

Lex in comicis: el Derecho explicado en viñetas

«LEX IN COMICIS: Law Explained in Comics»

Elisa Pérez de los Cobos Hernández

Profesora Contratada Doctor. Universidad de Murcia

Murcia, Región de Murcia, España

eperezdeloscobos@um.es

Enviado el 19 de septiembre de 2025; aceptado el 15 de diciembre de 2025.

SUMARIO: I. Introducción: *storytelling* y Derecho. II. De la tira cómica a la novela gráfica: definición y evolución del Noveno Arte. II.1. Pero ¿qué es el cómic? II.2. La invisibilización del «arte invisible». III. El cómic como recurso didáctico en la enseñanza del Derecho: fundamentos y propuestas metodológicas. IV. Los superhéroos al servicio del Derecho Administrativo. IV.1. El cómic como herramienta para el análisis jurídico multidisciplinar. IV.2. El cómic en el Derecho Administrativo: una aproximación al régimen de responsabilidad extracontractual de los superhéroos. IV.2.1. ¿Es la labor de vigilancia y defensa de los superhéroos un servicio público? IV.2.2. Diferente régimen de responsabilidad extracontractual según la naturaleza jurídica pública o privada de la actividad superheroica. IV.2.3. Ejercicio práctico: viabilidad jurídica de una reclamación de responsabilidad patrimonial en el caso *Civil War*. V. Bibliografía.

Resumen: El presente trabajo examina el cómic como recurso didáctico en la enseñanza del Derecho, resaltando su valor en el marco del *storytelling* y la innovación docente. Su narrativa verbo-icónica facilita la comprensión de contenidos complejos, incrementa la motivación del estudiantado y promueve un aprendizaje activo basado en la reflexión crítica y la participación. Sobre estas bases, se analizan propuestas metodológicas de lectura y creación de cómics en el aula aplicadas al Derecho en general y al Derecho Administrativo en particular.

Palabras clave: Innovación docente. Derecho Administrativo. Cómic. Aprendizaje activo.

Abstract: This paper examines the comic as a didactic resource in the teaching of Law, highlighting its value within the framework of *storytelling* and teaching innovation. Its verbo-iconic narrative facilitates the understanding of complex content, increases students' motivation, and promotes active learning based on critical reflection and participation. On these bases, methodological proposals for reading and creating comics in the classroom are analyzed, applied both to Law in general and to Administrative Law in particular.

Keywords: Teaching innovation. Administrative Law. Comic book. Active learning.

I. Introducción: *storytelling* y Derecho

«Los relatos y los sueños son la sombra de la verdad que perdurará cuando los meros hechos sean polvo y cenizas y se olviden», con esta frase Sandman, el Señor de los Sueños, revela su intención de que el rey Oberón y la reina Titania sean recordados por los mortales hasta que termine esta era¹. Para ello, nada mejor que una historia. Neil GAIMAN explica así el origen de *El sueño de una noche de verano*, de William SHAKESPEARE, a quien Morfeo le otorga «lo que él cree que más desea»: el don de escribir historias que perduren en la memoria de los hombres. Y lo hace a cambio de escribir dos obras en las que se honre el mundo de los sueños: la primera es ésta, la segunda *La Tempestad*². En realidad, lo que Morfeo viene a decir es algo que seguramente la mayoría de los profesores de Derecho han podido comprobar alguna vez en sus clases: que los datos se olvidan, pero las historias no. Para un estudiante siempre resultará más sencillo recordar aquella parte del temario que se acompañó de un relato. Un ejemplo que consigue captar su atención y en el que el docente va depositando la información relevante para que, a través de la conexión emocional o del humor, quienes escuchan puedan recordarlo fácilmente.

Se pone de manifiesto así que la enseñanza en general, y la del Derecho en particular, está íntimamente relacionada con el *storytelling*. Con el arte de contar historias para comunicar mensajes que va más allá de la mera narración. El objetivo es generar una conexión con el estudiante que facilite la comprensión, el recuerdo y, por tanto, el aprendizaje, haciéndolo, en la mayoría de los casos, a través de la empatía. Y si no prueben a explicar la Expropiación Forzosa sin poner un ejemplo de este tipo. Establecido así el binomio docencia-*storytelling*, la siguiente cuestión que debe abordarse es la del instrumento más adecuado para su materialización. La narración de relatos ha acompañado a la humanidad desde sus orígenes, adaptándose y evolucionando con ella a través de los distintos medios y herramientas disponibles en cada época. Desde la oralidad —el medio más antiguo y directo— pasando por formatos ahora considerados tradicionales —la literatura o el cine— hasta los más innovadores como los videojuegos o las redes sociales. Si bien, en este vasto panorama, la narrativa gráfica siempre ha ocupado un lugar preferente. Desde las pinturas rupestres y los mitos plasmados en la cerámica griega, hasta las epopeyas en papiros o en mosaicos romanos la humanidad ha recurrido constantemente a esta forma visual para compartir experiencias y conocimientos³. En la actualidad, la narrativa gráfica sigue ocupando un lugar destacado. Y es que el cómic —bande dessinée, tebeo, manga, fumetti, historietas— fusiona el arte visual con el

1 GAIMAN, N. «El sueño de una noche de verano», *The Sandman* #19, publicado originalmente en 1990 por DC Comics/Vertigo.

2 En *The Sandman* #19 Morfeo le pide a Shakespeare dos obras, la primera es *El sueño de una noche de verano*, pero no será hasta *The Sandman* # 75, «La Tempestad», 1996, donde se desvele cuál es la segunda y, sobre todo, cuáles son sus motivos para ello, «quería una historia con un final elegante. Quería una obra sobre un rey que arroja al mar sus libros y rompe su vara y abandona su reino. Sobre un mago que se convierte en un hombre. Sobre un hombre que rechaza la magia». Morfeo reconoce que es lo que él no puede tener. Sandman es el príncipe de las historias, pero no tiene una historia propia, ni puede abandonar su isla, *La Tempestad* es lo más cercano que tendrá y con ella se pone fin al pacto entre ambos. En la vida real fue la última obra atribuida en solitario a Shakespeare (1611).

3 En este sentido, *vid.*, MAZA PÉREZ, A. E., «Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades», *Perspectivas docentes* 50, Acotaciones, págs.1-16.

texto para crear una narración secuencial única y altamente expresiva que, desde finales del siglo XIX, hasta nuestros días, ha permitido transmitir las preocupaciones sociales imperantes en cada época, incluidas las jurídicas.

Se abre así la posibilidad de emplear el cómic como una herramienta complementaria en la enseñanza del Derecho, capaz de dinamizar el aprendizaje sin perder con ello profundidad en el conocimiento. Explorar esta posibilidad se convierte en el objetivo principal de este trabajo. Para ello se considera oportuno ofrecer un breve análisis inicial sobre qué es y cómo ha evolucionado el cómic, dada la necesidad de romper con un injusto estigma que lo ha relegado a mero entretenimiento infantil durante años. A continuación, se analizan sus ventajas como recurso didáctico y su valor como herramienta de innovación docente, profundizando en su empleo en el caso concreto de las ciencias jurídicas. Para ello, además de analizar el arco argumental de algunas de las obras más emblemáticas de la novela gráfica, se opta por centrar la atención en el género más popular: los superhéroes y sus sempiternos debates ético-jurídicos. El trabajo finaliza con la aplicación de cuanto se ha dicho al ámbito específico del Derecho Administrativo. Y es que, si bien es relativamente sencillo identificar en el cómic cuestiones jurídicas propias del Derecho Constitucional, Procesal o Penal, no parece ocurrir lo mismo cuando se trata de disciplinas aparentemente más áridas. Por ello parecía un ejercicio interesante el de analizar, si con los superhéroes de fondo, resulta viable abordar cuestiones tradicionales de esta disciplina como la prestación de servicios públicos o la responsabilidad patrimonial.

II. De la tira cómica a la novela gráfica: definición y evolución del noveno arte

«El cómic es una idea poderosa, pero esa idea ha sido desperdiciada, ignorada y malinterpretada durante generaciones». Así critica Scott McCLOUD, desde la introducción de su obra *Entender el cómic: El arte invisible*, el injusto papel que la sociedad ha brindado a un medio que, pese a su enorme potencial comunicativo y artístico, se ha visto relegado durante años a un estatus secundario⁴. Así, pese a que en la actualidad se reconoce el cómic como «el noveno arte»⁵, un breve análisis de su evolución a lo largo de los últimos 130 años permite comprobar una subestimación sistemática de este medio que responde, en realidad, a intereses comerciales, prejuicios sociales y moralistas, y a una falta de análisis profundo de su verdadera naturaleza como arte secuencial.

4 McCLOUD, S., *Entender el cómic: El arte invisible*, Astiberri Ediciones, Bilbao, 1993, 224 pp.

5 En 1964, el crítico de arte francés Claude BEYLIE escribió un artículo sobre el cómic en la revista *Lettres et Médecins* en el que se describe *la bande dessinée* como «El noveno arte». Este término fue posteriormente popularizado por importantes referentes como MORRIS, creador de *Lucky Luke*, quien, en 1964, junto con el guionista Pierre VANKEER, lo utilizaron para nombrar una sección de la revista *Le Journal de Spirou*, dedicada al mundo del cómic. También juega un papel importante en la consolidación de dicha denominación Francis LACASSINM, una figura fundamental en la teorización y defensa del cómic en Francia. Sobre el origen de la denominación del cómic como noveno arte puede consultarse ARJONA MÁRQUEZ, A.L., *Las brigadas internacionales a través del cómic: 1977-2012*, Instituto de Estudios Albacetenses Don Juan Manuel, Albacete, 2014, págs. 62 y 63.

II.1. Pero ¿qué es el cómic?

El cómic, como señala EISNER, es un arte secuencial. Para el reconocido autor, pionero de la novela gráfica, se trata de un «medio creativo de expresión, materia de estudio en sí mismo y forma artística y literaria que trata de la disposición de los dibujos o las imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea»⁶. EISNER pone el énfasis en la forma en que los elementos del cómic se organizan para transmitir ideas a través de un lenguaje visual único. Una noción de secuencialidad que también vertebra la más extendida definición que sobre el cómic proporciona Scott MCCLLOUD, quien se refiere a éste como una «yuxtaposición de imágenes pictóricas y otras, en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector»⁷. La pormenorización de esta definición permite poner en valor algunos de los elementos esenciales del cómic. Así, cuando MCCLLOUD habla de yuxtaposición de imágenes destaca que el cómic se compone de múltiples viñetas, colocadas una al lado de la otra en horizontal o en vertical por una razón. No es una única imagen, ni una mera colección de ilustraciones inconexas. De ahí que se hable de secuencia deliberada. Las viñetas se disponen en un orden específico que responde a la intención del autor no solo de contar una historia, sino de dotarle de mayor o menor movimiento y velocidad. Así, mientras que una viñeta horizontal y estirada es capaz de alargar el tiempo, una muy vertical, al más puro estilo de Frank MILLER⁸ transmite acción, tensión y vértigo.

Si bien, el elemento diferencial del desarrollo narrativo del cómic, como señala TURNES, se encuentra «en esa brecha-entre-imágenes, donde la secuenciación viene a funcionar como sutura mediante una imagen virtual que se incluye por el lector, allí donde sólo hay vacío»⁹. Es en ese espacio en blanco entre viñetas —conocido como *gutter* en inglés o calle o intersticio en español— donde se encuentra gran parte de la esencia del cómic. Cada viñeta es en sí misma la totalidad de la trama, y al mismo tiempo, componente de una historia más extensa, que alcanza todo su sentido en esa secuenciación¹⁰. Sin embargo, lo que ocurre entre una viñeta y la siguiente no está realmente dibujado. Solo existe un espacio en blanco. Es el lector quien añade una imagen que en realidad no existe para conectar las ilustraciones, rellenando los vacíos y convirtiendo una serie de imágenes estáticas y discontinuas en una narrativa fluida, continua y unificada. Es lo que MCCLLOUD define como el fenómeno del *cerrado* o *clau-*

6 EISNER, W., *El cómic y el arte secuencial*, Norma Editorial, Barcelona, 1995, pág. 13. EISNER es reconocido como el padre de la novela gráfica por su obra *A Contract with God*, publicada originalmente en 1978. En España, EISNER, W., *Contrato con Dios*, Norma Editorial, Barcelona, 2005, 192 pp. No obstante, debe señalarse que existe un precedente en la novela gráfica, *El Eternauta* de OESTERHELD y SOLANO LÓPEZ, publicado en 1957. Aunque el término de novela gráfica no se utilizó hasta la obra de Eisner, *El Eternauta* presenta todas las características que definen la novela gráfica como tal. OESTERHELD H.G. y SOLANO LÓPEZ F., *El Eternauta*, Astiberri Ediciones, Bilbao, 2018, 376 pp.

7 MCCLLOUD, S., *Entender el cómic...* cit., pág. 9.

8 Sobre la incidencia de Frank MILLER en el lenguaje narrativo de los cómics puede consultarse el trabajo de GARCÍA-CONDE MAESTRE, J., «Cine en viñetas y cómic en celuloide: retroalimentación en el universo de Frank Miller», *Quaderns*, núm.15, 2020, págs. 45-63.

9 TURNES, P., *Viñetas subversivas. La experiencia estética de la historieta en Alack Sinner (1975-1986) de José Muñoz y Carlos Sampayo*, Tesis de Maestría en Historia del Arte, Universidad Nacional de General San Martín, 2011, pág. 46.

10 GROENSTEEN, T., *The system of comics*, University Press of Mississippi, Mississippi, 2007, pág. 11.

*sura*¹¹. La importancia fundamental de este proceso es lo que permite al autor hablar del cómic como el «arte invisible» puesto que la verdadera comprensión del cómic exige la colaboración activa, intelectual y emocional de quien lo lee.

II.2. La invisibilización del «arte invisible»

Después de casi un siglo y medio de evolución, el cómic ha logrado pasar de mero entretenimiento de masas a ser reconocido como el «noveno arte». Un proceso no siempre sencillo, marcado por las luces y sombras de un periplo que incluye desde fases de censura y quema de ejemplares, a movimientos contraculturales. Entender por qué el cómic, pese a su potencial, ha tardado tanto tiempo en alcanzar el reconocimiento que hoy merece exige analizar, si bien de manera sucinta, alguno de los principales hitos de esta metamorfosis¹².

El nacimiento del cómic, tal y como lo conocemos hoy, es resultado de un proceso de experimentación con la narrativa secuencial que fue evolucionando hasta la llegada de un medio de comunicación masivo y determinante: la prensa. De ahí que, establecer el origen del cómic moderno conduzca a un complejo debate que pivota, sin ánimo de exhaustividad, en torno a dos hitos cruciales: el proto-cómic y el nacimiento del cómic masivo. Así, es posible situar el origen del cómic en la que puede considerarse como la primera secuencia de viñetas en la que se establece una relación entre texto y dibujo: *Histoire de Mr. Jabot* de Rodolphe TÖPFFER publicada en 1833 y en la que se habla por primera vez de «literatura en estampas»¹³. Sin embargo, también puede entenderse que la obra de TÖPFFER es en realidad un proto-cómic, puesto que el nacimiento del cómic como medio masivo —esto es, el cómic moderno— no se produce hasta finales del siglo XIX. La publicación en 1895 de *The Yellow Kid*, de Richard F. OUTCAULT, en el *New York World* es comúnmente citada como el inicio de la tira cómica moderna. Este personaje, reconocible por su camisón amarillo (en el que inicialmente se recogían los diálogos) sirvió para popularizar el formato, atrayendo a una audiencia masiva que desencadenó una «guerra de periódicos» entre William Randolph Hearst y Joseph Pulitzer por el talento de los dibujantes y las tiradas millonarias¹⁴. Si bien, todavía no cabe hablar

11 Como señala McCloud, «el espacio entre viñetas juega un papel de primer orden en la magia y misterio que reside en la entraña misma de los cómics. Aquí, en el limbo del gutter, la imaginación coge dos imágenes separadas y las convierte en una sola idea. Aunque no se ve «nada» entre las dos viñetas, la experiencia te dice que allí debe haber «algo». MCCLOUD, S., *Entender el cómic: ...cit.*, pág. 66.

12 Se dejan aquí referidos trabajos de investigación que profundizan en la evolución del tebeo en España cuyo análisis, por su importancia, invita a un trabajo específico y mucho menos generalista que este. En este sentido, puede consultarse, GÓMEZ SALAMANCA, D., *Tebeo, cómic y novela gráfica: la influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*, Tesis Doctoral, Facultat de Ciències de la Comunicació Blanquerna, Universitat Ramon Llull, 2013, 506 pp.

13 GROENSTEEN, T. M. *Töpffer invente la Bande Dessinée*, Les Impressions Nouvelles, Bruselas, 2014, págs. 219-221, traducido por HARGUINDEY, B., «Töpffer y la estética del siglo XVIII», *Tebeosfera, tercera época*, núm. 14, Asociación Cultural Tebeosfera, Sevilla.

14 Sobre *The Yellow Kid* y la «guerra de periódicos» puede consultarse PÉREZ FERNÁNDEZ, F., y LÓPEZ MUÑOZ, F., «La curiosa historia del 'Yellow Kid' y el origen de la prensa amarilla», *Theconversation*, 2023, disponible en: <https://theconversation.com/la-curiosa-historia-del-yellow-kid-y-el-origen-de-la-prensa-amarilla-214235>; En un sentido similar, MELERO, X., «El cómic como medio periodístico», *EU-topías*, Universitat de Valencia, vol. 1-2, 2011, págs. 118. <https://doi.org/10.7203/euto-pias.1.18446>.

de una industria del cómic. El formato imperante en este momento es el de las tiras cómicas publicadas en los suplementos dominicales. El éxito alcanzado llevó a que muchas de estas tiras se serializasen, publicándose de forma regular. Si bien, fueron las dificultades de distribución y algunos pleitos por los derechos de autor los que condujeron a la sindicación¹⁵. Esta práctica, germen de la actual industria del cómic, fue un factor crucial en el auge de este medio, convirtiéndolo en un fenómeno cultural global. La popularidad que alguna de estas tiras serializadas — entre muchas otras, Las aventuras de Tintín (HERGÉ), Astérix (GOSCINNY y UDERZO), Lucky Luke (MORRIS y GOSCINNY), Gastón (FRANQUIN), Calvin and Hobbes (BILL WATTERSON)— dio lugar a que las editoriales de las revistas comenzasen a imprimir sus propios álbumes para su venta dando paso al que se conocería como *comic book*¹⁶.

El *comic book* moderno surge en la década de 1930. En un principio, las editoriales se limitaron a recopilar tiras cómicas ya publicadas, tal y como hacían los seguidores particulares, sin embargo, no tardaron en comprobar el éxito de las publicaciones inéditas en este formato¹⁷. El punto de inflexión llegó en 1938 con el lanzamiento de *Action Comics #1* en el que debutaría un personaje que cambiaría la historia del cómic: Superman¹⁸. El *comic book* se convierte así en el principal motor de la industria y en cuna de personajes icónicos que dieron pie a la conocida como la Edad de Oro del Cómic¹⁹.

-
- 15 La sindicación surge a principios del siglo xx como respuesta a los problemas económicos y de distribución de las tiras cómicas, a los que se suman un considerable número de los pleitos y disputas por la titularidad de los derechos de autor. Como señalan PÉREZ FERNÁNDEZ, F., y LÓPEZ MUÑOZ, «esto cambió con la consolidación de los llamados *syndicates*, germen de la posterior industria del cómic». Y es que, a través de la agencia de sindicación los derechos de publicación de una tira cómica se vendían a múltiples periódicos al mismo tiempo. De este modo, el artista ya no trabajaba para un solo periódico, sino que su tira podía ser distribuida y publicada en cientos de periódicos diferentes en todo el mundo, con el incremento de ingresos que esto supuso». Cfr. PÉREZ FERNÁNDEZ, F., y LÓPEZ MUÑOZ, F., «En su origen, los cómics no eran cosa de niños, sino una industria cultural», *Theconversation*, 23 de abril de 2024, disponible en: <https://theconversation.com/en-su-origen-los-comics-no-eran-cosa-de-ninos-sino-una-industria-cultural-219420>. (Fecha de última consulta agosto de 2025).
- 16 Como señala BARRERO, el *comic book* es «un formato editorial característico del cómic popular estadounidense, consistente en un cuaderno grapado con entre 24 y 96 páginas, con cubiertas en papel plastificado, de 26 x 17 cm generalmente. BARRERO, M., «Comic book», *Tebeosfera*, 2017. Disponible en línea el en: https://www.tebeosfera.com/conceptos/comic_book.html, (Fecha de última consulta agosto de 2025).
- 17 VARILLAS, R., «El cómic, una cuestión de formatos (1): de los orígenes periodísticos al comic-book», *CuCo, Cuadernos de cómic*, núm. 1, 2013, págs. 21-22. <https://doi.org/10.37536/cuco.2014.2.1321>. Los *comics books* se emanciparon de esta servidumbre comercial en 1934 con *Famous Funnies* y desde la aparición de *New Fun*, en 1935, pasaron a publicar material original. Cfr. GUBERN, R., «Literatura de la imagen», en *Biblioteca Salvat de grandes temas*, Barcelona, Salvat Editores, 1973, pág. 52.
- 18 En 1938 se publicó *Action Comics #1* por la editorial National Allied Publications (que más tarde se convertiría en DC Comics) en el que debutaría Superman de mano de Jerry SIEGEL y Joe SHUSTER.
- 19 Aun cuando el nacimiento de este género no tiene una fecha concreta, la aparición de Superman en 1938 se ha consolidado como el hito de referencia. Si bien, debe señalarse que hay superhéroes anteriores como *The Phantom* (El hombre enmascarado) de Lee FALK y Ray MOORE, publicado el 17 de febrero de 1936. Cfr. CASTILLO, J.J., «Reseña: *The Phantom. La Hermandad de los Singh*», *Desde new york – crónicas literarias*, disponible en <https://www.cronicasliterarias.es/?p=1347> (Fecha de última consulta, 14 de agosto de 2025). El Hombre de Acero se convirtió en un éxito editorial sin

Esta época dorada se extiende hasta la década de los años 50 donde el cómic pasó a ser objeto de una persecución desmedida en Estados Unidos²⁰. Acusados de inmorales, de promover la violencia, el sexo, la homosexualidad y por despreciar la autoridad e instituciones como familia y la religión, los cómics, y en especial los superhéroes, encontraron en Frederic WERTHAM su némesis²¹. Centrando la atención más allá de las críticas morales, los cómics fueron duramente criticados por su lenguaje excesivamente coloquial e incorrecto, confinado en *balloons* y plagado de onomatopeyas. Como señala FERNÁNDEZ SARASOLA, «todo ello contribuía a convertir a los niños en analfabetos, y el hecho mismo de que muchos cómics de superhéroes atrajesen a niños de otras latitudes, incapaces de leer inglés (y que los habrían recibido en muchos casos a través de las tropas estadounidenses durante la Segunda Guerra Mundial), demostraba que las historietas promovían una «lectura visual», en la que la imagen se privilegiaba en detrimento del texto. Por si fuera poco, las fantásticas historias de Superman estaban plagadas de disparates físicos e incorrecciones históricas»²². El pánico generalizado —que llevó incluso a la quema de los cómics— fue el catalizador para la creación del Comics Code Authority (CCA) en 1955²³. Las 41 disposiciones de este código prohibían, entre otras cuestiones, las caracterización de criminales como seres compasivos, las escenas de tortura sádica o la representación humorística o feliz del divorcio. Los censores se erigieron como la policía gramatical, eliminando la jerga, los coloquialismos y todo aquello que entendiesen como lenguaje soez. Solo así los títulos recibían el sello de aprobación. De este modo,

precedentes que la misma editorial repetiría un año más tarde con la aparición de Batman de Bob KANE y Bill FINGER en *Detective Comic #27* en 1939. Evidentemente no fue el último, a estos les seguirían muchos otros como el Capitán América (Joe Simon y Jack KIRBY, 1941) y Wonder Woman (William M. MARSTON y H. G. PETER 1941).

- 20 En este sentido se recomienda, FERNÁNDEZ SARASOLA, I., *El pueblo contra los cómics. Historias de las campañas anticómic*, ACyT Ediciones (Asociación Cultural Tebeosfera), Sevilla, 2019, 513 págs.
- 21 La visión de los comics como objetos inmorales fue promovida principalmente por la publicación de *Seduction of the innocent* de Frederic WERTHAM en 1954. Sirva de ejemplo como Wertham calificó en el capítulo 7 de su libro, rubricado «I want to be a sexual maniac», a Batman y a Robin como «the wish dream of two homosexuals living together»; y a Wonder Woman como «the lesbian counterpart of Batman». Sobre la campaña de desacreditación de los cómics llevada a cabo por Fredric Wertham resulta de especial interés la web de la Comic Book Legal Defense Fund (CBLDF), donde se recogen las declaraciones vertidas por el propio Wertham en la vista de supervisión del Subcomité de Investigación de la Delincuencia Juvenil del Comité Judicial del Senado en 1954, en la que, durante dos días, los senadores escucharon el testimonio de psicólogos infantiles, editores de cómics y dibujantes que buscaban información sobre si los cómics requerían regulación gubernamental. Disponible en: <https://cbldf.org/resources/history-of-comics-censorship/history-of-comics-censorship-part-1/> (Fecha de última consulta, agosto de 2025). Asimismo, pueden consultarse otros trabajos como los de HATFIELD Ch., HEER J., y WORCESTER K., *The Superhero Reader*, University Press of Mississippi, 2018, 341 pp; ANNACONDIA LÓPEZ, J.M., «La construcción de la identidad de género en el cómic de superhéroes estadounidense», Trabajo Fin de Máster, Máster Universitario en Género e Igualdad, Universidad de Oviedo, 2013, pág. 17;
- 22 FERNÁNDEZ SARASOLA, I., «El género de superhéroes como herramienta docente en las ciencias jurídicas», *Magister*, núm. 31, 2019, pág. 32.
- 23 La Asociación de Editores de Revistas de Cómics (ACMP) se fundó en 1948 para combatir esta crítica pública. Sobre la historia de la censura del cómic puede consultarse la web de la CBLDF, una asociación de defensa del cómic. <https://cbldf.org/resources/history-of-comics-censorship/history-of-comics-censorship-part-1/>

el terror, el crimen, la ciencia ficción y otros géneros que atraían a una audiencia adulta fueron aniquilados y el cómic quedó reducido a mero entretenimiento apto para todos los públicos²⁴.

A lo largo de los años 70, la influencia del CCA comenzó a disminuir. Autores y editoriales buscaron formas de evadir sus estrictas reglas, publicando material fuera del sistema o creando sellos editoriales alternativos. Uno de los puntos de inflexión más significativos fue la publicación en 1971 de *Amazing Spider-Man #96*, una historia de Stan LEE sobre las drogas lanzado por Marvel sin la aprobación del CCA²⁵. Penetra así un movimiento contracultural basado en la autoedición, en los sellos independientes y en la ausencia de condicionamientos empresariales: el *comic underground*. Esta corriente, con gran calado en Europa —con representantes como MOEBIUS— impulsó un cambio fundamental hacia narrativas más adultas y propuestas gráficas mucho más arriesgadas, lo que sirvió para renovar géneros básicos como la ciencia ficción y el terror²⁶. Es el germen de una nueva fase de experimentación y vanguardia²⁷. Como afirma HATFIELD, «el *comix underground* convirtió al *comic-book* en un producto para adultos»²⁸.

La exploración artística y la revisión de géneros tradicionales se acompañó asimismo de un nuevo cambio en el diseño que apuesta ahora por la tapa dura y el formato libro. Irrumpe así en el mundo del cómic la novela gráfica. Ésta responde a una toma de conciencia del cómic como forma artística. Un cómic adulto contemporáneo que, como señala GARCÍA «es en gran medida continuador del cómic de toda la vida, pero al mismo tiempo presenta unas características propias tan distintivas que ha sido necesario buscar un nuevo nombre para identificarlo, y así es como en los últimos años se ha difundido la expresión novela gráfica»²⁹. Entre esas características, la posibilidad de abordar temas de enorme complejidad narrativa sin renunciar a las ilustraciones. Un ejemplo incuestionable de cuanto aquí se dice es *Maus* (1986)³⁰. Una novela gráfica autobiográfica en la que Art SPIEGELMAN narra la historia

24 Sobre la aprobación de leyes a nivel estatal y municipal para prohibir o limitar la venta de cómics puede consultarse HAJDU, D., *The Ten-Cent Plague: The Great Comic-Book Scare and How It Changed America*, Ed. St. Martin's Press, Nueva York, Estados Unidos 2009, 458 pp.

25 A comienzos de la década de los setenta y a petición del gobierno estadounidense, Stan LEE se atrevió a tratar la problemática de las drogas en una aventura del superhéroe arácnido. Los censores del Comics Code decidieron no aprobar la aventura, pero La Casa de las Ideas decidió salir sin el sello, en una decisión que cambió la historia del medio y de la que nació la conocida como Trilogía de las Drogas.

26 De forma paralela a lo que estaba ocurriendo en Estados Unidos, el cómic europeo, en especial, la *bande dessinée* franco-belga también experimentó un proceso de maduración que daría lugar a la aparición en los años 70 de revistas como *Métal Hurlant*, fundada en 1974, por, entre otros artistas, MOEBIUS.

27 En el mismo sentido, MELERO, X., «El cómic como medio periodístico...cit.», pág. 119.

28 HATFIELD, C. *Alternative Comics: An Emerging Discourse*. University Press of Mississippi, 2005, pág.7.

29 Así se recoge expresamente en la introducción de la obra *La novela gráfica* de Santiago GARCÍA. El autor afirma que con la denominación novela gráfica «no hay que entender que nos referimos a un cómic con características formales o narrativas de novela literaria, ni tampoco a un formato determinado, sino, sencillamente, a un tipo de cómic adulto moderno que reclama lecturas y actitudes distintas del cómic de consumo tradicional». GARCÍA, S., *La novela gráfica*, Astiberri Ediciones, Bilbao, 2010, pág.16.

30 En 1978, SPIEGELMAN decidió trasladar al cómic la experiencia de su familia, y así empezó una serie de entrevistas con su padre, superviviente de Auschwitz; *Maus. Relato de un superviviente* había

real de su padre, un superviviente del Holocausto, usando a judíos como ratones y a nazis como gatos. La obra recibió el Premio Pulitzer en la categoría de «Mención Especial» en 1992. Maus terminó de impulsar el reconocimiento de la novela gráfica atrayendo a un nuevo público ajeno hasta entonces al mundo del cómic. Si bien, no es una excepción. Junto con ésta pueden destacarse otros grandes referentes como *Persépolis*³¹, *Pies descalzos: una historia de Hiroshima*³², o *Arrugas*³³, entre otros.

Se huye aquí deliberadamente del debate sobre si la novela gráfica es o no algo diferente del cómic. Para alguien que es solo una aficionada y cuyo conocimiento es más perceptivo que fundamentado, el resumen podría ser que todas las novelas gráficas son cómics, pero no todos los cómics son novelas gráficas. Asumo desde aquí la profunda ignorancia que pueda haber detrás de esta afirmación. Pero la novela gráfica da cabida a narraciones profundas y autoconclusivas, mientras que el *cómic book* —que es realmente de lo que se quiere diferenciar— responde a la serialización y al entretenimiento ligero³⁴. En ambos casos se puede seguir hablando de esa yuxtaposición de imágenes en secuencia deliberada que, como se vio

empezado a publicarse por entregas en 1980 en la revista Raw. En 1986 se publicó en formato de álbum o *comic book* la primera parte, que lleva por título «Mi padre sangra historia», que se convirtió en un éxito comercial y de crítica, que se multiplicaría en 1991 cuando apareció la segunda parte, «Y allí empezaron mis problemas». Este éxito culminaría en 1992 cuando la obra completa recibió el premio Pulitzer, la primera vez que un libro de cómics obtenía tal reconocimiento. La publicación original: SPIEGELMAN, A., *Maus: A Survivor's Tale. My Father Bleeds History* (Vol. I). Pantheon Books, 1986 y *Maus: A Survivor's Tale. And Here My Troubles Began* (Vol. II), Pantheon Books, 1991. En España, SPIEGELMAN, A. *Maus I: Relato de un superviviente. De mi padre sangran la historia y Maus II: Relato de un superviviente. Y aquí empezaron mis problemas*, Reservoir Books, Barcelona, 2012.

- 31 SATRAPI, M. *Persépolis*, Reservoir Books, Barcelona, 2003, 352 pp. Se trata de una novela gráfica autobiográfica escrita y dibujada por la autora iraní Marjane Satrapi. La obra narra su infancia y adolescencia en Irán y Austria durante y después de la Revolución Islámica de 1979. La adaptación cinematográfica de esta novela gráfica, también dirigida por Satrapi, fue nominada al Premio Óscar a la Mejor Película de Animación y ganó el Premio del Jurado en el Festival de Cannes en 2007. Sobre el tratamiento de los derechos humanos en *Persépolis* se recomienda FERNÁNDEZ GIL, M. J. / RAMIRO AVILÉS, M. A., «Derechos humanos y comics: un matrimonio est-éticamente bien avenido», *Revista Derecho del Estado*, núm. 32, 2014, págs. 270-274.
- 32 NAKAZAWA, K., *Pies descalzos: Una historia de Hiroshima* (Vol. I). (M. J. del Cerro, Trad.), Astiberri Ediciones, Bilbao, 2012, 784 pp. Un manga autobiográfico en el que el autor narra su experiencia como superviviente del bombardeo atómico de Hiroshima el 6 de agosto de 1945.
- 33 ROCA, P., *Arrugas*, Astiberri Ediciones, Bilbao, 2007, 104 pp. La historia se centra en Emilio, un anciano con principios de alzhéimer que es ingresado por su familia en una residencia. Allí, Emilio entabla amistad con Miguel, su compañero de habitación, que le ayuda a sobrellevar su enfermedad y a entender el día a día en el asilo. La novela ganó el Premio Nacional del Cómic de España en 2008 y se convirtió en la primera novela gráfica en ganar el Premio Goya a la Mejor Película de Animación por su adaptación cinematográfica en 2012.
- 34 Se comparte la definición que sobre novela gráfica proporciona VARILLAS quien se refiere a ésta como «un tipo de cómic en el que se desarrolla una historia lo suficientemente extensa como para requerir del mismo formato editorial que una novela; el uso del término «novela gráfica» asume igualmente una serie de circunstancias: estamos ante una publicación para adultos, autoconclusiva, coherente y ambiciosa desde un punto de vista cultural». VARILLAS, R., «El cómic, una cuestión de formatos...», cit. pág. 20.

supra, define lo que es un cómic. Por tanto, comprendidos ambos dentro del mismo medio, la diferencia podría situarse en el tipo de historia que se cuenta y, sobre todo, en el cómo se cuenta. Y prueba de ello es que la novela gráfica no se limita a la profundidad que permite abordar la no ficción. Así, junto con obras como las ya citadas en las que se trabaja la humanización de grandes conflictos históricos y sociales, conviven otros grandes referentes como *Watchmen*³⁵, *The Dark Knight Returns*³⁶ o *Sandman*³⁷ que revisaron, cuestionaron y deconstruyeron el género del superhéroe y la fantasía, demostrando que este género también podía ser un vehículo para la crítica social y la expresión artística profunda.

Actualmente, el cómic es un reconocido objeto de estudio académico. Su reconocimiento cultural ha sido gradual pero definitivo. Si bien, como advierte Scott McCloud, el cómic debe enfrentar ahora una nueva etapa de mano de las tecnologías de última generación que afectarán de lleno a la forma en la que el cómic se crea, se distribuye y se lee³⁸. Cuestión esta última que se puede aprovechar en la propuesta metodológica que se recoge a continuación.

III. El cómic como recurso didáctico en la enseñanza del Derecho: fundamentos y propuestas metodológicas

En su ensayo *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*, 1964, Umberto Eco abre las puertas al estudio académico del cómic al reconocer su potencial como recurso didáctico.

-
- 35 MOORE, A., y GIBBONS, D., *Watchmen*, DC Comics, Nueva York, 1987, 416 pp, en España se publicó por ECC Ediciones en 2013. La historia se desarrolla en un universo alternativo en el año 1985, donde los superhéroes, como vigilantes, se prohíben por el gobierno. *Watchmen* rompe con la tradición de los superhéroes moralmente intachables diseñados para un público juvenil. Alan MOORE introdujo una mayor complejidad en los personajes a los que atribuye motivaciones egoístas, traumas, neurosis y fallos morales. Junto con esta caracterización la obra aborda temas como la política, la Guerra Fría, la violencia social y el miedo a la aniquilación nuclear.
- 36 MILLER, F., *The Dark Knight Returns*, DC Comics, Nueva York, 1986, 224 pp. Publicado en España por ECC Ediciones en 2015. En *El regreso del Caballero Oscuro* la historia se desarrolla en un futuro distópico, 10 años después de que Batman se retirara. Miller fue pionero en la ruptura con el superhéroe convencional. Su obra recoge la creciente violencia de la década de 1980 y una exploración de la psicología de un héroe al final de su camino presentando un Bruce Wayne de 55 años, atormentado por sus demonios, que decide volver a ponerse el traje de Batman con todas las consecuencias que eso conlleva.
- 37 GAIMAN, N., *The Sandman*. DC Comics / Vertigo, Nueva York, 1996. En España se publicó por ECC Ediciones en 2018. Originalmente, *The Sandman* se publicó como una serie mensual de cómics, con un total de 75 números, desde 1989 hasta 1996. Esto la coloca directamente en el formato de *comic book*, que se define por su serialización regular. Sin embargo, a lo largo de los años, toda la serie ha sido recopilada en varios volúmenes en formato de libro. Esto, junto a su complejidad literaria, su exploración de la mitología, la historia y la filosofía la sitúan en la categoría de novela gráfica. A lo largo de sus 75 números, *Sandman* se convierte en una compleja y densa exploración de mitos, historia, literatura y leyendas.
- 38 McCLOUD, S., *Reinventar el cómic...*cit.

tico³⁹. La equiparación que el autor lleva a cabo entre los productos culturales populares y la Cultura con mayúsculas, como objeto de estudio en la Universidad, marcó un punto de inflexión en un momento en el que la cultura de masas era académicamente despreciada⁴⁰. Aun cuando el cómic no es el eje principal de este ensayo, fue el capítulo titulado «El mito de Superman» uno de los que mayor impacto tuvo⁴¹. En este, el autor destaca como, a pesar de su naturaleza seriada y repetitiva, el cómic no es solo un producto de consumo pasivo, sino un complejo sistema de significados que refleja los valores de la sociedad. Eco reconoce así la importancia del cómic como objeto de estudio semiológico, sentando las bases para el estudio de su complejidad narrativa y su influencia en el imaginario social⁴².

Desde entonces, han sido muchos los autores que han centrado sus investigaciones en este medio, destacando su influencia socio-cultural⁴³. Si bien, lo que interesa aquí no es tanto el cómic como objeto de estudio en sí mismo, sino su análisis como estrategia metodológica⁴⁴. Su naturaleza como narrativa gráfica, que yuxtapone imágenes pictóricas y lenguaje escrito en una secuencia deliberada, lo convierte en un medio multimodal idóneo para la enseñanza y el aprendizaje⁴⁵. Su potencial se ha analizado con interés para niveles formativos iniciales, sin embargo, el empleo del cómic en la educación superior se resiste. Esto ha llevado a autores como SÁNCHEZ GARCÍA a reivindicar el papel del cómic en la formación integral de los universitarios, teniendo en cuenta su utilidad pedagógica tanto para el desarrollo de hábitos de lectura, como de otras capacidades y conocimientos⁴⁶.

39 Eco, U., *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*, Lumen, Barcelona, 1964, 403 pp.

40 En un sentido similar, ARJONA MÁRQUEZ, A.L., *Las brigadas internacionales ...cit.*, pág. 63.

41 Eco, U., *Apocalípticos e integrados...*, cit., págs. 273-294.

42 Sobre el análisis de la obra de Eco, en particular, de su ensayo *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*, se recomienda el video del Grupo de Investigación en Semiótica UNL, *Semiótica General 2025 | Umberto Eco*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=tR2Y6YIp7BM>. (Fecha de última consulta, agosto de 2025).

43 A los ya citados McCLOUD, EISNER y GROENSTEEN pueden añadirse importantes trabajos de autores españoles como GASCA, L., y GUBERN, R., *El discurso del cómic*, Cátedra, Madrid, 1994; ALTARRIBA, A., *La España del Tebeo: La historieta española de 1940 a 2000*, Espasa Calpe, Madrid, 2001; CUADRADO, J., *Atlas español de la cultura popular: De la historieta y su uso 1873-2000*, Ediciones Sinsentido / Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Madrid, 2000; PINTOR, I., *El arte de contar historias: Del cómic a la novela gráfica*, Ediciones Cátedra, Madrid, 2021; MERINO, A., *El cómic de la democracia española (1975-1994)*, Cátedra, Madrid, 2015.

44 Las posibilidades educativas del cómic han sido objeto de numerosas investigaciones, por citar algunas, GEMELLI, E., *El cómic como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias*, Tesis Doctoral, Universidad de Granada, 2024; ÁLVAREZ-ÁLVAREZ, C., y GARCÍA RUIZ, R., «El cómic y su uso educativo. Revisión sistemática de la literatura (2010-2022)», *Magister*, núm. 36, 2024, págs. 1-8; MARTÍNEZ LÓPEZ, M.I., «El mundo del cómic: una propuesta didáctica para el aula de ELE», *redELE: Revista Electrónica de Didáctica ELE*, núm. 35, 2023 (Ejemplar dedicado a: Desde Bélgica y los Países Bajos, con amor), págs. 212-243; RODRÍGUEZ OLAY, L., y HUERTA GONZÁLEZ, V., «El cómic en el aula: Una propuesta didáctica para trabajar la igualdad de género y la xenofobia», *E-SEDLL*, 2021, págs. 92-110; SÁNCHEZ-GARCÍA, S., «La vida en viñetas: posibilidades del cómic en la educación superior», *Anuario ThinkEPI*, vol.14, 2020.

45 SÁNCHEZ-GARCÍA, S., «La vida en viñetas...», cit., pág. 4.

46 *Ibidem*, pág. 5.

El estudio en profundidad de las posibilidades de la narrativa gráfica como recurso didáctico en la universidad, ha comenzado a abrirse paso de mano de iniciativas como las desarrolladas por la Asociación Unicómic de la Universidad de Alicante y sus Jornadas de Cómic, o las Jornadas de Educación, Docencia e Innovación a través del Cómic de la Universitat de València (JEDI Cómic); Asimismo, desempeña un papel fundamental la constitución de Cátedras especializadas como la Cátedra ECC-UAH de Investigación y Cultura del Cómic de la Universidad de Alcalá o la Cátedra de Cómic de la Universidad de Granada, entre otras. Todas estas actividades parten de un fundamento común: la comprensión del cómic como un recurso didáctico y de innovación docente que va más allá del simple entretenimiento⁴⁷. Se trata ésta de la idea vertebral de este trabajo, en el que se analiza la idoneidad didáctica del cómic a partir de dos pilares estructurales: su naturaleza verbo-icónica y su potencial para la motivación intrínseca y el aprendizaje activo. Ambas cuestiones favorecen dos resultados de indudable interés para la enseñanza en general, y la del Derecho en particular: de un lado, propicia la reflexión crítica y fomenta la consolidación del conocimiento previamente adquirido; y, de otro, permite la dinamización de la docencia incentivando una mayor participación del estudiante.

La primera de las ventajas que el cómic presenta radica en su naturaleza verbo-icónica. Ésta le permite transmitir un significativo volumen de información sobre un asunto complejo, haciéndolo más accesible⁴⁸. Y es que el cómic es capaz de comunicar tanto de forma directa, como subliminal, lo que favorece una comprensión llena de matices, ideal para abordar desafíos intelectuales. La fusión del lenguaje verbal y el visual exige al lector una doble competencia lectora y de interpretación. Una habilidad al alza en una sociedad saturada de imágenes y mensajes icónicos⁴⁹. Junto con esto, debe tenerse en cuenta que la propia gramática del cómic, además de conectar imágenes con el texto, obliga también al lector a completar los vacíos narrativos entre viñetas (el *gutter*), lo que potencia el razonamiento lógico y la creatividad⁵⁰. Es este potencial expresivo y su fácil accesibilidad —de la que sobra decir,

47 ÁLVAREZ-ÁLVAREZ, C., y GARCÍA RUIZ, R., «El cómic y su uso educativo...» cit., págs. 1-8.

48 En este sentido, CAICEDO señala que, «el cómic es un medio eficaz para interpretar y explicar teorías complejas. Mediante el arte ciertos contenidos científicos conceptualmente problemáticos pueden ser creados, transmitidos y difundidos de una mejor manera. Más si para ello damos cuenta de la capacidad del cómic para expresar y complementar ideas tanto por la palabra como por la imagen». CAICEDO TAPIA, D., «Derecho, derechos y cómics. Una aproximación pedagógica», *Cálamo*, núm. 20, 2024, pág. 75. En línea con esto, MELERO reconoce que «su naturaleza verbo-icónica evoca una explicación sencilla, incluso del tema más sofisticado». MELERO, X., «El cómic como medio periodístico...», cit., pág. 132. En un sentido similar, BECERRA ROMERO, D., et al., «El cómic en la Biblioteca universitaria de Ciencias de la Educación: un recurso estratégico para la enseñanza y el aprendizaje en la ULPGC», *El Guiniguada*, núm. 32, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 2023, pág.104.

49 FERNÁNDEZ, M. J. y RAMIRO, M. A. «Derechos humanos y cómics: un matrimonio estéticamente bien avenido», *Anuario de Derechos Humanos*, núm. 13, 2012, págs. 221-255. En el mismo sentido, CAICEDO TAPIA, D.A., *Educación y derechos: Una propuesta metodológica de enseñanza y aprendizaje desde el cómic*, Tesis depositada en cumplimiento parcial de los requisitos para el grado de Doctor en Estudios Avanzados en Derechos Humanos, Universidad Carlos III de Madrid, 2022. Disponible en: https://www.uasb.edu.ec/wp-content/uploads/2022/06/tesis_danilo_caicedo_tapia_2022.pdf (Fecha de última consulta, agosto de 2025).

50 PAREDES-BONILLA, G.E.et al., «El cómic como estrategia metodológica innovadora en la educación», *Digital Publisher*, 2024, pág. 818.

carecen los textos normativos y los manuales doctrinales— la que acerca el cómic al estudiantado convirtiéndolo, como señalan FERNÁNDEZ y RAMIRO, en «una herramienta poderosa para fomentar, instruir y concienciar en Derecho, unos valores que por el lenguaje solemne y grandilocuente en el que aparece habitualmente expresado no resulta atractivo para todos los públicos, en especial, el más joven»⁵¹.

La segunda gran potencialidad del cómic (en este contexto) estriba en su poder como catalizador de la motivación intrínseca y el aprendizaje activo. Como se ha visto, a diferencia de los materiales didácticos convencionales, el cómic es un medio accesible y visual con una gran aceptación entre el alumnado⁵². Lo que siempre se ha visto como el estigma del cómic, puede ser utilizado ahora a su favor. Su aparente sencillez hace que los estudiantes se acerquen a la lectura con una predisposición positiva, ya que lo perciben como una actividad de ocio más que como una obligación académica. Evidentemente, no se trata de sustituir el material tradicional, esencial para la enseñanza, sino de complementar éste, permitiendo un mejor asentamiento y consolidación de los conocimientos adquiridos previamente⁵³. Además, la interacción del estudiante con el cómic no se limita a su mera lectura, sino que puede abarcar además su creación. Se identifican así las dos propuestas metodológicas de este trabajo. Con la participación del estudiante en la lectura y elaboración de un cómic se fomenta su capacidad crítica y su pensamiento abstracto⁵⁴. Identificar dentro de un cómic de ficción, cuya trama principal nada tiene que ver con el Derecho, un posible conflicto jurídico, situarlo en el ámbito material correcto y poner nombre a la institución que corresponda, es un ejercicio de enorme valor para despertar el sentido común jurídico que debería adquirirse como competencia esencial en el Grado de Derecho.

Pero como se ha dicho, las posibilidades metodológicas del cómic no se agotan aquí. Se propone, además, la elaboración de un cómic temático sobre la parte del temario que se decida. Gracias a las nuevas tecnologías existen medios suficientes para ello y son muchas las ventajas que para el estudiante se deriva de esta actividad⁵⁵. Sin duda, la principal es la ruptura con las metodologías tradicionales que no siempre logran captar el interés del alumno dando pie a un estudio memorístico y un aprendizaje superficial⁵⁶. Así, para poder crear una historia basada en la praxis del derecho es absolutamente necesario haber estu-

51 Los autores se refieren específicamente a los Derechos Humanos, pero quien escribe lo entiende perfectamente extrapolable al Derecho en general. FERNÁNDEZ, M. J. y RAMIRO, M. A. «Derechos humanos y cómics... cit., pág. 259.

52 BECERRA ROMERO, D., et al., «El cómic en la Biblioteca universitaria de Ciencias de la Educación: un recurso estratégico para la enseñanza...», cit., pág. 98.

53 Sobre el empleo de herramientas complementarias en el ámbito del Derecho, puede consultarse PRESNO, M. A. «Las metodologías de enseñanza-aprendizaje específicas y adecuadas para nuestras asignaturas», En COTINO, L., y PRESNO, M., (Eds.), *La enseñanza del Derecho constitucional ante el proceso de Bolonia. Innovación educativa en Derecho constitucional 2.0*, Publicacions de la Universitat de València, Valencia, 2011, págs.188-195.

54 PAREDES-BONILLA, G.E.et al., «El cómic como estrategia metodológica...», cit., pág. 820.

55 Sirve de ejemplo no solo los generadores de imágenes más conocidos, sino las propias IA específicas como, entre otras, Pixton, <https://www.pixton.com/es/bienvenido>; IA Comic Factory: <https://aicomicfactory.com/es/>; o, Deep Art Effects <https://www.deeparteffects.com/>;

56 CAICEDO TAPIA, D., «Pedagogía, Arte, Imagen y Cómics. Un replanteamiento de cómo enseñamos y aprendemos los derechos y el Derecho», *Eunomía. Revista en Cultura de la Legalidad*, núm. 28, 2025, págs. 118-138.

diado, y sobre todo haber entendido, la institución sobre la que verse la trama. De lo contrario no es posible imaginar el hilo conductor de la secuencia, ni alcanzar la síntesis que exige el lenguaje de la narrativa gráfica. Piénsese aquí, por ejemplo, en lo valioso de esta actividad para lograr explicar el procedimiento administrativo. La investigación pedagógica respalda el valor del aprendizaje activo, demostrando que la retención de la información es significativamente mayor cuando se participa en una actividad práctica⁵⁷. El cómic capitalizaría así esta idea, al permitir que los estudiantes «hagan» en lugar de que solo «escuchen», lo que se traduce en un aprendizaje más significativo y duradero. Pues, como afirma ALONSO ABAL, «recordamos un 90 % de aquello que hacemos, un 10 % de lo que leemos, un 20 % de lo que oímos y un 30 % de lo que vemos»⁵⁸.

Pero dejando de lado sus funcionalidades prácticas, el cómic presenta además otro valor añadido, el componente emocional. Y es que, como medio de expresión, posee una capacidad única para conectar con el lector a través del humor y la empatía, elementos esenciales tanto para enseñar como para aprender. Por lo que se refiere al humor, éste se halla en la raíz misma del cómic: las tiras cómicas⁵⁹. Y aunque el medio ha evolucionado para abarcar una amplia diversidad de géneros, como el drama, la ciencia ficción o la memoria histórica, el humor gráfico siempre ha sido protagonista⁶⁰. Aplicado al aula, el humor juega un papel fundamental, puesto que actúa como un mecanismo que libera la tensión, reduce la ansiedad y el estrés, creando un ambiente de aprendizaje más relajado y propicio para la asimilación de conocimientos. Es sin duda una herramienta directa para la conexión con el estudiantado, especialmente útil en disciplinas como el Derecho Administrativo que no gozan del atractivo natural que se predica de otras como el Derecho Penal.

Y no solo el humor, como se ha visto, el cómic presenta una serie de cualidades que lo convierte en un medio especialmente capaz de sensibilizar a las personas. La combinación de palabra e imágenes consigue trascender el papel provocando reacciones emocionales en el lector. Parte del éxito de grandes referentes del cómic como *Maus* o *Persépolis* radica en esto. No en vano, el cómic permite entrelazar—si así se desea—la rigurosidad histórica y científica con historias humanas. Si trasladamos esta cuestión al aula, centrándonos en el Derecho, la enseñanza técnica y formalista de una norma puede humanizarse a través del cómic mostrando una realidad social en la que ésta resulte de aplicación. Y esto puede resultar de especial utilidad, por ejemplo, para aterrizar conceptos muchas veces abstractos como los que acompañan a las explicaciones del Estado Social y Democrático de Derecho, pues quién

57 PRIETO NAVARRO, L., «Aprendizaje activo en el aula universitaria: el caso del aprendizaje basado en problemas», *Miscelánea Comillas*, vol. 64, núm. 124, 2006, págs. 173-196.

58 No se ha podido comprobar el origen de esta afirmación, ni su solidez científica. La autora atribuye el dato a O'CONNOR, J. Y SEYMOUR, J., *Introducción a la PNL (Programación Neurolingüística)*, Urano, 1992. 352 pp. En todo caso, se comparte el fundamento de esta afirmación que pretende evocar que siempre se integrará más todo aquello que se haga que sólo lo que se escuche. Cfr. ALONSO ABAL, M., «¿Es un pájaro?, ¿es un avión?: la historieta como herramienta pedagógica», *Instituto Cervantes de Orán*, 2011, pág. 8. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/argel_2011/01_alonso.pdf (Fecha de última consulta, agosto de 2025).

59 El propio origen etimológico de la palabra inglesa comic deriva del adjetivo griego komikós (κωμικός), que significa «relativo a la comedia».

60 Sobre la importancia del humor gráfico puede consultarse PELAYO, P., «¿Qué es el humor gráfico?» *Humor Sapiens*. Disponible en: <https://humorsapiens.com/teoria-del-humor/que-es-el-humor-grafico> (Fecha de última consulta, agosto de 2025)

mejor para acompañar la explicación de los valores superiores del ordenamiento jurídico —la libertad, la justicia, la igualdad y el pluralismo político— que los superhéroes, género emblemático de la narrativa gráfica.

Por tanto, podría afirmarse que, efectivamente, el cómic presenta cualidades suficientes para ser tenido en cuenta como herramienta didáctica complementaria en la enseñanza del Derecho. Esta afirmación se sostiene desde dos perspectivas: el fondo y la forma. En cuanto al fondo, este medio aumenta la sensibilidad ante las injusticias; puede enriquecer la comprensión de la interpretación legal de los hechos; impulsa al desarrollo de estrategias y argumentos jurídicos y puede contribuir a la enseñanza de cuestiones deontológicas en las profesiones jurídicas⁶¹. Y desde el punto de vista de la forma, el cómic encaja perfectamente con una sociedad cada vez más visual, recuperando la atención del estudiante. Tanto su lectura, como su posible creación, permiten motivar su participación y su asistencia a clase, permitiendo con ello reconducir una dinámica tristemente asentada de falta de asistencia al aula.

IV. Los superhéroes al servicio del Derecho Administrativo

IV.1. El cómic como herramienta para el análisis jurídico multidisciplinar

La enseñanza del Derecho, en su vertiente más tradicional, se ha construido sobre dos elementos fundamentales: la norma y la jurisprudencia. En las universidades se pone el acento en la letra de la ley y su sentido, y en la importancia de un análisis incisivo de las sentencias. Es cierto que así se obtienen juristas plenamente funcionales, pero dependerá del estudiante saber aplicar estas enseñanzas fuera del aula, donde los conflictos jurídicos no son siempre fáciles de identificar correctamente. De hecho, cuando un cliente acude a un abogado no lo hace (normalmente) con un caso de laboratorio perfectamente etiquetado listo para su estudio; más bien, lo que hará será presentar su historia personal nutrida con todo lujo de detalles ajenos por completo al Derecho, y todo ello aderezado, además, con una interpretación subjetiva e interesada de lo que es justo o no. El diagnóstico jurídico dependerá entonces de la capacidad de ese profesional de abstraerse, identificar el verdadero conflicto y situarlo en el ámbito material correcto a fin de encontrar —ahora sí— la normativa y la jurisprudencia que resulte de aplicación efectiva. De ahí la propuesta metodológica de este trabajo. Y es que, como se ha visto, un juicio analítico de hechos ficticios e imaginarios sirve para avivar la capacidad crítica y el pensamiento abstracto de los estudiantes, fundamental para la praxis del Derecho.

Un buen punto de partida para ello puede ser el que brindan los superhéroes y su sempiterno debate entre Derecho y justicia moral. Concebidos como meta-humanos dotados con algún superpoder o capacidad excepcional, lo que los superhéroes comparten sin ambages es una férrea voluntad de luchar por la Justicia y defender «el bien», eso sí, sin un excesivo respeto por las instituciones jurídicas. Los superhéroes representan aquello de que el

61 Cfr., FERNÁNDEZ, M. J. y RAMIRO, M. A. «Derechos humanos y cómics: ...cit., pág. 244.

fin justifica los medios. Es aquí donde cobra pleno protagonismo el apuntado debate entre derecho y moral que no siempre van de la mano, ya que una cosa es lo que se aprecia como justo y otra lo que realmente encaja dentro del ordenamiento jurídico. Prueba de ello es que cualquier avezado profesional del Derecho se ha visto en la necesidad de explicar alguna vez a sus clientes que lo que proponen puede parecerles justo, pero en realidad no encaja en el ordenamiento jurídico. Por eso, es importante que los estudiantes aprendan desde el inicio de su formación a dejar al margen sus opiniones valorativas personales para tratar de moverse con la mayor asepsia jurídica posible. Esta separación entre moral y derecho es reflejo de la contraposición entre Derecho natural y Derecho positivo tan profundamente tratada en Filosofía del Derecho. Mientras que el Derecho Natural estaría basado en una serie de valores supuestamente universales inherentes a la condición humana (justicia, democracia, equidad), el Derecho positivo es el creado por los hombres. La tensión entre ambos se sintetiza en dos postulados difícilmente reconciliables: de un lado, estarían quienes como FINNIS, consideran que el derecho positivo solo es válido si se ajusta a los principios morales y éticos intrínsecos al ser humano⁶²; y de otro, quienes, como Kelsen, defienden que la justicia es un concepto moral, no jurídico, de forma que la validez de una ley no depende de su moralidad⁶³.

Planteado en estos términos el debate, surge la pregunta de cómo trasladar esta cuestión al cómic⁶⁴. Y eso es lo que pudo preguntarse Mark MILLAR a la hora de estructurar el arco argumental de *Civil War*⁶⁵. Una historia en la que el Capitán América encarna el iusnaturalismo, mientras que Iron Man se aferra al positivismo para recuperar la legitimidad. Este cómic traslada al terreno de la ficción el panorama político imperante en Estados Unidos después de los atentados del 11 de septiembre de 2001⁶⁶. En ella un grupo de héroes inexpertos, los Nuevos Guerreros, provoca accidentalmente una catástrofe que arrasa la pequeña comunidad de Stamford⁶⁷. La retransmisión en directo de los acontecimientos desatará una intensa

62 FINNIS, J., *Ley natural y derechos naturales*. Abeledo-Perrot, Buenos Aires, 2000.

63 KELSEN, H. *Teoría pura del derecho* (2.ª ed., traducción de R. J. VERNENGO), Trotta, Madrid, 2011.

64 Se dejan referidos aquí artículos que abordan esta cuestión de forma mucho más detenida, entre ellos, FERNÁNDEZ SARASOLA, I., «El género de superhéroes como...», cit., págs.31-37; MORALES LUNA, F. F., «Un gran poder conlleva una gran responsabilidad. Los superhéroes y el Derecho», *Foro jurídico*, núm. 12, 2013, págs. 325-334.

65 *Civil War* es una serie limitada de Marvel Comics publicada entre 2006 y 2007, escrita por Mark MILLAR e ilustrada por Steve MCNIVEN. Se compone de 7 números principales y de decenas de números satélite en colecciones paralelas que amplían los efectos del conflicto en todo el Universo Marvel *Vid.*, MILLAR, M., y MCNIVEN, S., *The Civil War*, Marvel Comics, 2006. En España fue publicada por Panini Cómics en 2007.

66 En aquel contexto, el gobierno de George W. Bush aprobó la *Patriot Act*, una norma que, bajo el argumento de reforzar la seguridad frente al terrorismo, introdujo significativas restricciones en el ámbito de los derechos y libertades constitucionales, entre ellas, la posibilidad de que el gobierno pudiera investigar a los ciudadanos, realizar escuchas telefónicas, obtener registros de internet y realizar vigilancia sin la necesidad de una orden judicial. *Cfr.*, MARTÍNEZ MULERO, I., «El frenesí legislativo después del 11-S ¿derechos humanos versus seguridad nacional?», *Revista Aequitas*, vol. 1, 2011, págs. 71-81.

67 El resultado de la negligencia de los Nuevos Guerreros se materializa en más de seiscientas personas fallecidas, muchas de ellas niños, como consecuencia de la destrucción de una escuela producto de una inmensa bola de fuego provocada por Nitro (súper-villano). La retransmisión en directo de los acontecimientos desata una intensa ola mediática contra todos quienes poseen habilidades sobrehumanas. Se les acusa de emplear sus poderes con irresponsabilidad convirtiéndose en una amenaza para toda la población.

ola mediática contra todos aquellos que poseen habilidades sobrehumanas. La sociedad les acusa de emplear sus poderes con irresponsabilidad, convirtiéndose en una amenaza para toda la población. La reacción de Ejecutivo no tarda en llegar con la promulgación del *Superhuman Registration Act*, una ley que obliga a los individuos con poderes especiales a revelar su identidad al Estado, incorporarse a un registro oficial y quedar sujetos a la dirección del Gobierno. Con este nuevo marco normativo el colectivo de superhéroes se ve dividido en dos facciones irreconciliables: de un lado, quienes se someten a la legalidad, encabezados por Iron Man quien cree que la única forma de que la población vuelva a confiar en ellos es sometiéndose a la autoridad del Estado; y de otro, quienes optan por la resistencia activa, liderados por el Capitán América, que se niega a cumplir una ley injusta que constituye una flagrante violación de la libertades de los superhéroes⁶⁸.

Los superhéroes ejemplifican a la perfección la tensión entre justicia material y legalidad formal. Su actividad como vigilantes se desarrolla al margen del Estado de Derecho, ignorando deliberadamente los cauces institucionales y las garantías exigibles en cualquier procedimiento⁶⁹. En su condición de justicieros los superhéroes se arrogan la potestad de valorar qué comportamientos resultan reprochables o no, amparando su decisión en la legitimidad que les brinda esta defensa de lo justo. Por ello, muchas de sus conductas tienen un difícil encaje legal abarcando desde detenciones ilegales y allanamientos de morada a ejecuciones de criminales si lo consideran necesario⁷⁰. Ejemplos de esto último serían los conocidos como antihéroes, como Wolverine⁷¹. Si bien, el paradigma lo encontramos en The Punisher un justiciero que no busca ni detener, ni rehabilitar⁷². En términos de Derecho Penal,

68 Para el Capitán América, los superhéroes deben estar guiados por la moralidad, no por la agenda del Gobierno. Fiel reflejo de lo que se dice es una de las frases más icónicas de la trama en la que el Capitán América se dirige a Spider-Man, quien en ese momento se encuentra en el bando pro-registro, pero está dudando de su decisión, diciéndole: —«No importa lo que diga la prensa. No importa lo que digan los políticos o las masas. No importa si todo el país decide que algo incorrecto es algo correcto. Cuando la multitud y la prensa y el mundo entero te digan que te muevas, tu trabajo es plantarte como un árbol junto al río de la verdad y decirle a todo el mundo: No, muévete tú». *Amazing Spider-Man* Vol. 1 #537, 2006 de STRACZYNSKAMAZING, J. M. y GARNEY, R.

69 En este sentido, *vid.*, FAJARDO SÁNCHEZ, L.A., «Los superhéroes ante los tribunales», *Via Inveniendi Et Iudicandi*, vol. 17, núm. 2, 2022, págs. 279-301.

70 Sirva de ejemplo, como señala GÓMEZ-CARREÑO GALÁN, la figura de Batman como arquetipo del vigilante que opera al margen de la Ley. La autora plantea que Batman i) no respeta la presunción de inocencia; ii) realiza detenciones ilegales y agresiones; iii) allana moradas e intercepta comunicaciones. *Cfr.*, GÓMEZ-CARREÑO GALÁN, S., «Superhéroes, Derecho y Justicia: una relación problemática», *Abogacía Española*, núm. 104, 2018.

71 A diferencia de otros superhéroes como Batman o Spider-Man, que tienen un código ético de no matar, ni Lobezno ni el Castigador lo tienen. Wolverine nace como mutante, pero fue su participación en el programa «Arma X2» del gobierno canadiense, donde su esqueleto fue sometido a un proceso experimental para fusionarlo con el indestructible metal conocido como adamantium. El experimento fue un éxito, pero borró la mayoría de sus recuerdos, volviéndolo una máquina de matar con un código ético muy flexible. Su primera aparición fue en un cameo al final de *The Incredible Hulk #180*, y su primera aparición completa fue en *The Incredible Hulk #181*. Ambos cómics se publicaron en 1974. Si bien, su papel se hizo central en la franquicia de los X-Men. Chris CLAREMONT y John BYRNE, lo desarrollaron como el antihéroe complejo y solitario que todo el mundo conoce.

72 El paradigma de la ejecución violenta de criminales es The Punisher. Su historia radica en el drástico giro que da la vida de Frank Castle, un condecorado capitán de las Fuerzas Especiales del

The Punisher representa la pena de muerte sin garantías procesales, lo que abre un debate sobre la justicia retributiva *versus* el Estado de Derecho. Ahora bien, también el mismísimo Superman, héroe donde los haya, ha terminado matando y dándole la espalda al Estado de Derecho. Se trata del argumento fundamental de *Injustice: Gods Among Us* de Tomas TAYLOR, un cómic en el que Superman termina matando al Joker atravesándole el corazón con el puño⁷³. En esta historia, una de las más devastadoras del mundo del cómic, el Joker engaña a Superman haciéndole creer —con el uso del gas del Espantapájaros combinado con kryptonita— que está luchando contra Doomsday. En realidad, se trata de su mujer, Lois Lane, que, embarazada del hijo de Superman, termina muerta a manos de éste. Y por si esto fuera poco, el Joker conecta un detonador nuclear a Lois Lane que Superman, sin saberlo, activa destruyendo Metrópolis.

Dejando de lado que, como consecuencia del dolor, Superman pierde la fe en el sistema y pasa a imponer un régimen autoritario conocido como el Régimen de la Tierra Unida en el que se identifican serias limitaciones de derechos fundamentales, la historia de *Injustice: Gods Among Us* le abre la puerta al Derecho Penal. Así, por ejemplo, el caso de Superman serviría para analizar algunos tipos penales y, en especial, el concepto y clases de eximentes, atenuantes y agravantes. Sin ánimo de exhaustividad, el hecho de que Superman acabe con el Joker de forma inmediata, sin proceso judicial, lo sitúa dentro del delito de homicidio o asesinato arts. 138-140 CP⁷⁴ ¿pero podrían resultar aquí de aplicación alguna eximente o atenuante de la responsabilidad criminal? La legítima defensa, el estado de necesidad exculpante o el miedo insuperable podrían examinarse, pero seguramente tendrían menos éxito, quizá, que el arrebato, obcecación o estado pasional (art. 21.3 CP) o incluso que la de alteración psíquica transitoria (art. 20.1 CP). Pero, y qué ocurre con la eximente de cumplimiento de un deber o ejercicio legítimo de un derecho ¿estaba actuando Superman en cumplimiento de su deber de proteger el interés general o responde exclusivamente a la venganza? Esto plantea un interesante debate, pero parece incluso más sugerente el análisis de la respuesta jurídica que merece el hecho de que fuera Superman quien detonase la bomba nuclear que mató a miles de personas en Metrópolis, ¿existiría en este caso estado de imputabilidad? ¿Es Superman responsable de la masacre o lo es el Joker como autor mediato? Todo esto, claro está, dando por hecho que Superman aceptara humildemente las consecuencias jurídicas de sus actos, puesto que en caso de no querer hacerlo el Estado carece de herramientas suficientes para la coacción de un superhéroe (a menos que sea otro superhéroe). En este sen-

ejército de Estados Unidos cuando, durante un picnic familiar en Central Park, su esposa y sus dos hijos fueron asesinados en un tiroteo entre pandillas. La incapacidad del sistema judicial para procesar a los criminales lo llevó a la desesperación y a una total pérdida de fe en la ley. The Punisher fue creado por Gerry CONWAY, John ROMITA y Ross ANDRU, apareciendo por primera vez en *The Amazing Spider-Man #129*, en 1974

- 73 Se trata de una serie de cómics digitales que se publicó como precuela del videojuego del mismo nombre. Ante el éxito del formato digital, la historia se recopiló en volúmenes impresos. TAYLOR T., *Injustice: Gods Among Us*, DC Comics, 2013.
- 74 En este contexto debe tenerse en cuenta que, si la diferencia entre ambas figuras —dicho sea con las limitaciones que este trabajo presenta en orden al examen de las figuras jurídicas— estriba en la concurrencia de circunstancias específicamente señaladas en el Código Penal y que aumentan la gravedad del acto como la alevosía o el ensañamiento, Superman mata al Joker estando este detenido en una celda de la comisaría de Gotham City arrancándole el corazón.

tido, autores como FERNÁNDEZ SARASOLA reconocen la incompatibilidad de los metahumanos con la pervivencia del Estado⁷⁵.

IV.2. El cómic en el Derecho Administrativo: una aproximación al régimen de responsabilidad extracontractual de los superhéroes

Hasta el momento se ha podido comprobar como el uso del cómic, en especial el género de superhéroes se muestra relativamente útil en asignaturas como la Filosofía del Derecho, el Derecho Constitucional, el Derecho Penal, el Derecho Procesal. También el Derecho Civil ha sido objeto de experimentación en este sentido como demuestra QUESADA SÁNCHEZ en su trabajo «El cómic como herramienta educativa: 13, Rue del Percebe y su utilidad en el ámbito del Derecho Civil»⁷⁶. El objetivo ahora es ver si esta propuesta metodológica es adecuada o no para asignaturas menos populares entre el estudiantado como el Derecho Administrativo. Para ello no es necesario dejar de lado a los superhéroes, porque, como todo el mundo sabe, «un gran poder conlleva una gran responsabilidad» que decía Stan LEE⁷⁷; pero ¿es esa responsabilidad civil o patrimonial?

Y es que, cualquier administrativista amante de los cómics se ha preguntado alguna vez quién responde de la larga sombra de daños a terceros que acompaña a los superhéroes. Las opciones no son tantas: o bien lo hace la Administración Pública, o los metahumanos disponen de un buen seguro de responsabilidad civil a la altura de las circunstancias, o la demanda quedará latente a la espera de poder averiguar la identidad secreta de quien corresponda antes de la prescripción del ejercicio de acciones, claro.

IV.2.1. ¿Es la labor de vigilancia y defensa de los superhéroes un servicio público?

Determinar el régimen de responsabilidad extracontractual que resulta de aplicación en estos casos exige, en primer lugar, concretar si la labor de los metahumanos es o no un servicio público, puesto que solo en caso afirmativo se podrá imputar responsabilidad a la Administración Pública. Esto conduce a un curioso análisis. Como demuestran historias como *Civil War* o *Watchmen*, el control de los superhéroes es sin duda un desafío para los Gobiernos. En aras de alcanzar éste, se aprueban distintas normas como la Ley de Registro Superhumano en *Civil War* —que exige que todos los metahumanos se registren ante el Gobierno quedando bajo su dirección—; o la Ley Keene en *Watchmen*, que, en esencia, establece una prohibición legal de los vigilantes que operen de forma independiente: éstos o se retiran (Búho Nocturno o Silk Spectre II) o pasan a trabajar para el gobierno (Dr. Manhattan y el Comediante). Salvando el diferente motivo que conduce a la aprobación de una y otra norma, el trasfondo parece común: la pérdida de popularidad de los superhéroes que deriva de su ubicación fuera del ordenamiento jurídico al no respetar un principio estructural del Estado de Derecho como

75 FERNÁNDEZ SARASOLA, I., *Enmascarados ante la justicia: los super héroes y el Derecho*, Tirant lo Blanch, Valencia, 2020, 411 pp.

76 QUESADA SÁNCHEZ, A. J., «El cómic como herramienta educativa: 13, Rue del Percebe y su utilidad en el ámbito del Derecho Civil», *Actualidad civil*, núm. 10, 2021, págs. 1-41.

77 La frase ha sido popularizada en las películas de Spider-Man (Sam RAIMI, 2002) donde se atribuye al Tío Ben, sin embargo, la frase original aparece como narración en off en el cómic donde debuta Spider-Man *Amazing Fantasy* #15 de Stan LEE y Steve DITKO.

es el Imperio de la Ley (art. 9.1 CE) e ignorar deliberadamente el monopolio del poder público en el ejercicio de la fuerza⁷⁸.

Visto lo anterior, parece interesante recordar que, de conformidad con en el art. 104 de la CE, corresponde a las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad, bajo la dependencia del Gobierno, la misión de proteger el libre ejercicio de los derechos y libertades y garantizar la seguridad ciudadana. Para materializar este mandato, la Ley Orgánica 2/1986, de 13 de marzo, de Fuerzas y Cuerpos de Seguridad atribuye a las Administraciones Públicas el monopolio del uso institucionalizado de la coacción jurídica. Un recurso cuya «indudable trascendencia sobre la vida y la integridad física de las personas, exige el establecimiento de límites y la consagración de principios, sobre moderación y excepcionalidad en dicha utilización, señalando los criterios y los supuestos claros que la legitiman»⁷⁹. Serán estos límites, inexistentes para los superhéroes, lo que conducen a los Gobiernos de la ficción a buscar diferentes sistemas de control de los metahumanos. Así, junto con las precitadas Ley Keene o *Superhuman Registration Act*, se identifican otras iniciativas como la creación de la *Strategic Homeland Intervention, Enforcement and Logistics Division* (S.H.I.E.L.D.), —una agencia internacional de inteligencia y defensa cuya función principal es controlar, supervisar y, cuando es necesario, colaborar con los superhéroes⁸⁰— la Liga de la Justicia Internacional —una fuerza internacional de paz supervisada y financiada por la ONU— o El Escuadrón Suicida al que se le adjudican tareas menos nobles pero bajo el control del ejecutivo norteamericano⁸¹. A la luz de estas últimas medidas, parece lógico plantearse que la incorporación de los superhéroes al Gobierno podría hacerse no solo a través de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad, sino también como una unidad militar especial similar a la UME. En este caso, el fundamento jurídico podría situarse en el art. 8 de la CE que atribuye a las Fuerzas Armadas la misión de garantizar la soberanía e independencia de España, defender su integridad territorial y el ordenamiento constitucional, mandato que se desarrolla en Ley Orgánica 5/2005, de 17 de noviembre, de la Defensa Nacional.

En todo caso, formar parte de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad o de una Unidad Especial de intervención militar responde a fines distintos, debiendo estarse para la distribución de superhéroes a sus capacidades y poderes. La primera opción se define por sus funciones permanentes de seguridad ciudadana, investigación y orden público. El perfil que encaja en este caso parece ser el de superhéroes acostumbrados al trabajo continuo, a la investigación y a la cooperación institucional, características predicables a superhumanos como Batman,

78 Se dejan de lado aquí posibles reflexiones sobre el monopolio de la coacción física por parte del Estado remitiéndonos desde aquí al pormenorizado trabajo de FERNÁNDEZ SARASOLA, I., *Enmascarados ante la justicia...*, cit.

79 Exposición de motivos de la Ley Orgánica 2/1986, de 13 de marzo, de Fuerzas y Cuerpos de Seguridad.

80 La *Strategic Homeland Intervention, Enforcement and Logistics Division* (S.H.I.E.L.D.), es una Agencia ficticia creada por Stan LEE y Jack KIRBY que apareció por primera vez en el cómic *Strange Tales* #135, publicado en 1965.

81 La *Justice League International*, creada por GIFFEN, DEMATTEIS y MAGUIRE, es una fuerza internacional de paz supervisada y financiada por la ONU en la que se integran superhéroes como Batman. El Escuadrón Suicida (Task Force X) es otra versión totalmente distinta de colaboración puesto que, aunque opera bajo órdenes del gobierno de EE. UU., se trata de un equipo secreto formado principalmente por villanos presos, a quienes se les ofrece reducción de condena a cambio de participar en misiones extremadamente peligrosas. Creado en 1959 por KANIGHER y ANDRU, El Escuadrón Suicida se popularizó en los años 80 gracias a John OSTRANDER.

Spider-Man o Daredevil. En segundo término, una Unidad Superheroica de Emergencias se activaría, al igual que la UME, en situaciones de crisis excepcional (amenazas extraordinarias tipo invasión alienígenas, supervillanos o catástrofes globales como un meteorito). Para ello parece más adecuado un cuerpo de superhéroes dotados de un poder con un alto potencial destructivo no siempre acordes con el principio de proporcionalidad: Dr. Manhattan, Hulk o Superman son claros ejemplos. El objetivo en un caso y en otro, como se busca en la ficción, es que estos metahumanos trabajen para el Gobierno, integrando una suerte de servicio público: bien de seguridad ciudadana similar al que prestan nuestras Fuerzas y Cuerpos de Seguridad —cuya condición de servicio público ha sido reconocida expresamente por el TC entre otras en su Sentencia 55/1990, de 28 de marzo⁸²— o bien, asimilado al de protección civil y atención a emergencias considerado un servicio público esencial conforme a la Ley 17/2015, del Sistema Nacional de Protección Civil en cuya prestación colaboraría la Unidad especial como una unidad de intervención militar.

La posible participación de los superhéroes en la prestación de un servicio público pone encima de la mesa distintas posibilidades sobre las que se podría indagar en clase. La primera es su plena integración en la Administración o en las Fuerzas Armadas como empleados públicos a través del ingreso vía oposición para formar parte de lo que serían las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad (ahora, de naturaleza especial) o como militar/superhéroe profesional. Esto permitiría abordar de forma pormenorizada un tema de función pública y analizar el nuevo estatuto laboral de los metahumanos ahora sujetos al EBEP o a la Ley Orgánica de la Carrera Militar que corresponda⁸³. Pero junto con ésta, encontramos otras posibilidades. La Administración Pública podría recurrir a la figura del concierto, como ocurre en el ámbito sanitario o educativo, o podría también optar por la licitación de un contrato de servicios o de concesión de servicios conforme a la Ley 9/2017, de 8 de noviembre, garantizando con esto la prestación del servicio. La clave está en decidir si la Administración actúa como gestora directa del servicio o como garante que lo organiza y regula a través de terceros.

Para ello sería necesario que las leyes de control de los superhéroes permitieran que, todos aquellos metahumanos que no deseen integrarse dentro de la Administración, pero tampoco quieren estar al margen de la Ley, pudieran desarrollar su actividad de vigilancia bajo licencia o autorización. Se trataría de superhéroes privados que desempeñarían sus funciones como hasta ahora lo han venido haciendo Batman, Superman, o Spiderman pero dentro del ordenamiento jurídico. Esto implica regular su actividad, lo que conduce de forma inexorable a explicar la potestad y la actividad administrativa de policía como esa facultad de la Administración de limitar derechos individuales para proteger el interés general. Si bien, atendiendo a como se desarrollan normalmente las historias, la regulación de su actividad bajo licencia resulta excesivamente tibia, gris y municipal.

82 STC n.º 55/1990, de 28 de marzo. Cuestiones de inconstitucionalidad 487/1986, 158/1987, 495/1986 y 510/1987 (acumuladas), en relación con el artículo 8.1, párrafos segundo y tercero, de la Ley Orgánica 2/1986, de Fuerzas y Cuerpos de Seguridad, (BOE núm.92, de 17 de abril de 1990). En este sentido, puede consultarse el trabajo de RIDAURA MARTÍNEZ, M.J., «La seguridad ciudadana como función del Estado», *Estudios de Deusto*, 62(2), 2014, págs. 319-346. [https://doi.org/10.18543/ed-62\(2\)-2014](https://doi.org/10.18543/ed-62(2)-2014).

83 Real Decreto Legislativo 5/2015, de 30 de octubre, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley del Estatuto Básico del Empleado Público. Ley Orgánica 39/2007, de 19 de noviembre, de la Carrera Militar, que establece las bases generales de la profesión militar.

IV.2.2. Diferente régimen de responsabilidad extracontractual según la naturaleza jurídica pública o privada de la actividad superheróica

Se parte aquí de la comprensión incuestionable de que la seguridad ciudadana es un servicio público. Y de que éste, dada su importancia, se presta tanto por meta-humanos que trabajan para el Gobierno, como por superhéroes que actúan como vigilantes privados con independencia de si tienen o no autorización. Estamos, por tanto, frente a una doble red de superhéroes público-privada. Ahora bien, lo que ambas formas comparten es la total falta de sutileza frente a los daños personales y materiales. De ahí que resulte esencial concretar el régimen de responsabilidad extracontractual que debería resultar de aplicación en cada caso.

Mientras que los superhéroes que trabajan para la Administración Pública quedarían incuestionablemente sujetos al régimen de responsabilidad patrimonial ex art. 106 CE y art. 32 y ssg. de la LRJSP y LPACAP. Aquellos que actúan de forma privada, como Jessica Jones, estarían sujetos al régimen jurídico específico previsto en el art. 1.902 CC⁸⁴. No se trata ésta de una cuestión baladí a la vista de posibles amenazas como la que llevó a cabo Jonah Jameson, director del Daily Bugle, frente a Spiderman a quien pretende demandar tras desvelar su identidad secreta en *Civil War*⁸⁵. Este régimen jurídico de responsabilidad civil resultaría asimismo aplicable en aquellos casos en los que la labor de vigilancia y defensa se desarrolle en el marco de un concierto. Ello responde a la menor intervención de la Administración Pública, puesto que la estrategia de combate y la toma de decisiones capitales en la lucha sería decisión exclusiva del superhéroe, lo que hace inviable la imputación de responsabilidad a la Administración por estas cuestiones. Es lo contrario de lo que ocurriría en el caso de que la efectiva realización o gestión del servicio se lleve a cabo a través, por ejemplo, de un contrato público. En este caso, la eventual responsabilidad directa de la Administración no se vería alterada. Ello se debe a que la responsabilidad de los superhéroes contratistas responde al mismo carácter objetivo con el que lo hace la Administración dados los términos del art.196 LCSP que, expresamente se refiere a «todos» los daños y perjuicios que se causen a terceros como consecuencia de la ejecución del contrato.

IV.2.3. Ejercicio práctico: análisis de la posible viabilidad jurídica de una reclamación de responsabilidad patrimonial en el caso *Civil War*

Aclarado lo anterior, parece un ejercicio interesante para realizar en clase el de analizar si, conforme a nuestro ordenamiento jurídico, resultaría viable o no una posible reclamación de

84 Jessica Jones aparece por primera vez en *Alias* #1 creado por BENDIS, B. M., y GAYDOS, M, publicado por Marvel Comics en 2001. La serie de cómics *Alias* (2001-2004) se aleja de las historias tradicionales de superhéroes. En realidad, es un drama *neo-noir* de detectives que utiliza el mundo de los superhéroes como telón de fondo. Su protagonista, Jessica Jones, es una mujer que, tras un pasado heroico traumático (controlada mentalmente por un supervillano), ha colgado la capa y ha abierto su propia agencia de investigación. Es cierto que la licencia que tiene no es para actuar de superheroína, pero tiene una licencia para trabajar como detective privada, actividad para la que si hace un uso notable de sus superpoderes causando en ocasiones daños materiales de los que en teoría debería responder.

85 En *Civil War* Vol 1 #2 «Confesiones», 2006. A raíz de la revelación de la identidad de Spiderman en la historia recogida en *Friendly Neighborhood Spider-Man* #23 (2006), aparece una escena en la que J. Jonah Jameson grita furioso que va a demandar a Parker por cinco millones de dólares como indemnización por el engaño. El fundamento jurídico es fraude laboral y daños a la reputación del Daily Bugle, periódico para el que trabajaba Peter Parker como fotógrafo y cuya línea editorial se construye sobre en la idea de que Spider-Man era un peligro público.

responsabilidad patrimonial por los daños derivados de una intervención superheróica. Para ello, resulta esencial que los estudiantes dominen el marco normativo previsto en los art.106 CE y arts. 32 y ssg. de la LRJSP y LPACAP habiendo comprendido e integrado tanto las características esenciales de la responsabilidad patrimonial (objetiva y directa)⁸⁶, como los requisitos materiales cuya concurrencia resulta imprescindible si el objetivo es que prospere el ejercicio de acciones⁸⁷. Además, deben tenerse en cuenta aquí algunas matizaciones específicas, cuyo origen se hallaría en la especial naturaleza tanto de quien presta el servicio (superhéroes), como de la obligación que asume la Administración Pública: proteger a la humanidad de supervillanos y otras amenazas sobrenaturales. Estas singularidades afectan a varias cuestiones capitales que van desde los títulos de imputación posibles, al grado de diligencia exigible en estos casos y a la posible afectación de la relación de causalidad a la luz de la intervención de un supervillano.

Se propone analizar en clase la viabilidad jurídica del ejercicio de acciones en el caso de *Civil War*. Para ello, debe recurrirse a una versión sutilmente alterada de historia. Así, si cambiásemos el arco argumental y los «Nuevos Guerreros» trabajaran para el Gobierno, ¿cabría hablar de responsabilidad patrimonial por lo acontecido en Stamford?⁸⁸ Al final es lo que busca el Ejecutivo, el control de los metahumanos ¿Qué hubiera pasado si esto fuera así desde el principio? Para resolver esta cuestión lo primero que debe analizarse es el concreto régimen jurídico de la responsabilidad patrimonial en el caso de las intervenciones superheróicas...

i) El deber de vigilar y defender a la humanidad: revisión del título de imputación

El análisis de la responsabilidad patrimonial a través de los superhéroes ofrece la posibilidad de enfrentarse a escenarios sumamente variados, lo que permite abordar los distintos títulos de imputación de una manera tan hiperbólica como ilustrativa.

86 Los alumnos deben entender que la responsabilidad de las Administraciones Públicas es objetiva y directa, de forma que esta tiene lugar con independencia de la condición de quien ejerce las potestades administrativas y de su intencionalidad o culpa, pudiendo apreciarse, incluso, cuando la acción originaria del daño es ejercida legalmente. De ahí que no sólo no sea necesario demostrar el dolo o culpa, sino que ni siquiera lo sea probar que el servicio público se ha desarrollado de manera anómala, pues el régimen jurídico aplicable extiende la obligación de indemnizar a los casos de funcionamiento normal de los servicios públicos. Por tanto, y al menos de forma teórica, se produce aquí un desplazamiento de la responsabilidad por culpa, focalizando la atención en la antijuridicidad del daño y en la necesaria concurrencia de nexo causal.

87 Para impedir que la Administración se convierta en una aseguradora universal, la jurisprudencia ha perfilado una serie de requisitos materiales cuya concurrencia resulta imprescindible si se pretende hablar de responsabilidad patrimonial. Así, para que el daño resulte indemnizable deberá tratarse de una lesión resarcible (para lo cual, además de un daño antijurídico, será necesario que este sea real y efectivo, evaluable económicamente e individualizado). Además, el daño deberá ser consecuencia del funcionamiento normal o anormal de los servicios públicos, debiendo existir una relación de causalidad entre el hecho que se imputa a la Administración y el daño que se reclama; y que este no obedezca a una causa de fuerza mayor.

88 Para entender esta pregunta debe recordarse que, de una forma muy general, el enfrentamiento entre los Nuevos Guerreros con el villano Nitro se desarrolla en una zona urbana densamente poblada. El plan de los jóvenes héroes, impulsado por el afán de notoriedad de un *reality show*, falla catastróficamente. Nitro detona su poder explosivo, destruyendo un vecindario y un colegio, causando la muerte de más de 600 personas, incluidos numerosos niños.

- Funcionamiento normal del servicio público: Se trataría de aquellos supuestos en los que, pese a que la actuación del superhéroe se ajusta perfectamente a la legalidad y a la *lex artis súperheroica*, aun así, se producen daños que los ciudadanos no tienen el deber jurídico de soportar. El día a día de un meta-humano. Piénsese aquí en los daños colaterales causados por Superman cuando intercepta un meteorito que amenaza con destruir Metrópolis. En este caso, pese a que su intervención es correcta, fragmentos del meteorito impactan sobre edificios privados y arrasan viviendas. El daño, aunque derivado de una actuación impecable, es antijurídico y, por tanto, indemnizable siempre que concurren el resto de los requisitos esenciales de la responsabilidad patrimonial. Ahora bien, junto con este caso prototípico, pueden ponerse otros ejemplos que permiten tratar conceptos como el de riesgo creado por la Administración. Encajaría aquí la decisión del Gobierno de desplegar a Hulk como fuerza militar. Aunque intente obedecer órdenes, su propia naturaleza incontrolable genera un riesgo inherente que convierte en imputables a la Administración los daños colaterales de su intervención.
- Funcionamiento anormal del servicio público: Se recurre a este título de imputación cuando la prestación del servicio público es inadecuada por no cumplir, entre otros, los parámetros de legalidad, eficacia o diligencia exigibles. Para explicar esto puede recurrirse por ejemplo a actuaciones negligentes: Spider-Man persigue a un atracador en plena calle sin coordinarse con la policía ni asegurar el perímetro. Al lanzar una telaraña, impacta en el parabrisas de un camión cisterna que acaba explotando al chocar contra una gasolinera. El daño no se debe a la inevitabilidad de la misión, sino a la actuación imprudente del héroe. También entrarían aquí supuestos de *culpa in vigilando*: Los Vengadores, con apoyo de S.H.I.E.L.D., trasladan a varios supervillanos a la prisión de máxima seguridad conocida como La Balsa. Durante el transporte y custodia, por fallos de vigilancia interna y protocolos de seguridad deficientes, se produce una fuga masiva de más de 40 villanos. En su huida las consecuencias son devastadoras. Por último, se puede hacer una mención especial a la omisión del deber de protección, una inactividad por parte del servicio que si bien encaja dentro del funcionamiento anormal merece ser destacada dada su especial gravedad. Sería el supuesto de la pasividad de los superhéroes que, pese a disponer de informaciones claras de un inminente ataque terrorista nuclear, desoyen las alertas y no organizan dispositivo alguno.

ii) La «Súper-Diligencia debida»: *Lex artis súperheroica*

El análisis de esta cuestión debe comenzar recordando que el deber de vigilancia y protección que asumen los superhéroes respecto de la humanidad en su conjunto constituye, en términos jurídico-teóricos, una obligación de medios y no de resultado. Esto significa que no cabe exigirles la garantía absoluta de evitar cualquier catástrofe, crimen o amenaza global, sino que su debido cumplimiento se mide en función de la diligencia exigible atendiendo a sus condición de metahumanos con capacidades extraordinarias. El primer paso, por tanto, debe ser el de concretar cómo y cuándo se entiende cumplido este súper deber de vigilancia y defensa. Se trata del nudo gordiano del enfoque práctico de los supuestos de responsabilidad patrimonial, puesto que solo así se podrá determinar si concurre o no la diligencia debida y si queda acreditada la existencia de nexo causal. Para dar respuesta a las cuestiones planteadas debe atenderse a dos elementos clave: en primer lugar, el estándar de conducta mínimo y obligatorio que debe de cumplirse por los superhéroes, y junto a este, una serie de criterios específicos que permiten modular la diligencia exigible según las circunstancias propias de cada caso concreto.

a) Estándar de conducta mínimo obligatorio: la suficiencia y proporcionalidad de las medidas adoptadas

Las especiales características que definen las amenazas sobrenaturales obligan a diferenciar entre el nivel de control que cabe exigir a la Administración frente a un daño ordinario y menor –por ejemplo, un robo ordinario en una ciudad– y el nivel mucho más elevado que corresponde a la salvaguarda de la integridad global: impedir un ataque nuclear. Por lo tanto, el estándar de cuidado que debe observar un superhéroe en el desempeño de sus funciones como guardianes de la humanidad debe situarse por encima del «normal» o «usual» de la actividad común de seguridad ciudadana.

Es cierto que no existe jurisprudencia al respecto, pero es posible intuir que el estándar de conducta mínimo y obligatorio aplicable a los metahumanos exige de estos no solo acción, sino acción suficiente. Es decir, los superhéroes deberán desplegar en cada misión el total de capacidades extraordinarias que resulten necesarias para lograr su objetivo. Por tanto, para poder entender incumplida su obligación de vigilancia y protección de la especie humana, siendo viable la imputación de responsabilidad, no es necesario que incurran en una total pasividad, sino que bastará con que quede acreditado que las medidas adoptadas no fueron suficientes al no utilizar el total de sus capacidades. Un ejemplo de cuanto se dice sería el siguiente: un grupo de villanos coloca explosivos en varios puentes de la ciudad. Superman organiza la evacuación y localiza y desactiva las bombas con ayuda de sus superpoderes. Su intervención resulta plenamente adecuada porque, sin exigirle un resultado perfecto, ha desplegado las capacidades necesarias para cumplir con su deber de protección. El caso contrario sería el de la insuficiencia de las medidas: ante una inundación que amenaza a Metrópolis, Superman decide únicamente rescatar a un pequeño grupo de ciudadanos atrapados en un edificio, ignorando que con sus poderes podría haber salvado a centenares más en cuestión de minutos, su actuación resultaría claramente insuficiente. Aunque intervino, no desplegó la totalidad de medios que tenía a su alcance, incumpliendo así el estándar de suficiencia que de él cabía esperar.

Pero además de la suficiencia o no de las medidas, aquí hay que tener además en cuenta que la especial naturaleza de sus capacidades, obliga a que su actuación sea proporcional. Y es que dependiendo del tipo de amenaza se esperará de ellos un tipo concreto de respuesta, de forma que la extralimitación conllevará asimismo una vulneración de la diligencia debida. Adviértase la diferencia entre los siguientes ejemplos: supongamos que Batman se enfrenta a un atracador que retiene a varios rehenes en un banco. El Caballero Oscuro, en lugar de recurrir a una fuerza letal o a explosivos, utiliza un artificio de distracción y técnicas de combate no letales para reducir al agresor. En este caso, se cumple con el principio de proporcionalidad. En contraposición, *Thor*, el dios nórdico, persigue a un simple ladrón de joyas que huye por las calles de Nueva York. Si, para detenerlo, invoca un rayo de Mjölfnir que destruye media manzana de edificios, se produce una extralimitación manifiesta.

Por tanto, el estándar básico de conducta mínimo y obligatorio exigible a un superhéroe en el cumplimiento de una misión es que el empleo de sus capacidades extraordinarias sea suficiente y acorde con el principio de proporcionalidad.

b) Moduladores de la responsabilidad: la *lex artis* superheroica

Ahora bien, más allá del éxito o no de su misión, no parece sencillo determinar cuando el empleo de los superpoderes de los metahumanos se ajusta a este estándar básico de conducta que permite hablar de medidas suficientes. Tampoco resulta sencillo determinar la proporcionalidad en el ejercicio de sus capacidades sobrenaturales. Para ello deberá estarse al caso concreto, analizando en cada específica misión los distintos moduladores de la diligencia debida que puedan resultar de aplicación. Como es obvio, no se dispone de una identificación taxativa y cerrada de cuáles son estos parámetros, pero, a fin de lograr el objetivo propuesto en este trabajo de ficción, se proponen a continuación algunos ejemplos:

- 1. Naturaleza y magnitud de la amenaza

Este parámetro, presente en la jurisprudencia contencioso-administrativa, permite graduar la intensidad de la obligación de actuar de manera que el estándar exigible aumenta conforme lo hace la gravedad del riesgo. Si se traslada al ámbito del servicio público superheroico, este criterio adquiere especial relevancia. No es lo mismo responder frente a amenazas ordinarias —un atraco en un banco, una reyerta callejera— que frente a amenazas extraordinarias que comprometen la existencia misma de la humanidad (invasiones alienígenas, catástrofes naturales o ataques terroristas de gran escala). En el primer caso, bastaría con un nivel de diligencia razonable y proporcionado, mientras que, en el segundo, la obligación de actuar se intensifica, exigiendo la movilización de todos los recursos disponibles, la máxima anticipación y una coordinación eficaz con otras autoridades. Por tanto, cuanto mayor sea el peligro, menor tolerancia habrá a la inacción o a la respuesta insuficiente.

- 2. La urgencia de la intervención heroica

Se parte aquí de la idea de que la diligencia debida debe ajustarse a la inmediatez del peligro y a la disponibilidad de alternativas menos lesivas. Frente a una catástrofe inminente, la actuación del superhéroe se evalúa con un estándar más laxo, donde el ordenamiento toleraría daños colaterales si son la única vía para evitar un mal mayor. La urgencia justificaría el empleo de medidas excepcionales. En contextos de bajo riesgo, donde el daño es limitado y existen alternativas de actuación, se intensificaría la exigencia de diligencia y la minimización de los daños.

- 3. Capacidades específicas de los superhéroes

Parece lógico entender que los superhéroes, aunque dotados todos de capacidades extraordinarias no son exactamente iguales. No puede compararse al Dr. Manhattan, que es una metáfora del poder absoluto, con Batman, que carece de poderes sobrehumanos y depende de su preparación, estrategia y materiales. Por tanto, no puede aplicarse un criterio homogéneo a todos los sujetos dotados de poderes extraordinarios. La magnitud, naturaleza y controlabilidad de dichos poderes son elementos esenciales para modular el estándar de diligencia exigible, tanto desde la perspectiva de las medidas adoptadas en la lucha frente a la amenazada, como en las consecuencias derivadas de su intervención. Esto nos lleva a diferenciar dos cuestiones:

En primer lugar, al grado de responsabilidad en la producción de un daño. No puede exigirse el mismo grado de responsabilidad por daños a superhéroes tan distintos como Spi-

derman y Hulk. Mientras que el primero cuenta con poderes extraordinarios, pero altamente controlables; Hulk representa la fuerza bruta y su transformación suele implicar pérdida de control. De ahí que, frente a la destrucción de un edificio o daños colaterales graves, habrá más posibilidades de imputar responsabilidad a Spiderman a quien se le puede exigir una diligencia reforzada para minimizar daños materiales, que, a Hulk, cuya intervención implica de facto daños materiales masivos e inevitables que podrían considerarse un riesgo permitido (lo que podría afectar a la antijudicialidad del daño).

En segundo término, a la necesaria idoneidad funcional del superhéroe en acción. En relación directa con lo anterior está la necesaria correspondencia entre las capacidades específicas de cada meta-humano y la naturaleza de la amenaza que debe enfrentar. De acuerdo con esto, solo podrá considerarse diligente una intervención donde el superhéroe que intervenga sea adecuado al fin que se persigue. O, dicho de otra forma, recurrir a un superhéroe manifiestamente inadecuado, existiendo alternativas disponibles más aptas, constituye un funcionamiento anormal del servicio superheroico y activa la imputación de responsabilidad.

Piénsese si frente a un ataque nuclear, en lugar de al Dr. Manhattan cuya capacidad de desintegrar átomos le permitiría neutralizar el dispositivo con precisión quirúrgica, se recurre a Hulk cuya fuerza descomunal y su total falta de control lo convertiría en una garantía absoluta de desastre. En este caso, parece lógico que la Administración tuviera que responder de responsabilidad patrimonial por funcionamiento anormal del servicio público por culpa *in eligendo*.

- 4. Existencia de indicios como requisito material

Uno de los problemas fundamentales a los que se deben enfrentar los superhéroes en su condición de garantes de la seguridad ciudadana es la ocultación o invisibilidad de ciertos riesgos. Estos deben hacer frente a diversos peligros que van desde ataques sorpresivos perpetrados por villanos infiltrados a mentalistas invisibles que actúan de manera encubierta. En el universo superheroico, muchas veces los primeros indicios de peligro son tan leves que resultan imperceptibles para la ciudadanía o las autoridades. Presente esto, la posible imputación de responsabilidad, por ejemplo, en el caso de omisión de su deber de protección y defensa, exigiría la concurrencia de indicios claros de amenaza: comportamientos anómalos, informes de inteligencia, o incluso advertencias de héroes con capacidad de prever riesgos (como los poderes precognitivos de Destiny en *X-Men* o Ulysses en *Civil War II*). Se trata de un requisito material.

Ejemplo de posible imputación de responsabilidad por ignorar indicios claros de peligro podría encontrarse en la siguiente situación hipotética dentro del mundo de los *X-Men*: la Hermandad de Mutantes comienza a acumular grandes cantidades de material radiactivo en almacenes industriales de las afueras de Nueva York⁸⁹. Los Vengadores y los *X-Men* reciben varios informes de SHIELD sobre estos movimientos inusuales. Estos constituyen indicios claros de amenaza (conducta anómala y peligrosa). Sin embargo, los héroes deciden no intervenir, ni trasladar la información a las autoridades hasta que Magneto activa un artefacto que

89 La Hermandad de Mutantes o Hermandad de Mutantes Diabólicos Es un ejército de mutantes que creen que los mutantes son superiores a los humanos, esta hermandad es creada y dirigida por Erik Lehnsherr con la intención de dominar el mundo y conquistar a los humanos.

provoca un apagón masivo y miles de heridos. En este caso, resulta evidente que la falta de actuación por parte de los superhéroes es causa suficiente para imputar responsabilidad.

- 5. Los protocolos preceptivos de actuación en el ámbito superheróico

Los protocolos preceptivos de actuación constituyen herramientas fundamentales en todos aquellos ámbitos en los que la diligencia debida resulta decisiva para la imputación de responsabilidad. En el mundo de los superhéroes, la existencia reglada de tales instrumentos supondría un avance decisivo para la seguridad colectiva, pues permitiría fijar de antemano las pautas, actuaciones y medidas necesarias no solo para prevenir y rechazar cualquier ataque de los enemigos de la humanidad, sino también para valorar, en términos jurídicos, la conducta de los propios héroes y determinar si su actuación se adecúa o no al estándar de diligencia exigible. Se da por hecho en este estudio que estos protocolos existen, no sin antes expresar dudas razonables. Y es que, en el universo de los superhéroes, tales protocolos se enfrentan a una dificultad material determinante: el número incalculable de amenazas posible solo es comparable con la diversidad de sus formas de ejecución. Si bien, pese a la dificultad de su elaboración, el mundo del cómic cuenta con personajes como Hermes Conrad, de forma que es posible que, pese a las dificultades burocráticas, se cuente con ellos⁹⁰.

La previsión de estos protocolos otorgaría seguridad técnica (al establecer mecanismos de intervención claros y coordinados) y seguridad jurídica (al permitir evaluar objetivamente si el héroe ha actuado conforme a las reglas). Sin embargo, debe recordarse que estos instrumentos no constituyen una patente de corso: su cumplimiento formal no exonera automáticamente de responsabilidad. En efecto, un superhéroe puede seguir un protocolo al pie de la letra y, aun así, incurrir en responsabilidad. Así, por ejemplo, puede suceder que el protocolo se active tarde. Es lo que pasó en *Secret Invasion* donde la infiltración de los Skrulls no fue detectada hasta que ya habían ocupado posiciones estratégicas⁹¹. O puede haber un error en el análisis de la situación. Recordemos el caso de Superman en *Injustice: Gods Among Us* donde, manipulado por el Joker, interpreta erróneamente la amenaza.

iii) Breve referencia al nexo causal y a su alteración o ruptura: una posible respuesta al problema planteado en *Civil War*

Se cierra este apartado, y con él este trabajo, haciendo una brevísima referencia a la necesaria concurrencia de nexo causal. Y es que, la posibilidad de establecer una relación de causalidad entre los daños personales y materiales sufridos por un particular y la actuación de un superhéroe resulta innegable. Otra cosa diferente es que esta relación se haya podido romper o no. Resulta fundamental, por tanto, atender aquí a las que podrían identificarse como las

90 Hermes Conrad es un personaje fundamental de *Futurama*: el burócrata de nivel 36 de la central de Planet Express, encargado de papeleo, contabilidad y control administrativo. Su obsesión es que todo funcione conforme a las normas y registros. *Futurama* conocida como una serie animada estrenada en televisión en 1999, pasó al mundo del cómic en el año 2000, con la serie «Futurama Comics» publicada por Bongo Comics, la editorial de Matt GROENING (la misma de *The Simpsons Comics*).

91 *Secret Invasion* (Vol. 1, núms. 1-8) es una serie creada por BENDIS, B. M., y Yu, L. F., publicada por Marvel en 2008. En España se publicaría en 2009 por Panini. La trama gira en torno a la infiltración secreta de los Skrulls (raza alienígena cambiaformas) en la Tierra. Durante años habían suplantado a héroes, políticos y figuras clave sin ser detectados, generando un clima de paranoia: nadie sabe quién es realmente humano y quién es un impostor

principales causas de afectación del nexo en estos casos: la intervención de un tercero, el supervillano, y la concurrencia de la diligencia debida en el cumplimiento del deber del superhéroe⁹². En opinión de quien escribe se trataría este del tema central del ejercicio práctico propuesto en clase. Nada mejor para explicar la afectación del nexo causal y la concurrencia de culpas, que nuestra versión alterada de *Civil War*.

Así, visto el desarrollo habitual de las tramas superheroicas, la intervención de un tercero, en este caso el supervillano, resulta de especial interés. Se distinguen aquí dos situaciones básicas: de un lado, aquellos supuestos en los que la intervención del metacriminal es tan intensa que el daño no se hubiera producido sin ella: ruptura del nexo; y de otro, los supuestos en los que la participación directa del enemigo solo modulará la responsabilidad de los superhéroes, alterando, pero sin romper, la relación de causalidad. En este sentido, podría argumentarse que la explosión de Nitro constituye un caso de intervención de un tercero tan intensa y determinante que anula cualquier responsabilidad de los Nuevos Guerreros. Es el villano, no los héroes, quien decide detonar su poder y causar la destrucción masiva. La acción de los superhéroes, aunque imprudente, no es la causa final del daño. En este escenario, la responsabilidad recaería sobre el Nitro, no sobre la Administración Pública. Sin embargo, esta postura encuentra dificultades de encaje jurídico puesto la actuación del villano era previsible dado su poder (la auto-detonación a voluntad) de ahí que la imprudencia y la falta de planificación de los Nuevos Guerreros pueda entenderse como un factor decisivo al crear un riesgo que terminó materializándose. El daño sería entonces consecuencia mediata de un funcionamiento anormal del servicio público, de forma que, si bien el nexo no se rompe, al menos sí se vería afectado. En este caso, la posible concurrencia de culpas se plasmaría a la hora de fijar las indemnizaciones correspondientes a cargo de la Administración.

Y es que, el peso específico aquí lo tiene la diligencia debida. Visto el desarrollo de los acontecimientos, es difícil pensar que la Administración Pública vaya a poder acreditar que los superhéroes —en especial, Speedball— actuaron de acuerdo con el nivel de diligencia que les resulta exigibles conforme a lo ya examinado. Nos encontramos por tanto ante un posible supuesto de responsabilidad patrimonial por funcionamiento anormal de la Administración Pública. Esto invita a hacer una última reflexión y es que, si a la Administración pública le basta para romper la relación de causalidad con demostrar que el superhéroe actuó de forma diligente, la responsabilidad patrimonial en estos casos ni es tan objetiva, ni tan independiente del hacer del que causa daño. En realidad, se trata, como han señalado DOMÉNECH PASCUAL y MEDINA ALCOZ (para ámbitos más serios), de un artificio argumental consistente en ocultar la culpa bajo la máscara del nexo causal⁹³.

V. Bibliografía

ALONSO ABAL, M., «¿Es un pájaro?, ¿es un avión?: la historieta como herramienta pedagógica», *Instituto Cervantes de Orán*, Orán, Argentina, 2011.

92 Parece razonable dejar fuera de este estudio el riesgo general de vida, que, dado el escenario objeto de análisis no parece muy ajustado a la verdad.

93 DOMÉNECH PASCUAL, G. / MEDINA ALCOZ, L., «Lección 32: La responsabilidad patrimonial de las Administraciones Públicas», en *Manual de Derecho administrativo, Revista de Derecho Público: Teoría y Método*, Marcial Pons Ediciones Jurídicas y Sociales, Madrid, 2024, págs. 801-832.

- ÁLVAREZ-ÁLVAREZ, C., y GARCÍA RUIZ, R.**, «El cómic y su uso educativo. Revisión sistemática de la literatura (2010-2022)», *Magister*, núm. 36, 2024.
- ANNACONDIA LÓPEZ, J.M.**, «La construcción de la identidad de género en el cómic de superhéroes estadounidense», Trabajo Fin de Máster, Máster Universitario en Género e Igualdad, Universidad de Oviedo, 2013.
- ARJONA MÁRQUEZ, A.L.**, *Las brigadas internacionales a través del cómic: 1977-2012*, Instituto de Estudios Albacetenses Don Juan Manuel, Albacete, 2014.
- BARRERO, M.**, «Comic book», *Tebeosfera*, Sevilla, 2017.
- BECERRA ROMERO, D.**, et al., «El cómic en la Biblioteca universitaria de Ciencias de la Educación: un recurso estratégico para la enseñanza y el aprendizaje en la ULPGC», *El Guiniguada*, núm. 32, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 2023.
- CAICEDO TAPIA, D.A.**, *Educación y derechos: Una propuesta metodológica de enseñanza y aprendizaje desde el cómic*, Tesis depositada en cumplimiento parcial de los requisitos para el grado de Doctor en Estudios Avanzados en Derechos Humanos, Universidad Carlos III de Madrid, 2022.
- «Derecho, derechos y cómics. Una aproximación pedagógica», *Cálamo*, núm. 20, 2024.
- «Pedagogía, Arte, Imagen y Cómics. Un replanteamiento de cómo enseñamos y aprendemos los derechos y el Derecho», *Eunomía. Revista en Cultura de la Legalidad*, núm. 28, 2025.
- DOMÉNECH PASCUAL, G. / MEDINA ALCOZ, L.**, «Lección 32: La responsabilidad patrimonial de las Administraciones Públicas», en *Manual de Derecho administrativo, Revista de Derecho Público: Teoría y Método*, Marcial Pons Ediciones Jurídicas y Sociales, Madrid, 2024.
- ECO, U.**, *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*, Lumen, Barcelona, 1964.
- EISNER, W.**, *El cómic y el arte secuencial*, Norma Editorial, Barcelona, 1995.
- FAJARDO SÁNCHEZ, L.A.**, «Los superhéroes ante los tribunales», *Via Inveniendi Et Iudicandi*, vol. 17, núm. 2, 2022.
- FERNÁNDEZ GIL, M. J. / RAMIRO AVILÉS, M. A.**, «Derechos humanos y comics: un matrimonio estéticamente bien avenido», *Revista Derecho del Estado*, núm. 32, 2014.
- FERNÁNDEZ SARASOLA, I.**, «El género de superhéroes como herramienta docente en las ciencias jurídicas», *Magister*, núm. 31, 2019.
- *El pueblo contra los cómics. Historias de las campañas anticómic*, ACyT Ediciones (Asociación Cultural Tebeosfera), Sevilla, 2019.

- *ENMASCARADOS ANTE LA JUSTICIA: LOS SUPER HÉROES Y EL DERECHO*, Tirant lo Blanch, Valencia, 2020.
- FERNÁNDEZ, M. J. y RAMIRO, M. A.**, «Derechos humanos y cómics: un matrimonio estéticamente bien avenido», *Anuario de Derechos Humanos*, núm. 13, 2012.
- GARCÍA, S.**, *La novela gráfica*, Astiberri Ediciones, Bilbao, 2010.
- GARCÍA-CONDE MAESTRE, J.**, «Cine en viñetas y cómic en celuloide: retroalimentación en el universo de Frank Miller», *Quaderns*, núm.15, 2020.
- GASCA, L., y GUBERN, R.**, *El discurso del cómic*, Cátedra, Madrid, 1994.
- GEMELLI, E.**, *El cómic como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias*, Tesis Doctoral, Universidad de Granada, 2024.
- GÓMEZ SALAMANCA, D.**, *Tebeo, cómic y novela gráfica: la influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*, Tesis Doctoral, Facultat de Ciències de la Comunicació Blanquerna, Universitat Ramon Llull, 2013.
- GÓMEZ-CARREÑO GALÁN, S.**, «Superhéroes, Derecho y Justicia: una relación problemática», *Abogacía Española*, núm. 104, 2018.
- GUBERN, R.**, «Literatura de la imagen», en *Biblioteca Salvat de grandes temas*, Barcelona, Salvat Editores, 1973.
- HAJDU, D.**, *The Ten-Cent Plague: The Great Comic-Book Scare and How It Changed America*, Ed. St. Martin's Press, Nueva York, Estados Unidos, 2009.
- HARGUINDEY, B.**, «Töpffer y la estética del siglo XVIII», *Tebeosfera, tercera época*, núm. 14, Asociación Cultural Tebeosfera, Sevilla, 2020.
- HATFIELD, C.**, *Alternative Comics: An Emerging Discourse*. University Press of Mississippi, 2005.
- MARTÍNEZ LÓPEZ, M.I.**, «El mundo del cómic: una propuesta didáctica para el aula de ELE», *redELE: Revista Electrónica de Didáctica ELE*, núm. 35, 2023.
- MARTÍNEZ MULERO, I.**, «El frenesí legislativo después del 11-s ¿derechos humanos versus seguridad nacional?», *Revista Aequitas*, vol. 1, 2011.
- MAZA PÉREZ, A. E.**, «Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades», *Perspectivas docentes 50, Acotaciones*, 2012.
- MCCLLOUD, S.**, *Entender el cómic: El arte invisible*, Astiberri Ediciones, Bilbao, 1993.
- MELERO, X.**, «El cómic como medio periodístico», *EU-topías*, Universitat de Valencia, vol. 1-2, 2011.

- MORALES LUNA, F. F.**, «Un gran poder conlleva una gran responsabilidad. Los superhéroes y el Derecho», *Foro jurídico*, núm. 12, 2013.
- PAREDES-BONILLA, G.E.** et al., «El cómic como estrategia metodológica innovadora en la educación», *Digital Publisher*, 2024.
- PÉREZ FERNÁNDEZ, F.**, y **LÓPEZ MUÑOZ, F.**, «La curiosa historia del ‘Yellow Kid’ y el origen de la prensa amarilla», *Theconversation*, 2023.
- PÉREZ FERNÁNDEZ, F.**, y **LÓPEZ MUÑOZ, F.**, «En su origen, los cómics no eran cosa de niños, sino una industria cultural», *Theconversation*, 2024.
- PINTOR, I.**, *El arte de contar historias: Del cómic a la novela gráfica*, Ediciones Cátedra, Madrid, 2021.
- PRESNO, M. A.**, «Las metodologías de enseñanza-aprendizaje específicas y adecuadas para nuestras asignaturas», En COTINO, L., y PRESNO, M., (Eds.), *La enseñanza del Derecho constitucional ante el proceso de Bolonia. Innovación educativa en Derecho constitucional 2.0*, Publicacions de la Universitat de València, Valencia, 2011.
- PRIETO NAVARRO, L.**, «Aprendizaje activo en el aula universitaria: el caso del aprendizaje basado en problemas», *Miscelánea Comillas*, vol. 64, núm. 124, 2006.
- QUESADA SÁNCHEZ, A. J.**, «El cómic como herramienta educativa: 13, Rue del Percebe y su utilidad en el ámbito del Derecho Civil», *Actualidad civil*, núm. 10, 2021.
- RIDAURA MARTÍNEZ, M.J.**, «La seguridad ciudadana como función del Estado», *Estudios de Deusto*, 62 (2), 2014.
- RODRÍGUEZ OLAY, L.**, y **HUERTA GONZÁLEZ, V.**, «El cómic en el aula: Una propuesta didáctica para trabajar la igualdad de género y la xenofobia», *E-SEDLL*, 2021.
- SÁNCHEZ-GARCÍA, S.**, «La vida en viñetas: posibilidades del cómic en la educación superior», *Anuario ThinkEPI*, vol.14, 2020.
- TURNER, P.**, *Viñetas subversivas. La experiencia estética de la historieta en Alack Sinner (1975-1986) de José Muñoz y Carlos Sampayo*, Tesis de Maestría en Historia del Arte, Universidad Nacional de General San Martín, 2011.
- VARILLAS, R.**, «El cómic, una cuestión de formatos (1): de los orígenes periodísticos al comic-book», *CuCo, Cuadernos de cómic*, núm. 1, 2013.
- «El cómic, una cuestión de formatos: revistas de cómics, fanzines, mini-cómics, álbumes y novelas gráficas», *CuCo, Cuadernos De cómic*, núm. 2, 2014.