarios malos y desmotivadores.



SUXIO

Mezcla de ser humano y chanchito, es el ser más repugnante del planeta. Busca expandir sus gérmenes, malos hábitos y peste para generar una crisis sanitaria que destruya el país.



BARRA BRAVA

Fanático enfermizo del fútbol. Recluta jóvenes hinchas y los convence de que los seguidores de otros equipos son sus enemigos.



FAST FUTI

Busca desinformar y dañar los hábitos alimenticios de los ecuatorianos. Quiere volverse millonario con su cadena de comida transgénica, llena de azúcar y grasas dañinas.



MACHO-MAN

Deambula por las calles del país causando accidentes y corazones azules. No tiene licencia, se ríe de las señales y leyes de tránsito.



VAN-DALO

Era un buen herrero, pero ahora vaga por el país haciendo robos nocturnos y creando armas para la liga de la Maldad con materiales sacados de bienes públicos.



VIRTUALIZER

Jefe de una legión aberrante, que usa recursos tecnológicos para sembrar causar adicciones. Domina la voluntad y hace que las personas se alejen de la realidad.



VICHE Y PAPA

Gemelos regionalistas que siembran la discordia entre ciudades y provincias del Ecuador para beneficiarse de las disputas.



KRONISTA AMARILLISTA

Un personaje cibernético mezcla de máquina y ser humano, que busca noticias frescas para tratarlas de moda sensacionalista y amarillista.



CLAXON

Un ser bullicioso, que ejerce dominación con el ruido de bocinas, pilas, cometas parlantes, y altavoces de alta tecnología.

Fuente y elaboración: propias

VIOLENCIAS SOCIALES

Según Carrión (2015), son aquellas violencias que deterioran el concepto de ciudadanía y provienen de múltiples causas no totalmente definidas, desde aquellas que se relacionan con problemas biológicos y psicológicos, a conflictos que surgen de las interacciones entre personas, siendo representaciones de irrespeto a la convivencia ciudadana más que problemas sociales complejos. Este tipo de villanos corresponderían a una representación del vecino molesto que impide la convivencia pacífica, pero cuya maldad no causaría estropicios considerables.

Dentro de esta categoría tenemos a personajes que, en su mayoría, encarnan lo que en el imaginario cotidiano se asumen como rasgos «propios de los ecuatorianos», por ejemplo, Impuntualmán, personaje fundamental en el debate de la ecuatorianidad del cómic porque es el antivalor que en el imaginario común se vuelve el rasgo negativo más distintivo de lo ecuatoriano; no busca hacer el mal, más bien es bastante torpe y esta característica de impuntualidad con la que desespera a todos —víctimas, otros villanos, hasta al mismo Capitán Escudo—, es inherente a su naturaleza. Es definido como villano, pues al causar pérdida de tiempo genera pérdida de dinero, lo cual va en contra de la lógica del sistema capitalista. La Baronesa Perezza es una villana que logra que la gente tenga pereza de hacer las cosas, causando retrasos y productos mal hechos e inconclusos; Pesimista es un personaje que también solía plantearse como un rasgo distintivo negativo de lo ecuatoriano, provoca un fuerte efecto de desánimo en sus víctimas, lo que las paraliza y les quita las fuerzas de vivir; y Suxio, quien para ciertos discursos civilizatorios se considera otro rasgo ecuatoriano, sobre todo en lo que respecta al cuidado de bienes públicos y patrimoniales. Este último personaje busca expandir gérmenes, malos hábitos y pestilencia para generar una crisis sanitaria que destruya al país.

Otros villanos que vale la pena mencionar dentro de este tipo de violencia son: Barra Brava, relacionado con la violencia entre hinchas, en cuyo nombre se generan actos de vandalismo, peleas callejeras y destrucción de la propiedad pública, considerado como un problema menor en Ecuador. Fast Futt es un personaje cuya motivación es ganar dinero creando una cadena de comida transgénica llena de azúcar y grasas dañinas, sin importar que la gente sufra problemas de salud por

ello. Si bien estos problemas, como la obesidad, no son aún significativos en el país, según la Organización Mundial de la Salud, la cuarta parte de los latinoamericanos los poseen. Macho-man es la representación de los conductores imprudentes que cada año causan accidentes y muertes en las carreteras y Ván-dalo, un hábil herrero que atenta contra los bienes públicos, ya que utiliza materiales robados como estatuas, tapas de alcantarillas y señales de tránsito para crear armas empleadas por la Liga de la Maldad.

Imagen 10
Violencias ambientales en los villanos del *Capitán Escudo*



Fuente y elaboración: propias

VIOLENCIAS AMBIENTALES

Si bien esta categoría no existe dentro de la clasificación de Fernando Carrión, hemos decidido introducirla, considerando que en el cómic del *Capitán Escudo* se hace hincapié a la mega diversidad de Ecuador y nuestra responsabilidad ante su cuidado. Por otro lado, es innegable la existencia de un problema ambiental con una repercusión a escala mundial, razón por la cual existe una gran cantidad de villanos con esta temática en común, entre ellos: Contamineitor, que representa a la contaminación, es uno de los más grandes y fuertes villanos que

enfrentan al Capitán, por lo cual busca perfilarse como nuevo jefe de la Liga de la Maldad; Derrochador, cuyo sueño es conseguir que la gente desperdicie recursos en escala masiva, logrando que el mundo colapse por prácticas anti-ecológicas; Deforestador, cuya motivación es destruir los parques y reservas naturales de Ecuador; Depredadora, la representación de la belleza por medio de la utilización de animales exóticos, atrapándolos y lucrando con ellos; y Piroman, la encarnación del mal ciudadano que quema los bosques por diversión, sin considerar las pérdidas naturales que esto genera. Estos personajes refuerzan la idea de Ecuador como un lugar excepcional y paradisíaco; imagen lograda, en parte, gracias a las representaciones del paisaje y los recursos naturales que ahí se muestran, paraíso natural propicio para cometer este tipo de fechorías y ser atacado por este tipo de villanos.

En la tipología propuesta, se pudo ver la existencia de gran cantidad de villanos que buscan sembrar caos en el país y que, con cada edición, van en aumento.⁵² Los que son una representación de problemas sociales más graves —corrupción, injusticia, violencia, coyoterismo, regionalismo—, se abordan como una desadaptación propia del individuo (villano) y no como un problema social y complejo; es decir, se simplifican al mostrar a un individuo en solitario que, de acuerdo con su atributo, busca corromper y encaminar a los ecuatorianos hacia el mal. Al volverlo sujeto, se borra la problemática estructural, y al detener al sujeto se eliminaría el problema.

Existen diversas estrategias de los villanos para convencer a la gente: dinero, salidas fáciles, coerción, maltrato, etc. Una estrategia utilizada por ciertos villanos es la hipnosis, lo que permite exponer situaciones problemáticas que, explicadas de otro modo, resultarían demasiado complejas, pues involucrarían al sistema capitalista, como la lucha por el poder, la informalización del trabajo y el sistema de explotación laboral. Ejemplos de este tipo de villanos son Kong-zumo, quien con su poder hipnótico convence a las personas de consumir inconscientemente hasta quedar en la ruina, lo cual iría de acuerdo con la lógica del mercado a la que simplemente le interesa que la gente consuma, sin importar su endeudamiento o sus necesidades; Kaptador, villano que ofrece ingresos

52 Durante toda la investigación se pudieron contar más de 40 villanos y con cada nueva edición siguen en aumento.

fáciles a las personas por medio de pirámides y luego les roba su dinero; y Virtualizer, personaje que mantiene hipnotizada a la gente mediante el uso indiscriminado de tecnología, siendo una representación de un sistema en el cual el vertiginoso desarrollo de las telecomunicaciones está mermando el contacto humano real.

En general, a los villanos del *Capitán Escudo*, en su representación gráfica, se los podría considerar como metáforas visuales al llevar en el diseño de su personaje una representación de un concepto (Peppino 2012, 52), en este caso, un problema social. Por ejemplo, Impuntalman lleva una máscara de reloj cucú en su cabeza, Doc Magogo tiene una gran cantidad de máscaras con diversos rostros, Corruptus es un pulpo que representa los tentáculos de la corrupción y Ván-dalo lleva por sombrero un cono de tráfico, por armas señales de tránsito y por escudo una tapa de alcantarilla, etc. Estas características permiten un reconocimiento de la actividad o atributo que tiene el personaje, haciendo que estas violencias tengan un rostro claramente identificable y atributos fácilmente reconocibles.

En muchos casos, los villanos se convierten en una imagen que recrea acontecimientos o temas que forman parte de la actualidad nacional. Muchas historias son una referencia tácita a problemas que, durante la época de producción, fueron noticia, como por ejemplo: Griposa (revista *¡elé!* número 55) coincide con el miedo por la gripe AH1N1 en Ecuador en el año 2013, Piroman (revista *¡elé!* número 54) representa los incendios forestales en el verano, Doc Magogo (revista *¡elé!* número 27) aparece en mayo de 2009 y coincide con las elecciones presidenciales de abril de ese año, etc. De esta forma, se convierten en un ejercicio de simplificación a términos infantiles de lo que pasa en la realidad; pero también tienen la cualidad de poder ser leídos por los niños sin que sea necesario conocer el contexto. Por su índole coyuntural, este tipo de villanos muy pocas veces vuelven a ser utilizados, pues como noticia también pasan de moda y pierden relación con la actualidad nacional. Sin embargo, si el tema vuelve a actualizarse o el villano ha gustado mucho al público o a sus creadores, pueden volver a aparecer en una edición posterior.

Si bien en la gran mayoría de ediciones del *Capitán Escudo* se da una lucha contra villanos coyunturales, existe otro tipo de villanos cuyo apareamiento obedece a una estrategia exclusivamente narrativa; por

ejemplo: Corruptus, Violentor, Injustixia o el Kapitán Maligno. Corruptus, como jefe de la Liga de la Maldad, es la cabeza mentalizadora tras el ataque que perpetran los otros villanos; está presente de una u otra forma en el cómic, ya sea viendo lo que hacen los villanos, mediante una red de cámaras de vigilancia, por medio de las noticias y de llamadas telefónicas, o reuniéndose con ellos. Muy pocas veces se ve a este tipo de villanos de alta jerarquía cometer alguna fechoría con sus propias manos y, cuando lo hacen, se produce un «megacómic». Los megacómics son importantes porque introducen cambios en la historia o en el personaje, como el apareamiento del traje mítico o la muerte del cóndor del Capitán.

Al inicio de las tiras del *Capitán*, los villanos trabajan sin una motivación concreta, únicamente personificando un antivalor específico. Posteriormente surge la Liga de la Maldad, cuya motivación es causar efectos dañinos, conseguir poder y dinero, apoderarse de Ecuador y destruir al Capitán Escudo. Esta agrupación engloba a todos los villanos del cómic y exhibe distintas relaciones y jerarquías. Las jerarquías existentes dentro de la Liga de la Maldad, de acuerdo con los creadores del cómic, se pueden dividir en tres grupos: mandos altos, medios y bajos. Los cargos bajos son aquellos personajes que representan un problema relacionado con la civilidad y el respeto a las normas, como Suxio o Impuntualman. Los mandos medios abarcan problemas un poco más complicados, como Viche y Papo —quienes representan el regionalismo—, el Dr. Moskitus —quien desata plagas y epidemias— o Coyotero. Finalmente está el mando más alto, que comprende problemas más complejos de resolver y, por ende, villanos más malos y más difíciles de vencer. Aspiran al control de la Liga de la Maldad, como Corruptus, Injustixia o Violentor, pues a pesar de que esta entidad tiene como jefe actual a Corruptus,⁵³ existe una lucha de poderes de personajes que pretenden ser sus nuevos líderes. Estas luchas se relacionan con la importancia que, en determinado momento histórico, cobran otro tipo de problemas sociales.

53 La jefa original de la Liga de la Maldad fue Injustixia, pero Corruptus le quitó su poder al arrebatarle su balanza y con ello robó el cargo de jefe de la Liga de la Maldad. En la edición número 34, Corruptus regresa su balanza a Injustixia y le pide que se alíe a él como segunda al mando de la Liga de la Maldad para gobernar a Ecuador y destruir al Capitán Escudo.

Los villanos, en su accionar, afectarían especialmente a la clase media, convirtiéndose en una especie de fantasma para el ciudadano modelo bien comportado, respetuoso de las normas cívicas y de las leyes nacionales. Serían la encarnación de todo lo que nos molesta y nos impide vivir en armonía; dañando el relato de Ecuador perfecto y progresista al que aspiramos, lleno de gente bien portada, respetuosa y solidaria. De esta manera, se transforman en una representación de aquellas características que consideramos nos mal representan y de problemas que tenemos en nuestra vida diaria pero que tratamos por todos los medios de olvidar u ocultar.

LA HETEROGENEIDAD UNIFICADA EN EL CAPITÁN

Al crear la nación ecuatoriana, se tomó como paradigma racial la apariencia de la población europea noroccidental (Echeverría 2010, 59-60), buscando un *blanqueamiento* étnico y cultural (CNPCC 2005, 28) y ocultando lo que no se ajustaba a este paradigma. Durante mucho tiempo se pensó que era mejor borrar el pasado y negar las distintas vertientes raciales que existían en este lugar para poder acceder al *progreso cultural* que nos ofrecía la modernidad traída desde Europa (Sierra 2005, 75). Se escuchaba una sola voz, la del blanco mestizo de pensamiento occidental, lo que devino en una conciencia racista (77) que aún se mantiene a pesar de que, con el paso del tiempo, ha ido aminorando.

Durante los últimos años, a partir de la presencia cada vez más fuerte de grupos étnicos organizados, el Estado ecuatoriano ha reconocido la diversidad étnica y cultural en la Constitución. Según el investigador Luis Puente (2003), el Estado demuestra una postura basada en el multiculturalismo, en donde se plantea una convivencia respetuosa de personas de distinta etnia en un mismo espacio como una forma de cortesía y tolerancia hacia el otro, más no de un entendimiento o comprensión profunda (46-8).

A pesar del reconocimiento, los grupos étnicos de Ecuador aún no tienen las mismas oportunidades ni un trato igualitario, ya que la población mestiza todavía manifiesta un desconocimiento profundo sobre las costumbres y la forma de vida de estos grupos, lo cual influye en mantener estigmas racistas (CNPCC 2005, 28), puesto que el conocimiento y la verdadera comprensión es lo que nos posibilitaría

reconocernos como ecuatorianos al ser parte de una historia y una comunidad (Sierra 2005, 78).

En el cómic del *Capitán Escudo*, la representación de lo racial apela al multiculturalismo al mostrar a personajes de distintos colores —que aparentan diversas razas— en un grupo de gente anónima que es afectada por la Liga de la Maldad y personas de distintas etnias que ayudan al Capitán o son testigos de algún acontecimiento en la historia. La heterogeneidad racial, al ser tratada de esta manera, es mostrada como una homogeneidad, pues si bien los diversos grupos étnicos se representan gráficamente, parece más una inclusión con intención de variación cromática que una representación fidedigna de un grupo étnico; mostrando un equilibrio forzado en las relaciones entre distintas etnias y ocultando procesos históricos, luchas sociales y la existencia de una sociedad que aún es descrita como racista.

Existe otra forma de manejo de la multietnicidad, la presentación de personas de distintos grupos étnicos como personajes secundarios dentro de la historia, mostrando sus costumbres de manera muy superficial. Esta forma de representación se puede ver en contadas ocasiones dentro del cómic, como en la revista *¡elé!* número 50, en donde uno de los asesores del alcalde es una mujer indígena con vestimenta otavaleña; o en la revista *¡elé!* número 42, en la que el Capitán Escudo viaja a un pueblo de la Costa para visitar a sus amigos Dumas y Domitila, quienes son montubios.

Gráficamente, el Capitán Escudo se muestra como un hombre mestizo de características blancas, las cuales se asumen por sus rasgos y el color de su piel, con lo que se mantiene el estereotipo racial del superhéroe clásico. Este fenotipo se encuentra también en la representación de las personas que habitan las ciudades, las cuales se muestran en el cómic como esencialmente blancas y, si poseen otro color, su forma de actuar se mantiene dentro de una norma urbana occidental.

Una evidencia de la existencia del blanqueamiento étnico dentro del cómic se presenta en la revista *¡elé!* número 27, cuando el Capitán pelea contra Doc Magogo, el villano que, para ganar elecciones, oferta promesas falsas utilizando máscaras que reflejan a las personas a quienes quiere convencer. Todos los rostros que emplea Doc Magogo son blancos, y si bien entre la masa que lo aclama existen personas de distinta raza, el villano no se dirige a ellas. Esto, más que un asunto racial,

podría ser un problema de diseño, porque las máscaras que el personaje lleva en su presentación original son de piel blanca.

También se puede ver la existencia de un blanqueamiento cultural en los casos de dos personajes recurrentes, como Victoria Paz, jefa del grupo de científicos que ayuda al Capitán y que mantiene una relación platónica con él; y uno de los científicos de este grupo —el cual al parecer no tiene nombre— que ayuda al Capitán con el desarrollo de tecnología. Estos personajes serían la representación del anhelo de emblanqueamiento que han tenido distintos grupos étnicos al haberse impuesto como referente la blancura y la cultura del blanco (Sierra 2005, 76). En el caso de Victoria Paz, sus características étnicas corresponderían a una mujer mulata, al ser de piel morena y tener un cabello rizado que oscila entre el lila y el negro; el científico tiene rasgos correspondientes a una persona de raza negra. En ambos personajes, su vestimenta, formas de diálogo y de comportamiento corresponden al paradigma de éxito de la blanquitud occidental, presentando como único diferenciador el color de su piel y su cabello.

Imagen 11
Representación de la multiculturalidad en el *Capitán Escudo*



Fuente: Revista *¡elé!*, 50 (diciembre-enero, 2012): 24
Elaboración: Zonacuario

Es posible encontrar también la representación de algunos tipos de trabajadores del país, los cuales se pueden reconocer por la vestimenta que indica su profesión. Oficinistas, constructores, maestros, estudiantes,

bomberos, médicos y policías, entre otros, son representados con características estereotípicas de estos profesionales al mostrarlos con sus herramientas de trabajo o su uniforme particular. Generalmente aparecen entre la turba de gente que va a defender a Ecuador apoyando al Capitán Escudo, lo cual sería una representación simbólica y simplificada de que los trabajadores y, por ende, el pueblo ecuatoriano, apoyan al personaje.

A lo largo de su historia, el Capitán Escudo ha peleado por el pueblo ecuatoriano en general, esto se debe a que el cómic, como el resto de relatos heroicos nacionales, busca una identificación de los ciudadanos con el héroe, evitando presentar contradicciones y problemáticas sociales. Los relatos heroicos se refugian en la palabra *pueblo*, la cual no está definida, pues al ser tan ambigua, abarca un *todo* (Roig 1984, 29-30). En el *Capitán Escudo*, la palabra *pueblo* se reemplaza por *ecuatorianos*, tratándola con la misma ambigüedad, como una especie de término genérico donde puede entrar casi todo, lo que permite juntar a la gente de los diferentes territorios nacionales en una historia, bajo un mismo sentimiento de afecto y apoyo al superhéroe. Esto se puede ver en diversas ediciones, como la revista *¡elé!* número 34, en donde gente de distintos grupos étnicos y profesiones ayuda al Capitán Escudo a defender a Ecuador atacando a los enemigos. Con esto nos enseña que lo más importante para la nación es el capital humano que posee (Dittmer 2012, 115).

Como parte del análisis de la heterogeneidad en el *Capitán Escudo*, es importante estudiar la representación del género. Al asumir que los superhéroes son una versión contemporánea de los héroes patrios y remitiéndonos históricamente a ellos, notaremos que el concepto tradicional de héroe es, por fuerza, masculino. A las mujeres solo se las identifica como heroínas cuando sus acciones se comparan a las de un hombre o cuando su historia se relaciona con un hombre por ser esposa, hija, amante o hermana de algún héroe reconocido (Monsiváis 2000, 82), como en el caso de Rosa Zárate⁵⁴ o Manuela Sáenz.⁵⁵ Vale la pena notar

54 Su hijo, Francisco de la Peña, fue uno de los próceres asesinados el 2 de agosto de 1810. Junto con su esposo Nicolás de la Peña fue apresada, fusilada y decapitada en Tumaco en 1813, sus cabezas fueron llevadas a Quito como una forma de escarmiento.

55 Reconocida por su gran contribución a la causa libertaria, fue condecorada con la orden de Caballeresa del Sol, pero pasó a la historia por ser la amante del libertador Simón Bolívar, teniendo el calificativo de «Libertadora del Libertador» por haberle salvado la vida en 1828.

que, si bien en el concepto de heroicidad hay un claro relegamiento de lo femenino, esta noción es en cambio utilizada frecuentemente como una representación simbólica al comparar a la patria con la madre (González 2005, 738) y también en su analogía como mujer que necesita ser cuidada, liberada y recuperada, lo que demuestra que el género femenino, en la historia nacional, cumple un rol pasivo.

Los cómics nacionalistas, al estar profundamente relacionados con el relato de nación, mantienen esta forma de mirar al género, con protagonistas masculinos que cumplen una función activa de lucha y liberación. La mujer desempeña un rol secundario de compañera que ayuda al héroe y siempre es rescatada por este. En el mercado internacional se ha intentado equilibrar la situación generando versiones femeninas de los superhéroes clásicos que han llegado a tener sus propios cómics, películas o series de televisión (*She-Hulk*, *Superniña*, *Batichica*, etc.), buscando también la inclusión racial en los superhéroes al cambiar su raza (Johnny Storm en los *4 Fantásticos*, Sam Wilson como Capitán América y Miles Morales como Spiderman); pero todos estos personajes se reconocen siempre como una versión alternativa del héroe principal —masculino y de características blancas—.

El género, en el cómic del *Capitán*, se presenta dentro de la heteronormatividad, manteniendo definiciones muy claras tanto físicas como conductuales en los hombres y mujeres. En el caso del Capitán Escudo, como representante del género masculino, pasó en su última etapa a ser un personaje esbelto, pero sin llegar a la musculatura de los superhéroes del cómic norteamericano lo cual afianzaría la idea de que el Capitán Escudo es un personaje normal y un ciudadano corriente, comprometido con una misión de lucha y liberación.

Los villanos, por su parte, tienen en general características acordes al problema que metaforizan, con excepción de Machoman, personaje que, tanto por su diseño⁵⁶ como por su nombre evocaría una representación de un problema de género, pero quien, por el contrario, no hace referencia al tema, pues encarna al conductor imprudente que, por su irresponsabilidad, causa accidentes de tránsito. Se lo concibe como una

56 Estéticamente lleva la camisa abierta, pantalones ajustados, cadena de oro; se lo ve fuerte, aunque no excesivamente musculoso, y bastante preocupado por su apariencia personal.

forma de violencia al volante, al irrespetar señales de tránsito y a los peatones. Al ser resuelto de esta forma, se convierte en un personaje incompleto, cuya metáfora podría dar para una representación mucho más profunda respecto al tema del género en el país e incluso a escala latinoamericana.

Por otro lado, está Injusticia, una villana que tiene una feminidad hasta cierto punto sexualizada, típica del cómic norteamericano, mostrando una gran belleza en su rostro y sus formas curvilíneas, que se evidencian a pesar de estar cubiertas a modo de censura por ser un cómic infantil. Esta villana, aunque es importante dentro de la Liga de la Maldad, es un personaje débil, pues Corruptus le quitó sus poderes y depende de las estrategias y la unión con los otros villanos masculinos para poder hacer sus fechorías.

En el bando de los buenos, el único personaje femenino que adquiere importancia es Victoria Paz, quien, como todas las parejas de personajes dirigidos hacia el público infantil, desempeña un rol *asexualado*, mostrándose como una pareja platónica e idealizada del superhéroe. Representa a una mujer trabajadora, educada e inteligente que combina fortaleza y debilidad; la fortaleza es mostrada en su lealtad y apoyo al Capitán Escudo, por lo que termina herida en más de una ocasión; su debilidad queda representada con el hecho de que es el Capitán quien siempre debe salvarla. Un atributo que vale la pena mencionar es el simbolismo nacional que tiene su nombre. En el Escudo Nacional, las ramas de laurel y olivo representan la victoria y la paz, respectivamente, siendo estos nombres perfectos para la compañera de un personaje que representa al Escudo Nacional.

EL CAPITÁN, REPRESENTANTE DE UNA ECUATORIANIDAD INDEFINIBLE

La identidad es una ficción de pertenencia a un lugar determinado y, a su vez, una condición vital para generar patriotismo (Bar-Tal 1995, 42-3). Está constituida fundamentalmente por una serie de características aceptadas, como lenguaje, costumbres, alimentación, valores, héroes, etc., las cuales debieron construirse antes en el imaginario colectivo, fruto de condiciones históricas determinadas y de un ejercicio de poder. La nación no es atemporal ni mítica, sino que ha sido creada

a partir de la instauración de valores simbólicos y culturales (Pérez Vejo 2003, 281, 294).

La identidad nacional en los países latinoamericanos nunca llegó a consolidarse del todo, ya que su propia diversidad constitutiva dificultó la concreción de un relato unificador. En el caso ecuatoriano, los períodos Colonial y Republicano generaron una tensión entre tres polos identificativos: uno hispánico, como origen de una ecuatorianidad institucionalizada por el poder; uno mestizo, originado en la aculturación y transculturación, fruto de mezclas entre pueblos europeos, africanos y nativos; y otro de origen andino, cuya base sería la cultura indígena, lo que imposibilita, aún hoy en día, que existan acuerdos sobre una identidad de origen común (CNPCC 2005, 26). De acuerdo con autores como Agustín Cueva (2009), la identidad latinoamericana, por el hecho de la misma conquista y las influencias hegemónicas externas, daría la sensación de un ensamble realizado con materiales diferentes, cuyos componentes parecen haber sido armados en el camino de construcción de la nación (172). En la actualidad, la idea de lo nacional se comienza a desdibujar, lo que afecta también a la identidad debido a una supresión de fronteras y fragmentación de memorias, combinándose con elementos de otras culturas distintas a la propia. Se configuran nuevas identidades formadas de imagerías nacionales, tradicionales y locales que se mezclan con las transnacionales, donde se establecen nuevos modos de representación y participación política, es decir, nuevas modalidades de ciudadanía (Martín-Barbero 1991, 34-5).

Por otro lado, los superhéroes actuales son personajes que intentan indicar a los niños las cosas que tienen verdadero significado y valor en un mundo atiborrado de crisis sociales, morales y personales. Estas crisis surgen en la posmodernidad con la caída de los meta-relatos de Dios, Historia y Patria, así como de los conceptos tradicionales de hogar, ciudad de origen y, sobre todo, nación (Morley 2005, 135-6), lo cual produce graves conflictos en el ser humano, al no tener un relato en el cual creer. En este caótico panorama, el *Capitán Escudo* actúa como un medio de reivindicación de la nación, de los símbolos patrios y de la institucionalidad, aunque tampoco está libre de la influencia de culturas distintas, como se mostró en el caso de su representación, que está compuesta de muchas referencias a superhéroes del cómic norteamericano y *manga*. Si bien la revista *jelé!* se basa en la educación instituida,

utiliza el cómic como una forma alternativa de aprendizaje de valores y modelos tradicionales, colaborando con la formación de los niños en una sociedad en la cual los padres ya no constituyen el único patrón de conducta, la escuela no es el único lugar del saber, ni el libro es el eje articulador de la cultura, pues los medios de comunicación tienen más influencia en la formación que las instituciones tradicionales.

Es por ello que el Capitán Escudo, como superhéroe nacionalista, trata en cierta forma de revalorizar la patria al recuperar los pedazos perdidos, haciendo un llamado a los niños para que generen una diferencia en la nación y, algún día, luchen realmente contra los males sociales que representan los villanos para mejorar la situación nacional, impactarla y cambiarla (Morris 2001, 40). La revista *jelé!* y el cómic del *Capitán Escudo* entrarían en esta sociedad como un factor de entretenimiento y educación, tratando de mostrar diferentes características y valores que sus autores consideran que engloban a lo nacional y utilizando un formato que se apoya en el deleite para generar un aprendizaje en los niños. Por medio de la vinculación con la idea de lo ecuatoriano, logran que sus lectores se sientan parte de una colectividad, pues estos elementos de pertenencia les permiten generar un sentido de identificación al conducirse por ideales y proyectos comunes inculcados por este cómic desde la infancia (Alcívar 2005, 34).

El cómic del *Capitán* quiere representar a nuestro país y sus habitantes mediante algunas características que para sus autores serían *lo ecuatoriano*. Parte de esta ecuatorianidad se mostraría por medio del paisaje, así como también por la jerga que utilizan sus personajes («coger bus», «comer en *huecas*», «tener una casera en el mercado»). De acuerdo con autores como Miguel Rojas Mix (2005), el lenguaje cobra una gran importancia como característica de la nacionalidad, ya que en torno a él se pueden crear comunidades, siendo la difusión un elemento clave para la unificación nacional (1158). Es por ello que en el cómic del *Capitán* se utiliza el lenguaje como elemento diferenciador, usando frases ecuatorianas de distintas regiones: «ya te fregaste», «carga montón», «¡chuta!, aguanta», «no sea malito», etc., que son empleadas en general por sus villanos. Los lugares, situaciones y uso de modismos serían las características principales de definición y ubicación que permitirían hacer plausible la existencia del Capitán Escudo como un superhéroe cuya historia se desarrolla en un entorno ecuatoriano.

El lenguaje del personaje del Capitán Escudo es más neutro, pues su forma de hablar no es propia de un lugar específico, de hecho, habla un español gramaticalmente correcto, sin modismos propios de ninguna región. Esto puede deberse a la intencionalidad de que el Capitán se identifique con una *generalidad ecuatoriana*, ya que, al utilizar modismos propios de una región, no habría una apropiación general del personaje debido a los regionalismos internos.

Este cómic nos ha permitido plantearnos cuestiones acerca de lo que significa ser ecuatoriano; una pregunta que muy pocas veces nos hacemos, porque la ecuatorianidad se asume como algo natural, por el hecho de haber nacido y crecido en Ecuador (Sierra 2005, 61-2). Como se ha podido ver, nuestra identidad es indefinible, ya que no existe algo unívoco y ciertamente definible como ecuatoriano, sino más bien una variedad de particularismos, localismos e identidades regionales (CNPCC 2005, 29) resultantes de nuestros primeros años como república, cuando los lugares habitados estaban tan aislados que la población aprendió a identificarse primero con su localidad antes que con esa entidad abstracta que constituía Ecuador (Paz y Miño 2005, 87). El cómic del *Capitán Escudo* trata de unificar un imaginario de lo nacional, apelando a un gran número de imágenes mentales que, en conjunto, permitirían generar una construcción propia de lo ecuatoriano que no puede definirse conceptualmente y, aunque el relato que estas imágenes generan es tradicional y de corte occidental, todo relato de nación implica una selección y un rechazo de otros relatos (Pérez Vejo 2005, 1120, 1125).

Por esta dificultad de encontrar un concepto que precise lo verdaderamente ecuatoriano, consideramos que se lo podría definir como una serie de relaciones que tenemos cada uno, resultado de un proceso en continua renovación y transformación que tiene múltiples expresiones (Paz y Miño 2005, 91): su gente, sus costumbres y características, la forma que tenemos de vernos y los vínculos que creamos con lo que tenemos a nuestro alrededor. Lo que resulta en una relación de cariño que tenemos hacia el país en general o a ciertos elementos, como el clima, la gente, la comida, el paisaje, la familia, o el lugar donde crecimos, entre otros.

Lo ecuatoriano apela a lo emotivo, pues una persona siente que pertenece a un lugar gracias a una conexión de carácter emotivo-sensible

(Sierra 2005, 61-2). El Capitán Escudo es el «superhéroe tricolor» porque es un personaje que establece estas relaciones, que se siente ecuatoriano y que, sobre todo, defiende lo que considera ecuatoriano, aun sin importar que este concepto no esté claramente definido. Su verdadero poder es lograr, por medio de una historia interesante y un dibujo impactante, una asociación de deleite con la que los niños, mediante la diversión y observación, empezarían a generar una relación hacia su país. Siendo esta relación lo más importante para la consolidación de la pertenencia a una nación, pues con el deleite se van generando conexiones profundas (Kennedy 2008, 98). La existencia de un relato nacional, que puede ser inventado o conscientemente elegido, es fundamental, tanto psicológica como afectivamente, para la psiquis de cada individuo, ya que le permite formar parte de una colectividad.

CONCLUSIONES

La presente investigación se basó en la lectura y análisis, tanto gráfico como narrativo, de las revistas *¡elé!* desde la número 24 hasta la número 69, que fue la edición de despedida. También se utilizó la información recolectada en varios medios de comunicación tradicionales y redes sociales, así como de entrevistas realizadas a Alejandro Bustos, editor de la revista, y a una parte del equipo creativo, compuesto por Diego Aldaz, coordinador de ilustración, y Roberto Valencia, director creativo. Para fines de actualización de la investigación, se incluyó el libro *Capitán Escudo: El origen del superhéroe tricolor*, creado por Zonacuario en el año 2017. No se añadieron las últimas ediciones de la revista *¡elé!* desde su reaparición, ya que al ser muy pocas editadas hasta la fecha, resulta difícil determinar si los cambios introducidos en el personaje serán una tendencia marcada o si posteriormente se introducirán nuevos cambios.

A lo largo de este trabajo, se examinó la historieta del *Capitán Escudo* para comprender la relación del personaje con el relato de nación y su labor de actualización de la narrativa tradicional, siendo un canal de difusión de valores en una sociedad en la que estos relatos gradualmente se han ido perdiendo.

Se pudo ver que los distintos elementos *nacionales* en los que basa su denominación como «superhéroe tricolor» y representante de lo ecuatoriano, son símbolos —patrios, territoriales, naturales, etc.— que

permitirían un reconocimiento de la nación, fomentando un orgullo cimentado en la singularidad de Ecuador mostrada en el cómic —la cual no tiene una base real, pues este criterio se auto fundamenta más allá de una comparación real e imparcial con otras naciones—. Al incorporar elementos de diversa índole, como jergas locales, vestuario, comida y arquitectura, Zonacuario quiere representar un lugar identificable como Ecuador en su historieta. De esta manera, apela a la singularidad del país, a la grandiosidad de sus paisajes, a su riqueza natural y al sacrificio y valor de su gente; todo ello legitimado mediante el uso de los símbolos patrios. Entre estos símbolos toma gran fuerza el Escudo Nacional que, al ser utilizado en el uniforme, en los poderes y en el nombre de este superhéroe, le brinda institucionalidad y lo ampara dentro de la categoría de superhéroe nacionalista; lo cual permite que el Capitán se autodenomine «el superhéroe tricolor».

Se analizó también la voluntad educativa del cómic al enseñar civismo, devenido en civilidad por medio de sus historias, con miras a la propagación de un cambio en la forma de pensar y comportarse de las futuras generaciones. Se buscaría así gestar un amor al país —patriotismo—, mostrando una visión idealizada en la revista y en el cómic; visión en la que los paisajes son hermosos, la gente es buena, ética, trabajadora, respeta al prójimo y ama profundamente al país, y las instituciones ciudadanas son incorruptibles y trabajan siempre por el bien común.

El *Capitán Escudo* procura civilizar predicando por medio del ejemplo con el afán de corregir la existencia de *defectos locales* que distorsionan un relato prístino de nación. Estos *defectos locales*, encarnados por algunos de sus villanos, son admitidos como características negativas dentro de una sociedad capitalista occidental y forman parte de lo que en nuestro imaginario cotidiano sería una *marca distintiva nacional popular*, a la cual se debe vencer con el afán de generar un cambio en el país; dándonos un derrotero que, según sus autores, deberíamos recorrer. Con ello busca modificar la forma en la que las nuevas generaciones ven a Ecuador y en la que los ecuatorianos nos vemos a nosotros mismos, intentando cultivar virtudes que permitan convertir a sus lectores en la mejor versión de ciudadanos posible al transmitir su propia idea de patria y ciudadanía.

La civilidad que se enseña en el cómic se basa en el paradigma progresista civilizatorio de modernidad —que mantenemos desde nuestro

origen como nación, cumpliendo con los idearios establecidos por los centros hegemónicos de poder—, al que se añade nuestro propio aporte mediante la inclusión de ciertas particularidades, como la multiculturalidad y el paisaje. Una multiculturalidad expresada por medio de una representación policroma de la diversidad del país —representación únicamente cromática más no cultural—, a manera de inclusión, pero sin un conocimiento profundo del otro; y un paisaje como sitio donde existe la diversidad natural y eje de nuestra diferenciación frente a otras naciones.

El cómic del *Capitán Escudo* permite dar pie a la reflexión entre lo que consideramos que somos y lo que la visión progresista occidental nos dice que deberíamos llegar a ser, convirtiéndose en un material que permite reflexionar sobre la recuperación del relato de nación y sobre la enseñanza del mismo a las nuevas generaciones.

Durante la investigación fue posible identificar que existe una gran influencia de la industria cultural global en el *Capitán Escudo*, especialmente del cómic norteamericano, de cuyos superhéroes toma características. Por la misma razón, los villanos rinden tributo a personajes que han saltado de las páginas del cómic y forman parte de la memoria popular internacional. Es comprensible que, a pesar de que el Capitán Escudo se considere como representante de lo ecuatoriano, sea un producto híbrido, ya que en la actualidad no existe nada que se pueda considerar *puro*; esto muestra que el superhéroe también es influenciado por la sociedad en la que nació, a la cual dice representar, y por la época histórica en que surgió y se desarrolló como personaje.

Nuestra identidad es híbrida y se encuentra en una permanente crisis, la herencia del mestizaje es un constante trastorno y, al exigirnos escoger un solo relato que conforme y defina lo que somos, el relato impuesto es casi siempre el de la visión europea occidental. Adicionalmente, debido a la pluriculturalidad de nuestro territorio, existe una polifonía de voces y culturas que se mezclan y, finalmente, al estar inmersos en una globalidad, entran también las voces de los medios de comunicación de masas, que nos señalan una forma idealizada de comportamiento y de ser. Por ello consideramos que el apelativo de «superhéroe tricolor» es adecuado para el Capitán, porque es un producto híbrido que representa a Ecuador, surgido de mezclas culturales que han vivido sus autores y en las cuales estamos inmersos como sociedad,

evidenciando un Ecuador con una identidad indefinible, la cual no es cerrada, ya que toma préstamos y va modificándose con el tiempo.

La creación de un superhéroe ecuatoriano es un hecho sin precedentes en el país, pues estos personajes tienen gran importancia al formar parte fundamental del entramado que nos dice qué somos y qué queremos ser, y de la invención del *nosotros* como una unidad frente al resto de países. Es por ello que la forma de ver al superhéroe evoluciona de la misma manera en la que evoluciona la sociedad.

En este marco, la revista *¡elé!* y, dentro de ella, el cómic del *Capitán Escudo*, podrían considerarse como una propuesta de *hacer nación* que surge desde la editorial Zonacuario, al ser un medio de comunicación que reconstruye el relato de lo nacional, generando con su gráfica impactante y su narrativa una imagen de nación en sus lectores. No hay que olvidar que también tiene un componente comercial, ya que la revista se muestra como un producto 100 % ecuatoriano, dejando en claro que al consumirla se consume *lo nuestro*; siendo este uno de los atributos principales para su comercialización.

Existen pocos estudios que investigan el campo del cómic en Ecuador, y los pocos que hay se limitan a recuentos cronológicos, ya que, en el caso ecuatoriano, la producción de este arte es todavía incipiente. Ciertamente, aún queda mucho trabajo pendiente sobre este tema debido a su magnitud, puesto que no se ha realizado ninguna investigación previa acerca del Capitán Escudo ni de ningún otro personaje que represente *lo ecuatoriano*. Asimismo, sería interesante comprender la forma en que al venderse como un producto «100 % ecuatoriano» se da la distribución y acogida entre sus lectores. Otro tema pendiente de investigar a profundidad es la razón por la que, a pesar de ser un producto con una gran acogida y con casi once años de producción ininterrumpida, enfrentó una grave crisis que lo obligó a despedirse momentáneamente de sus lectores, evidenciando la situación de una industria que no ha logrado despegar en el país, de un producto que no recibe ayuda ni estímulo alguno de entidades gubernamentales o privadas, y de una revista inmersa en una lógica de mercado y de consumo que vuelve difícil la subsistencia de proyectos interesantes, como este, ya sea por la competencia despiadada con productos internacionales o por la falta de consumo del público.

Finalmente, cabe destacar la falta de mayor cantidad de investigaciones sobre héroes, superhéroes y personajes populares y su relación con el tema de la identidad en Ecuador, así como y sobre la identidad y cohesión que el pueblo construye en torno a ellos, convirtiéndolos en sus representantes. Si bien este ha sido un primer acercamiento al tema, aún quedan muchos pendientes. La construcción de la nacionalidad y de los símbolos de cohesión en torno a ella no es algo cerrado sino un proceso que se encuentra en permanente construcción.

REFERENCIAS

- Adoum, Jorge Enrique. 2000. *Ecuador: Señas particulares*. Quito: Eskeletra.
- Alcívar, Natalia. 2005. «La historia de los símbolos patrios: Banderas, Escudos y cambios en el Himno Nacional del Ecuador». En *La participación de la sociedad ecuatoriana en la formación de identidad nacional*, editado por Comisión Nacional Permanente de Conmemoraciones Cívicas (CNPCC), 33-58. Quito: CNPCC.
- Álvarez, Alfonso. 1966. «Superman, mito de nuestro tiempo». *Revista española de opinión pública*, 6: 217-46. <http://www.jstor.org/stable/4018703>.
- Álvarez, Raquel. 2005. «Evolucionismo y eugenismo en las políticas sociales latinoamericanas». En *Relatos de nación: La construcción de las identidades nacionales en el mundo hispánico*, editado por Francisco Colom González, 2: 777-800 Madrid: Iberoamericana.
- Bar-Tal, Daniel. 1995. «La monopolización del patriotismo». *Psicología Política*, 11: 41-67. <http://www.uv.es/garzon/psicologia%20politica/N11-3.pdf>.
- Bauer, Arnold. 2002. *Somos lo que compramos, historia de la cultura material en América Latina*. Ciudad de México: Aguilar / Altea / Taurus / Alfaguara.
- Belting, Hans. 2007. *Antropología de la imagen*. Buenos Aires: Katz Editores.
- Camps, Victòria. 2014. *El sentido del civismo*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona. <http://blogs.acatlan.unam.mx/calidad/files/2014/08/1.-El-Sentido-del-Civismo1.pdf>.
- Carrión, Fernando. 2015. *La violencia en Ecuador*. Quito: FLACSO Ecuador. www.flacso.org.ec/docs/artvioecu.pdf.
- Chartier, Roger. 1994. «Cultura popular: Retorno a un concepto historiográfico». *Manuscripts: Revist d'història moderna*, 12: 43-62. <http://ddd.uab.cat/pub/manuscripts/02132397n12/02132397n12p43.pdf>.
- CNPCC (Comisión Nacional Permanente de Conmemoraciones Cívicas), ed. 2005. *La participación de la sociedad ecuatoriana en la formación de identidad nacional*. Quito: CNPCC.
- Cómic Club de Guayaquil. 2012. *Entrevista a Pedro Gambarrotti*, Guayaquil, 17 de abril. <http://comicclubguayaquil.blogspot.com/2012/04/entrevista-pedro-gambarrotti.html>.
- Cueva, Agustín. 2009. *Literatura y sociedad en el Ecuador*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- De Santis, Pablo. 1998. *La historieta en la edad de la razón*. Buenos Aires: Paidós.
- Diario El Comercio. 2016. «La revista ¡Elé! y el Capitán Escudo volverán a circular en agosto de 2016». *El Comercio*, 15 de agosto. <http://www.elcomercio.com/tendencias/circulacion-revistaele-capitanescudo-agosto-ecuador.html>.

- Dittmer, Jason. 2012. *Captain America and the Nationalist Superhero*. Temple University Press. <https://www.scribd.com/book/248154774/Captain-America-and-the-Nationalist-Superhero-Metaphors-Narratives-and-Geopolitics>.
- Echeverría, Bolívar. 2010. *Modernidad y blanquitud*. Ciudad de México: Era.
- Eco, Umberto. 1984. *Apocalípticos e integrados*. Madrid: Lumen.
- Estrada, Eduardo. 2015. *El Escudo de Armas de la República del Ecuador*. http://estrada.bz/escudo_del_ecuador.htm.
- Evolucionarios Ec. 2013. «Revista ¡elé!». <http://evolucionarios.ec/2013/04/07/revista-ele>.
- Fernández, Juan Carlos. 2004. «El Capitán América nunca supo convencer a los malos: Leyendo en los cómics más allá de la adolescencia». En *Culturas de guerra*, coordinado por Fernando R. Contreras y Francisco Sierra, 187-224. Madrid: Cátedra.
- Fernández Retamar, Roberto. 1989. «Algunos usos de civilización y barbarie». *Revista mexicana de Sociología*, 51: 322-3. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México-Instituto de Investigaciones Sociales. DOI: 10.2307/3540757.
- Flores Vega, Carolina. 2010. «El cómic en el Ecuador y una propuesta de cómic». Tesis de maestría, Universidad de Cuenca.
- García Canclini, Néstor. 2005. *Culturas híbridas, estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Ciudad de México: Grijalbo.
- Gomescásseres, Tatiana, y Paul Bromberg. 2014. *Civismo: De la buena educación al «orden social urbano»*. http://institutedestudiosurbanos.info/dmdocuments/cendocieu/2_Investigacion/Investigadores/Gomescasseres_Tatiana/Ineditos/Civismo_Educacion_Orden_Social_Urbano-Bromberg_Paul.pdf.
- González, José María. 2005. «¡Libertad o con gloria morir! Himnos nacionales en Latinoamérica». En *Relatos de nación: La construcción de las identidades nacionales en el mundo hispánico*, editado por Francisco Colom González, 2: 729-47. Madrid: Iberoamericana.
- Hart, Christopher. 2001. *Drawing Cutting Edge Comics*. Nueva York: Watson-Guptill Publications.
- Heer, Jeet, y Kent Worcester, edit. 2004. *Arguing Comics. Literary Masters on a Popular Medium*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Horton, Rich, ed. 2013. *Superheroes*. Prime Books. <https://es.scribd.com/book/197754260/Superheroes>.
- Jelin, Elizabeth. 2002. *Los trabajos de la memoria*. Madrid: Siglo XXI.

- Jiménez, Alexander. 2005. «Costa Rica, o de cómo se inventan las excepciones». En *Relatos de nación: La construcción de las identidades nacionales en el mundo hispánico*, editado por Francisco Colom González, 2: 955-73. Madrid: Iberoamericana.
- Kautz, Pete. 2004. *Sinawali Mapping: Making Sense of Double Stick Patterns*. <http://alliancemartialarts.com/sinawalimap.htm>.
- Kennedy, Alexandra. 2008. «Paisajes patrios: Arte y la literatura ecuatorianos de los siglos XIX y XX». En *Escenarios para una patria: paisajismo ecuatoriano 1850-1930*, coordinado por Alexandra Kennedy Troya, 83-107. Quito: Museo de la Ciudad / FONSA.
- Latinamericanstudies.org. 2016. «Viveza criolla» en Argentina». <http://www.latinamericanstudies.org/argentina/viveza.htm>.
- Lepori, Roberto. 2013. «¿Quién le teme a C. P. Snow en la crítica de ciencia ficción latinoamericana? El enigma del género en el laberinto de una conspiración hermética». *Alambique: Revista académica de ciencia ficción y fantasía*, 1 (1): 1-20. doi: <http://dx.doi.org/10.5038/2167-6577.1.1.5>.
- Malosetti, Laura, y Diana Wechsler. 2005. «Iconografías nacionales en el Cono Sur». En *Relatos de nación: La construcción de las identidades nacionales en el mundo hispánico*, editado por Francisco Colom González, 2: 1177-98. Madrid: Iberoamericana.
- Martín-Barbero, Jesús. 1991. *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*. Ciudad de México: GG MassMedia.
- Merino, Ana. 2003. *El cómic hispánico*. Madrid: Cátedra.
- Mitre, Antonio. 1994. «La parábola del espejo: Identidad y modernidad en el «Facundo» de Domingo F. Sarmiento». *Revista de crítica literaria latinoamericana*, 20 (39): 17-40. doi: 10.2307/4530720.
- Monsiváis, Carlos. 2000. *Aires de familia, cultura y sociedad en América Latina*. Barcelona: Anagrama.
- Morley, David. 2005. «Pertenencias. Lugar, espacio e identidad en un mundo mediatizado». En *Pensar este tiempo: Espacios, afectos, pertenencias*, compilado por Leonor Arfuch, 129-68. Buenos Aires: Paidós.
- Morris, Tom. 2001. *Superheroes and Philosophy: Truth, Justice, and the Socratic Way*, Open Court. <https://es.scribd.com/book/249385619/Superheroes-and-Philosophy-Truth-Justice-and-the-Socratic-Way>.
- Mosquera, Gerardo. 2003. «El arte latinoamericano deja de serlo». *Prácticas artísticas: Enfoques contemporáneos*, editado por Víctor Manuel Rodríguez, 35-48. Bogotá: Instituto Distrital de Cultura y Turismo Universidad Nacional de Colombia.

- Neurath, Johannes. 2005. «Máscaras enmascaradas indígenas, mestizos y dioses indígenas mestizos». *Relaciones* 26 (101): 22-50. https://www.researchgate.net/profile/Johannes_Neurath/publication/28132219_Mscaras_enmascaradas._Indgenas_mestizos_y_dioses_indgenas_mestizos/links/5446f23a0cf2d62c30505090.pdf.
- Odell, Colin, y Michelle Le Blanc. 2014. *Anime*. Nueva York: Oldcastle Books. <https://es.scribd.com/book/248968047/Anime>.
- Orquera, Katerinne. 2009. «Reseña del cómic quiteño», Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador-Facultad de Comunicación Social.
- Ortiz, Renato. 2004. *Mundialización y cultura*. Bogotá: Convenio Andrés Bello.
- Paz y Miño, Juan. 2005. «Civismo e identidad nacional en el Ecuador». En *La participación de la sociedad ecuatoriana en la formación de identidad nacional*, editado por CNPCC, 79-96. Quito: CNPCC.
- Peppino, Ana María. 2012. *Narrativa gráfica: Los entresijos de la historieta*. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Pérez Yglesias, María. 1991. *Supertiñosa ayuda a los agachados. ¿Qué pensaría Mafalda? Historiar la historieta: ¿Un proyecto académico y/o político?* Quito: CIESPAL.
- Pérez Vejo, Tomás. 2003. «La construcción de las naciones como problema historiográfico: El caso del mundo hispánico». *Historia mexicana*, 53 (2): 275-311.
- . 2005. «Imágenes, historia y nación: La construcción de un imaginario histórico en la pintura española del siglo XIX». En *Relatos de nación: La construcción de las identidades nacionales en el mundo hispánico*, editado por Francisco Colom González, 2: 1117-54. Madrid: Iberoamericana.
- Proaño, Miguel. 1973. *Tesis de Cívica para el tercer curso básico*. Quito: Editorial Santo Domingo.
- Puente, Luis. 2003. «Políticas culturales e interculturalidad: La visión desde el Estado Ecuatoriano», Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.
- Quijada, Mónica. 2005. «Los confines del “pueblo soberano” territorio y diversidad en la Argentina del siglo XIX». En *Relatos de nación: La construcción de las identidades nacionales en el mundo hispánico*, editado por Francisco Colom González, 2: 821-48. Madrid: Iberoamericana.
- Richard, Nelly. 1994. «Latinoamérica y la posmodernidad: La crisis de los originales y la revancha de la copia». En *Visión del arte latinoamericano en la década de 1980*, 39-44. Lima: Centro Wilfredo Lam / PNUD / UNESCO.

- Roig, Arturo. 1984. *Bolivarismo y filosofía latinoamericana*. Quito: FLACSO Ecuador.
- Rojas Mix, Miguel. 2005. «El imaginario nacional latinoamericano». En *Relatos de nación: La construcción de las identidades nacionales en el mundo hispánico*, editado por Francisco Colom González, 2: 1155-75. Madrid: Iberoamericana.
- Rosenberg, Robin, y Jennifer Canzoneri, eds. 2008. *The Psychology of Superheroes: An Unauthorized Exploration*. Dallas: BenBella Books, Inc.
- Rosental, Moisevich, y Pavel Iudin. 1985. *Diccionario filosófico*. Bogotá: Ediciones Nacionales.
- Salazar, Ernesto. 2000. *Entre mitos y fábulas, el Ecuador aborigen*. Quito: Corporación Editora Nacional.
- Santibáñez, José. 2012. «El cómic en Ecuador, una historia en génesis permanente». *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 119: 23-42.
- Saraceni, Mario. 2001. *The Language of Comics*. Nueva York: Inter Text.
- Sierra, Natalia. 2005. «Ecuador un país de colores, queñas y tambores». En *La participación de la sociedad ecuatoriana en la formación de identidad nacional*, editado por CNPCC, 61-78. Quito: CNPCC.
- Silva, Armando. 2002. «Culturas urbanas en América Latina». En *América Latina: Un espacio cultural en el mundo globalizado. Debates y perspectivas*, editado por Manuel Antonio Garretón. Bogotá: Convenio Andrés Bello.
- Tonkin, Elizabeth. 1992. «Mask». En *Folklore, Cultural Performances, and Popular Entertainments: A Communications-Centered Handbook*, editado por Richard Bauman, 225-32. Nueva York: Oxford University Press.
- Traba, Marta. 1984. «El problema de la “existencia” del artista latinoamericano». En *Marta Traba, Museo de Arte Moderno de Bogotá*. Bogotá: Planeta.

ÚLTIMOS TÍTULOS DE LA SERIE MAGÍSTER

272	Samantha Bermúdez, <i>El derecho a fundar una familia y la gestación subrogada</i>
273	Giovanny Puchaicela, <i>El valor cultural de las bandas de pueblo en Ecuador</i>
274	Andrea Angulo, <i>La difusión de la música alternativa en la comunidad virtual</i>
275	Eduardo Yumisaca Jiménez, <i>La interculturalidad en las bandas de fusión musical</i>
276	Gabriela Argüello, <i>El centenario de la comuna de Santa Clara de San Millán</i>
277	Juan Pablo Guerrero, <i>Aproximación intercultural del «delito»: Su tratamiento en la justicia estatal y en la justicia indígena</i>
278	Monserate Gómez, <i>Diálogos y tensiones entre comunidad y museo en Quito (2009-2014)</i>
279	Santiago Andrade Mayorga, <i>Tutela constitucional del derecho de propiedad en Ecuador</i>
280	Diego Peña, <i>El convenio de accionistas en Ecuador</i>
281	Manai Kowii, <i>Sumakruray: Debates sobre el arte kichwa</i>
282	Gustavo Freire, <i>Formación en turismo: Una perspectiva empresarial</i>
283	Ana Robayo, <i>De la hacienda al Quito urbano: El caso del barrio La Concordia # 1</i>
284	Katty Bravo, <i>Brujas y diablos en el corregimiento de Yauyos (1660)</i>
285	Paulo César Gaibor, <i>Criminología mediática y victimología del miedo</i>
286	Iván Viteri, <i>Violencia simbólica y gestión educativa</i>
287	María Belén Garcés Custode, <i>Ecuador: Capitán Escudo y la construcción de la nación</i>

En este libro se analiza la relación del cómic con el relato de nación y la enseñanza del mismo a las nuevas generaciones. En 2006 surge en Ecuador el personaje cómic Capitán Escudo, un superhéroe sin poderes, cuyas únicas armas son sus principios morales y las habilidades obtenidas de la sabiduría milenaria de nuestras culturas, de los Andes, del mar y de la habilidad y fuerza de los animales. Lucha contra todos los villanos que quieren atrápanos y apoderarse de Ecuador y desde ahí extenderse a todo el mundo. Estos villanos representan lo peor del país, las características que tradicionalmente asumimos como propias pero que en una «sociedad idealizada» no deberían existir, tales como la corrupción, la impuntualidad y la suciedad.

La creación de un superhéroe ecuatoriano es un hecho sin precedentes en el país, y se convierte en parte fundamental de la dicotomía entre lo que la historia oficial dice que somos frente a lo que queremos ser, de la invención de un «nosotros» como una unidad frente al resto de países.

María Belén Garcés Custode (Quito, 1985) es diseñadora gráfica (2010) por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE) y magíster en Estudios de la Cultura con mención en Comunicación (2016) por la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador. Investigadora de la interrelación entre los estudios culturales, el diseño y la comunicación, ha sido docente universitaria en las carreras de Diseño Gráfico y Diseño de Productos en la PUCE, institución donde actualmente se desempeña como diseñadora senior. Paralelamente, realiza proyectos en los ámbitos de la comunicación, la publicidad y el desarrollo de nuevas tecnologías.



9789942837103