

Introducción

Con el final de la Segunda Guerra Mundial se inicia una etapa en la que el mundo quedará dirigido por dos grandes bloques, cuyos gobiernos van a sustituir las armas por la política cultural en una nueva tipología de enfrentamiento conocida como “guerra psicológica”. Estados Unidos usará distintas herramientas para exacerbar los valores de democracia, libertad o capitalismo con las que atraer a aquella parte de la ciudadanía que había resultado decepcionada por las políticas desarrolladas a raíz de la Segunda Guerra Mundial, y demostrar a las élites europeas que poseía una “alta cultura” y la necesidad de extender su modelo de way of life por el Viejo Continente. Para llevar a cabo esta nueva campaña no sólo recurrió a mecanismos como el Plan Marshall o el Fair Deal, sino que hizo de la cultura un elemento más dentro de la industria exportadora con la que vender el ideal estadounidense al otro lado del océano. Dentro de esa industria destaca la presencia propagandística en el cómic, especialmente en el de superhéroes al personificar, en muchos casos, su propia identidad. Se trata de un sector cuyo mensaje calaba en un amplio espectro de la población, por tratarse de un producto realmente económico consumido por un importante porcentaje de la ciudadanía estadounidense. A través de este medio de entretenimiento se pueden extraer distintas percepciones en torno a la realidad estadounidense: la reformulación de su identidad y la del Otro, junto a la construcción del American Way of Life o su convergencia dentro del sistema de relaciones internacionales. En este caso, se va a exponer cómo desde los distintos gobiernos estadounidenses de la “primera guerra fría” (1947-1960) –momento de mayor tensión entre EEUU y la URSS- se va a potenciar el miedo al comunismo como una forma de aunar a la población en torno al rechazo a un enemigo común, que estaba ganando en Europa la batalla por “conquistar los corazones y las mentes” de la población. Para ello se recurre a los elementos culturales más potentes, como es el cómic utilizando a sus personajes como vehículo de transmisión ideológica. Todo ello en un contexto de reconversión de su identidad, con el replanteamiento de conceptos como la Frontera o el Destino Manifiesto.

Contexto histórico

Con el final de la Segunda Guerra Mundial se exagera el pánico frente al comunismo, un miedo que ya existía desde los años veinte ... Una vez concluye la Segunda Guerra Mundial el miedo al nazismo, ... se evapora para volver a colocar el epicentro en el anticomunismo. Asimismo, la agitación social fue una constante tras la contienda ante la mejora de las condiciones económicas de los empresarios frente a la de los obreros, quienes experimentaron una congelación salarial. Esta inestabilidad y la incapacidad del presidente Truman para hacerle frente, derivó en la victoria de los republicanos en las elecciones de 1946 en las que lograron la mayoría en ambas cámaras. ...En 1947 Harry Truman pronuncia un discurso con el que implanta una nueva medida (“Doctrina de la Contención”), que plantea la necesidad de contener el avance del comunismo y la obligación de Estados Unidos de proteger al resto de países frente a la amenaza del totalitarismo. Este discurso marcó el nuevo rumbo mundial basado en la política de los dos mundos, siendo los principios morales sobre los que se cimienta esta nación (democracia y defensa de las naciones “libres”) la base de su política exterior. En este mismo año se desarrolla el Plan Marshall, iniciativa que trató de venderse como una acción benéfica con la que ayudar a una Europa desolada tras el conflicto. Sin embargo, revestía una forma de autoprotección... Frente al prestigio que había adquirido el comunismo tras la victoria de la URSS, que podría derivar en su avance por Europa Occidental. Igualmente, no dejaba de ser una manera de garantizar que el Viejo Continente mantuviera sus niveles de importación de productos estadounidenses. De hecho, la propia URSS llegó a denunciar este plan porque suponía una intromisión en las políticas europeas, aunque éste siguió adelante sin mayores inconvenientes hasta 1951. Desde la perspectiva cultural, Estados Unidos realizó un importante esfuerzo por tratar de mostrar a la intelectualidad europea las bondades de sus valores y cultura como sostenes de la democracia y el liberalismo, creando así sistemas de becas como la famosa Beca Fullbright (1948).

Sin duda alguna, la caza de brujas dirigida por el senador republicano de Wisconsin, Joseph McCarthy en los años cincuenta es una de las principales muestras de ese miedo al comunismo. Esta eventualidad se gesta con el inicio de la Guerra de Corea (1950-1953), que se suma a esta situación de tensión con la que se acrecienta la lucha contra el movimiento obrero. Tal persecución abarcó todos los sectores, desde el político hasta el empresarial o artístico.

Propaganda cultural tras el conflicto: la propaganda política fue prevalente durante la Guerra Fría, pero alcanzó su cénit en las décadas de los 50 y 60, cuando se promovieron los valores estadounidenses en películas, música, literatura, arte y televisión. Ya en 1948 el corto de animación Make Mine Freedom ensalzaba los beneficios de vivir en una sociedad capitalista. Meet King Joe al año siguiente alababa el trabajo en Estados Unidos y animaba a los

trabajadores a que se sintieran felices porque sus condiciones no podían ser mejores en otro país. A través de estos medios se promovían ideales de la familia nuclear, la obediencia hacia los padres o la lealtad a la nación. Como contraposición se condenaba la ideología y economía comunista, tal y como se refleja en *Red Nightmare* (1962), primero destinado a las Fuerzas Armadas y luego retransmitido por televisión para el público en general. En él se crea, plantea una situación imaginaria en la que Estados Unidos había sido reconstruido en el territorio soviético donde se entrena a espías soviéticos con el fin de derribar al gobierno estadounidense y su sociedad. Tal y como explicó Dwight Eisenhower: *“Nuestro objetivo en la Guerra Fría no es conquistar o someter por la fuerza un territorio. Nuestro objetivo es más sutil, más penetrante, más completo. Estamos intentando, por medios pacíficos, que el mundo crea la verdad. La verdad es que los americanos queremos un mundo en paz en el que todas las personas tengan oportunidad del máximo desarrollo individual. A los medios que vamos a emplear para extender esta verdad se les suele llamar “guerra psicológica” [...] la lucha por ganar las mentes y las voluntades de los hombres”* (Saunders, 2013: 177). Fue este el recurso empleado para atraer a la población hacia el bloque capitalista. El conflicto armado había sido sustituido por una conquista cultural con la que lograr convencer a las voces disidentes del propio Estados Unidos, ya que aún existía un cierto rechazo a la participación de esta potencia en la Segunda Guerra Mundial viendo así que tenían que salir de nuevo al rescate de un continente que se dejó someter por sistemas dictatoriales. Tras esta participación habían de enfrentarse a una recuperación económica que se podía haber evitado. A su vez, tenían que conseguir liderar un bloque compuesto por América Latina y la Europa Occidental para confrontar de este modo a la Unión Soviética. Era, por tanto, necesario exportar toda una industria cultural con la que pudieran identificarse aquellos países integrantes. Estados Unidos era partidario de seguir el liberalismo también en el ámbito cultural, en el que convergiera la expansión de la industria del entretenimiento sin restricciones con la intervención estatal exclusivamente para la promoción de ésta en el exterior, especialmente en Europa. Un continente en el que la cultura estadounidense era considerada como vulgar y comercial, una opinión que ya venía gestándose desde los años treinta cuando se transmitió la imagen de unos Estados Unidos sin definición cultural con una sociedad de masas preocupada por el consumo. Fue este hecho, junto al miedo a la ofensiva comunista en el ámbito cultural, el que motivó una campaña con la que combatir esta imagen estereotipada de Estados Unidos. Los servicios de propaganda seleccionaron aquellos componentes de su literatura, música o pintura que probaran la existencia de una alta cultura frente a aquellas otras obras que pudieran desacreditar esta imagen.

Desde la formación de los primeros medios de comunicación éstos se presentan como una herramienta transmisora de ideología, colaborando en la destrucción de tradiciones y creando otras nuevas. Los cómics se conforman como expresión de un conjunto de ideas y valores a través de personajes estereotipados, portadores de símbolos de poder. Un poder asociado a una personalidad generalizada entre los superhéroes, con cualidades excepcionales. La súper fuerza o poderes sobrenaturales junto al empleo de emblemas, uniformes y máscaras muestran a personajes que quieren proteger su identidad real, pero queriendo diferenciarse del resto de superhéroes haciéndose fácilmente reconocibles. Como mecanismo de proximidad al lector se empleó la lucha de los superhéroes con enemigos reales, como sucedió con Capitán América en su primera aparición, donde se enfrentó a Adolf Hitler. Lo mismo ocurre con Tío Sam, una figura dentro del ideario estadounidense adoptado por Quality Comics en julio de 1940. En los años 50 DC adquiere, entre otros, a este personaje como una imagen en la que se enaltecían los valores patrióticos para atraer así a los jóvenes lectores. Incluso Superman llegará a participar como paracaidista en el conflicto junto al resto de soldados. Con estas historias se busca transmitir una serie de valores con un carácter intergeneracional de una forma simple que llegue a un público amplio y que no pierdan validez con el paso del tiempo.

Construcción de la identidad: El American Way of Life

Tras la Segunda Guerra Mundial de forma paulatina se logró disminuir las tasas de desempleo y romper en positivo la congelación salarial, fomentando de esta manera el consumo entre las familias estadounidenses y garantizando las exportaciones a casi la totalidad de Europa. De tal forma que en 1955 Estados Unidos producía cerca de la mitad de los bienes de consumo del planeta. Este crecimiento económico favoreció a las clases medias de forma directa, conformando una nueva forma de vida basada en la ostentación y en la integración del consumo dentro de su escala de valores. Como consecuencia se potencia la producción en masa con un empeoramiento de la calidad de los productos, y el auge de un nuevo sector: los medios de comunicación de masas. Serán los años de la radio, la llegada de los primeros televisores a los hogares y el aumento de la publicidad que ello conllevará. Este estilo de vida, junto a la nueva conformación de la ideología estadounidense, se sumó a los valores tradicionales de esta población: el liberalismo, la democracia o el individualismo. Ya a partir de la revolución que desembocó en su independencia, Estados Unidos presentó una serie de particularidades como su organización institucional, el peso del liberalismo o la

expansión territorial gracias a la cual se presenta como una de las grandes superpotencias del siglo XX. Todo ello ha conformado la concepción del excepcionalismo estadounidense como sustento de su identidad. Un excepcionalismo que se nutre de su historia revolucionaria, el componente religioso como elemento articulador de la moral estadounidense y el liberalismo individualista. Este excepcionalismo conecta con su carácter mesiánico por el cual ha de extender sus bondades al resto del mundo y proteger a las naciones “libres” de cualquier ataque que ponga en peligro esta libertad. El Capitán América y Superman se presentan como las dos grandes personificaciones de los valores propiamente estadounidense y de su way of life. Capitán América nace en 1941 como un joven escuálido rechazado por el ejército por su falta de fuerza, negándosele su participación en la Segunda Guerra Mundial. Es tal su interés por contribuir con su país que se somete a un experimento en el que se le inyecta un serum que le otorga súper fuerza. El científico responsable es asesinado por un espía nazi, siendo Steve Rogers el único superhombre con estas características. Ya su traje y escudo son una muestra del trasfondo que reviste, ya que en ambos aparece la bandera estadounidense. Además, el hecho de que su única arma sea un escudo no es baladí, ya que representa que él, al igual que Estados Unidos sólo actúa de forma defensiva frente a los ataques recibidos contra la libertad. Siempre rescatará a sus enemigos en aquellas situaciones en las que estén al borde la muerte. Capitán América bebe de la cultura de los superhéroes según la cual los villanos tienen que responder ante la justicia y los superhéroes no han de sustituirla, sólo facilitar su labor.

A lo largo de los cómics se va a dar una constante representación de las preocupaciones sociales y políticas que se van gestando en paralelo. No sólo se muestran protestas estudiantiles y sociales, especialmente en la lucha por los derechos civiles de la población negra a partir de la entrada en escena de personajes como Falcon, sino que en paralelo al escándalo Watergate Capitán América se enfrenta al Imperio Secreto, tras el cual se descubre que hay una figura del gobierno. Nunca se desvela la identidad de este personaje, pero debido al contexto en el que se genera se piensa que era una referencia al presidente Richard Nixon. Steve Rogers se siente tan defraudado por el sistema que decide abandonar el disfraz de Capitán América para convertirse en Nomad, un superhéroe que sigue luchando por el bien social pero fuera del sistema. Todo ello durará apenas unos números hasta que su amigo Ojo de Halcón le muestre la necesidad de que vuelva a ser Capitán América, porque los valores que representaba se mantienen en la sociedad, aunque la clase política no haya sabido defenderlos. Superman pertenece al imaginario del héroe con poderes superiores, tal y como sucedía con Hércules o Sigfrido, que unidos a las virtudes humanas hacen de él un ser muy próximo a la perfección. Tal y como defiende Umberto Eco en Apocalípticos e integrados la doble realidad de Superman y Clark Kent -en la que convergen un personaje tímido, no excesivamente inteligente, miope y sin apenas carácter con un ser con velocidad supersónica, con vista de rayos X, superfuerza y superoído- es la que permite un mayor dinamismo en sus aventuras y que exista una cierta aproximación con el lector al poder llegar a sentirse identificado con el protagonista. De esta forma, gracias a estas historias aquel ciudadano acomplejado que se siente fuera de la sociedad alimenta la esperanza de convertirse algún día en un superhéroe. Igual que sucede con otros superhéroes Superman va a sufrir una evolución, desde sus orígenes en la serie Action Comics donde protagonizaba historias de fábulas morales, en las que combinaba la injusticia social con la avaricia entre los hombres de negocios que actuaban como gánsteres o defendía la necesidad de que el Estado asistiera a los pobres. De ahí pasó a tener enemigos muy concretos y se fue alejando de la ingenuidad y la acción social. También se ha querido interpretar a Superman como el ideal del migrante que llega a Estados Unidos para cumplir el sueño americano, para lo que trabaja duro y protege y defiende a su nuevo país frente a los males que le asolan. Otro ejemplo de la representación del espíritu estadounidense en los cómics se encuentra en Iron Man, un reflejo del Estados Unidos superior frente al resto de potencias, un rival imparable capaz de emplear toda su inteligencia para alcanzar sus metas. No sólo representa la rivalidad tecnológica, sino que su condición de “playboy” hace de él la mejor personificación del modelo de capitalismo, como símbolo de una lucha que trasciende el campo de la tecnología para llegar también a lo económico y a lo ideológico. Es más, sus primeros enemigos serán Crisom Dynamo y Titanium Man, que representan este mismo arquetipo, pero tras el Telón de Acero como los defensores de los valores del socialismo. En conjunto, el superhéroe debe conformarse como la personificación o el adalid de los valores propios de su patria, no ha de actuar de forma inesperada sino es por una causa justificada o para volver a la “normalidad” pocos números después. Puede llegar a ser crítico con el sistema, pero siempre entendiendo que ha de velar por la sociedad en conjunto a pesar de la corrupción o las malas políticas, ya que es ella la que engloba todos los ideales que defiende el superhéroe.

Construcción del Otro

Tradicionalmente dentro de la construcción identitaria se confronta la figura del Uno (idílica) con la del Otro (personificación de todos los males). Tal y como expresó Umberto Eco en Construir al enemigo y otros escritos:

“Tener un enemigo es importante no solo para definir nuestra identidad, sino también para procurarnos un obstáculo con respecto al cual medir nuestro sistema de valores y mostrar, al encararlo, nuestro valor. Por lo tanto, cuando el enemigo no existe, es preciso construirlo”. Los enemigos, por norma, son distintos a nosotros, con costumbres y formas de vida totalmente opuestas; sin embargo, también se tiende a ver en la simple diversidad una señal de amenaza. El enemigo ha de ser diferente por tanto en su físico como en su personalidad. Éste debe ser feo por ser malo, ya que lo bello se asocia con lo bueno, siendo deshumanos aquellos que carecen de algún miembro del cuerpo o con características alejadas de los estereotipos de belleza. Por este motivo, para que no existiera ningún tipo de duda acerca del origen de estos “monstruos” en los cómics se añadían detalles sobre su procedencia, como The Executioner, dictador comunista del ficticio San Diablo y archienemigo del superhéroe Thor. Es un claro contraste entre la perfección del héroe americano y la suma de defectos de la figura comunista. Se generaliza la identificación de comunismo con tiranía, ya que estos comunistas eran representados como dictadores o aspirantes a ello. Es una forma de contrarrestar la idea de vida política estadounidense basada en el pacto social como originario del Estado, y la socialista que se muestra como una dominación de la clase oligárquica que ejerce tratos vejatorios sobre sus subordinados y sobre la ciudadanía. Así sucede con Fidel Castro durante la Crisis de los Misiles, cuando pasa de ser un libertador a ser el estereotipo del dictador latino (Tales of Suspense, nº 91), una metáfora de cómo el comunismo se ejerce mediante dictaduras sostenidas en el uso de la fuerza para convertir a la población en súbditos, hasta que el superhéroe norteamericano acude al rescate y convence a la población de que tiene que luchar contra su opresor. Uno de los máximos exponentes del retrato infrahumano de los comunistas llega con su presentación como seres simiescos. Red Ghost trata de imitar el experimento con el que se originan los Cuatro Fantásticos acompañándose de tres simios que representan la versión comunista de Antorcha Humana, la Mujer Invisible y la Cosa. Otro caso es el de Ant Man y su viaje a Berlín, donde se encuentra con un poderoso ejército comunista formado por orangutanes dotados de inteligencia, que desfilan con uniformes estampados con la hoz y el martillo simulando al ejército soviético. Como contraposición, Ant Man emplea este mismo experimento contra los soldados de la Alemania del Este para combatirlos con facilidad al convertirlos en simios. Si los comunistas varones eran representados de este modo, las mujeres presentaban figuras esbeltas y esculturales, inteligentes y astutas que siempre podían alcanzar sus objetivos, utilizando el engaño y la mentira sobre el ingenuo superhéroe. El estereotipo más claro de esta “mujer fatal” del cómic es la Viuda Negra, quien en un principio adopta la forma de una mujer frágil y vulnerable, para luego, al ser descubierta su identidad secreta, mostrar su experiencia en artes marciales e indestructibilidad debido a sus potentes destrezas físicas, lo que le aleja de esa visión machista que se había dado en un principio al presentarla como objeto sexual. Aunque el machismo no termina de desaparecer al seguir engatusando a héroes como Ojo de Halcón, quien queda prendado de ella aun cuando descubre sus verdaderas intenciones. Otra de las representaciones más claras del Otro como figura totalitaria se da en el episodio tercero de Fighting American, “Stranger from Paradise”. Se presenta a un niño soviético que envía una carta a Fighting American narrándole las virtudes de la URSS. Esta narrativa va a ser intercalada con imágenes de lo que para Joe Simon y Jack Kirby es la realidad de la URSS: los ancianos trabajan en un estado de semiesclavitud, los niños no juegan, sino que van a visitar lugares sagrados para los soviéticos como la tumba de Lenin o viven en un estado de represión constante. Una historia que concluye con la incursión de Fighting American y Speedy en la URSS para trasladar al niño y a su familia a Estados Unidos, donde viven felices. Toda esa imagen calaba profundamente entre la población, potenciando de este modo la política del miedo que se venía gestando desde la administración estadounidense.

Miedo al comunista en los cómics

A pesar de que la población estadounidense salió realmente exhausta de la Segunda Guerra Mundial, desde la administración Truman consideraron necesario mantener un estado de alerta, un ambiente de miedo y guerra fría con la Unión Soviética. Trataron de exacerbar una rivalidad real con otra potencia que, sin embargo, había salido realmente desfallecida del conflicto tras el esfuerzo realizado (con más de 20 millones de muertos y una economía en ruinas); pero estos datos no sirvieron para frenar la percepción de Truman de la URSS como una amenaza de la que había que tener una especial precaución. Se potenció la economía militar y el presupuesto de estas características para establecerse un clima de miedo a la expansión comunista, no sólo a nivel nacional sino también en el exterior. De este modo fue posible la ejecución de acciones agresivas en otros países y un aumento de la represión en el interior. El gobierno Truman va a tratar de asegurar su mandato alertando a la población de los peligros de los movimientos revolucionarios en Europa y Asia, consecuencia del expansionismo soviético, conformando un constante paralelismo con la política de Hitler y la construcción del Tercer Reich...

La persecución anticomunista dada en el ambiente cinematográfico se extiende a la sociedad estadounidense incluyendo el mundo del cómic donde la crítica al comunismo será una constante²⁶, llegando a alcanzar tres modalidades desde sus inicios. En un primero momento se genera un cierto grado de crítica, pero de intensidad baja, a través de revistas cuya finalidad esencial era aleccionar al público sobre los “peligros del comunismo” utilizando para ello cómics educativos como modelo; en un segundo nivel los cómics bélicos publicados durante la Guerra de Corea y la de Vietnam se llevan al máximo exponente de la propaganda, al retratar el comunismo dentro de la lógica propagandística en el marco de estos conflictos bélicos; por último, serán varios los subgéneros dentro del cómic (western, romance, superhéroes...) que abordan también de una forma más o menos enfática ese miedo rojo²⁷. Es por ello que la caza de brujas que se producirá en los años cincuenta de la mano del senador McCarthy se extenderá a los cómics publicados por William Gaines, acusado de favorecer la delincuencia entre los jóvenes²⁸, va a promover la vuelta de ciertos superhéroes reconvertidos en una nueva realidad narrativa de la mano de la Liga de la Justicia. Ante el gran éxito de estos superhéroes reciclados por DC Comics, la compañía Marvel se ve obligada a renovar a sus personajes en un intento por no perder protagonismo en la industria del cómic; serán los años de creación de Spiderman, los Cuatro Fantásticos o Hulk, de la mano de Stan Lee y Jack Kirby. Este miedo al comunismo se presenta de forma temprana coincidiendo con la revitalización de los comics books gracias a Julius Schwartz, quien reinventa personajes o crea otros nuevos. Se pueden encontrar ejemplos como el del Capitán América, que permanece en estado de hibernación tras la Segunda Guerra Mundial, pero que despierta en los años sesenta para luchar contra su gran enemigo, el Guardián Rojo. Iron Man es otro de los cómics de mayor fuerza política en este momento. Tony Stark llega a Vietnam en el contexto del conflicto al que son enviados varios diplomáticos estadounidenses. Allí es apresado por los soviéticos y obligado a trabajar a su servicio. Sin embargo, haciendo uso de su extrema inteligencia y sus conocimientos en tecnología, construirá una poderosa armadura con la que logra combatir a los comunistas, huir de su prisión y regresar a Estados Unidos convertido en Iron Man como nuevo adalid en la defensa de las libertades y el mundo libre y en la lucha contra sus opositores, uno de ellos sería su archienemigo El Mandarín (agente de la China comunista). Se va a mostrar como una constante la depravación política, moral y económica del comunismo; a lo que se contrapone la superioridad política moral y económica de Estados Unidos y su sistema de bienestar; y la superioridad tecnológica, que se ve amenazada por el peligro rojo. De este modo los comunistas quedan retratados como auténticos tiranos en el quinto número de El increíble Hulk (1962) o en el número 18 de Avengers (1965); o como figuras grotescas en el número 21 de Men's adventures (1953) o el 42 de Tales of suspense (1963). En estos cómics los personajes que personifican los males del comunismo experimentaban una transferencia de la depravación del sistema en sus propias figuras, al sufrir una transmutación a nivel física y moral.

Conclusiones

La campaña contra el comunismo dirigida por Estados Unidos se conformó como uno de los componentes esenciales dentro de la campaña cultural generada durante la Guerra Fría. Será el momento de reconversión de su identidad y valores extensibles a Europa y América Latina. En el caso de los cómics estos mensajes van a ser presentados a través de sus protagonistas, unos superhéroes que van a personificar los valores y virtudes estadounidenses frente a sus enemigos. Durante la Guerra Fría se va a prolongar el modelo de historias ya construido durante la Segunda Guerra Mundial, en el que los villanos ya no son gánsters o ladrones, sino que presentan una importante carga política y tanto su aspecto físico como su carácter son una muestra de los defectos de aquellas sociedades que no cumplen con esas virtudes que el capitalismo y la democracia representan. Incluso serán cada vez más los ejemplos de enfrentamientos directos entre los superhéroes y villanos reales de la historia, como una forma de expresión de las preocupaciones reales de la sociedad y cómo los héroes no viven al margen de las mismas. Suponen un ejemplo para sus lectores, y en algunos casos son personajes en los que verse reflejados por su doble vida en la que, al quitarse el antifaz, son personas sencillas con problemas y situaciones similares a las que cualquiera pueda vivir. Tras esta herramienta propagandística se puede extraer un análisis de la complejidad de Estados Unidos en una etapa en la que se van a dar distintas doctrinas con las que enfrentarse a una nueva dinámica de relaciones internacionales radicalmente distinta a lo acostumbrado, con nuevos mecanismos dentro de una confrontación en la que la diplomacia y la propaganda van a protagonizar el nuevo modelo de política exterior.