

CÓMICS

MIRADAS DESDE EL ARTE Y LA CIENCIA

Erick Gómez Tagle López
Paulo Roberto Coria Monter
(Coordinadores)



Gobierno de Puebla
Hacer historia. Hacer futuro.



**Secretaría
de Educación**

CONCYTEP
Consejo de Ciencia
y Tecnología del Estado
de Puebla

CÓMICS

MIRADAS DESDE EL ARTE Y LA CIENCIA

**Erick Gómez Tagle López
Paulo Roberto Coria Monter
(Coordinadores)**

CÓMICS

MIRADAS DESDE EL ARTE Y LA CIENCIA

**Erick Gómez Tagle López
Paulo Roberto Coria Monter
(Coordinadores)**



Gobierno de Puebla
Hacer historia. Hacer futuro.



**Secretaría
de Educación**

CONCYTEP
Consejo de Ciencia
y Tecnología del Estado
de Puebla

Miguel Barbosa Huerta

GOBERNADOR CONSTITUCIONAL DEL
ESTADO DE PUEBLA

María Del Rosario Orozco Caballero

PRESIDENTA DEL SISTEMA ESTATAL
PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE
LA FAMILIA

Ana Lucia Hill Mayoral

SECRETARIA DE GOBERNACIÓN DEL
ESTADO DE PUEBLA

Sergio Salomón Céspedes Peregrina

PRESIDENTE DE LA JUNTA DE
GOBIERNO Y COORDINACIÓN POLÍTICA
H. CONGRESO DEL ESTADO LIBRE Y
SOBERANO DE PUEBLA

Héctor Sánchez Sánchez

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL SUPERIOR
DE JUSTICIA DEL ESTADO DE PUEBLA

Victoriano Gabriel Covarrubias Salvatori

DIRECTOR GENERAL DEL CONSEJO DE
CIENCIA Y TECNOLOGÍA DEL ESTADO
DE PUEBLA

Maria Fernanda Arellano Curiel

DIRECTORA DE INVESTIGACIÓN PARA
EL FACTOR HUMANO

Erick Gómez Tagle López

Paulo Roberto Coria Monter
COORDINADORES

Karla Paola Hernández Pulido

APOYO TÉCNICO Y EDITORIAL

María Luisa de los Ángeles Robles Miranda

DISEÑO EDITORIAL

Diego Rodrigo Franco Ambriz

REVISOR DE ESTILO

1ª edición: 2022

Impreso y hecho en México

Made and printed in Mexico

ISBN: 978-607-8839-34-6

ISBN digital: 978-607-8839-32-2

Número Identificador CONCYTEP:

C-L-2022.04/52

Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Puebla (CONCYTEP)

Privada B Poniente de la 16 de septiembre.
4511, Col. Huexotitla, 72534. Puebla, Pue.

La información contenida en este documento puede ser reproducida total o parcialmente por cualquier medio, indicando los créditos y las fuentes de origen respectivas. OBRA ARBITRADA. Las opiniones expresadas en ésta reflejan el punto de vista de los autores y no los de la institución.

Todas las características, nombres, imágenes y marcas son copyright de sus respectivos propietarios y/o licenciatarios. Se incluyen con fines didácticos, sin ánimo de lucro.

Contenido

Presentación 11

Prólogo 13

Invitación a la lectura (llamado al heroísmo) 17

ENFOQUES TEÓRICOS SOBRE LOS CÓMICS Y LA NARRATIVA GRÁFICA

Narrativa gráfica y violencia audiovisual 23
Erick Gómez Tagle López

Hacia un análisis del discurso ideológico: los cómics y novelas gráficas bajo la mirada de los Estudios Visuales..... 51
Romano Ponce Díaz

Del trazo a la ecuación de la recta: cómics y videojuegos en relación simbiótica 69
Rubén Dario Hernández Mendo

Superhéroes, antihéroes, villanos. Una visión desde el Derecho Penal 89
Sergio Gilberto Capito Mata
Luz Anaí Mejía Hernández

Héroes: símbolos culturales que guían a la perfección en el ser humano 111
José Enrique Tlachi Rodríguez

Feminismo, mujeres y cómics 125
Janneth Guadalupe Becerril Jiménez

Lecturas femeninas de cómic: atestiguar para saldar deudas impagables 145
Áurea Xaydé Esquivel Flores

BATMAN DESDE EL RELATO POLICIAL Y LA LOCURA

Batman y la ciencia de la detección163

Paulo Roberto Coria Monter

Batman a través de la historia. Una mirada desde la Bioética, la Antropología y el Feminismo177

Ana María Ponce Martínez

Adonay David Ortiz Ponce

Un recorrido al asilo Arkham: génesis y trasfondo de los Bativillanos.....189

Paulo Bernardo Monroy Araiza

Arkham Asylum: Batman y el pasado convergente....205

Dafne Jazmín Cuevas Martínez

Batman: paradigma del superhéroe neoliberal. Una visión criminológica221

Enrique Alejandro Zúñiga Vázquez

Joker: radiografía de una sociedad aporofóbica....239

Alma Cossette Guadarrama Muñoz

Adolfo Guadarrama Escobar

Diana Itzel Mendoza Perez

El anarquista: ensayo sobre el impacto social del villano Joker.....255

Aristóteles Omar Aldape Vásquez

El ja, ja, ja, ja, ja.....273

Ana Laura Teyssier Bautista

SUPERHÉROES Y VILLANOS EN LA CULTURA POPULAR

Discernimiento (po-ético)295

Norma Lazo

Aventuras para el Hombre Araña.....319

Vicente Quirarte

Lectura entre líneas de Spider-verse o ¿cómo hacer una
hermenéutica de las narraciones transmedia?337
Ignacio Alberto Loranca Frontana

Lo monstruoso posmoderno: Venom y el devenir del
cuerpo sin órganos351
Luis Fernando Galván Cornejo

Frank Castle “The Punisher”365
Yubia Yumiko Ayala Narváez

Doctor Doom: las relaciones diplomáticas entre la
realidad y la ficción381
José Eduardo Jacobo Bernal

Moral, justicia y Daredevil399
Juan Raúl Cortes Palacios

Autores.....419

Referencias Bibliográficas427

Presentación

Uno de los propósitos del Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Puebla (CONCYTEP) es impulsar el desarrollo de la ciencia, la tecnología y las humanidades, vinculando, desde la interdisciplinariedad, los sectores público, productivo, académico, ambiental y social. A partir de su creación, en diciembre de 2004, como organismo público descentralizado de la Secretaría de Educación Pública del Estado de Puebla, ha promovido, asesorado, apoyado e impulsado la innovación en las distintas áreas del conocimiento y del saber, buscando que los resultados de la investigación científica guíen la toma de decisiones en beneficio, principalmente, de la población de nuestra entidad, mejorando su calidad de vida, mediante ejes rectores como bienestar, paz, justicia, salud y felicidad.

La educación es, en este sentido, un derecho fundamental de las personas, el cual permite su pleno desarrollo individual y colectivo, lo que obliga al esfuerzo permanente, por parte de las distintas áreas del gobierno, para aumentar la cobertura educativa, la eficiencia terminal y el grado promedio de escolaridad, así como para apoyar, de manera decidida, a quienes se encuentran en situación de rezago educativo. No se trata solamente, como pudiera pensarse, de reducir el analfabetismo, sino de motivar a que la gente lea, fortaleciendo así su desarrollo cultural, económico, político e idiosincrásico.

Promover el acceso a la cultura y, en general, la riqueza cultural, contribuye a mejorar las condiciones de bienestar. Actividades como exhibiciones de películas, representaciones teatrales o de danza, conciertos o espectáculos musicales, visitas a sitios patrimoniales históricos, arqueológicos, galerías de arte y museos; festivales, exposiciones de artesanías, ferias de libros y gastronómicas, entre muchas otras, son parte del esfuerzo colectivo por conocer lo mejor de Puebla, de México y del mundo, permitiendo que las más jóvenes generaciones se interesen por el pasado, así como busquen alternativas para construir un mejor presente y futuro.

El esparcimiento cultural incluye lo anterior, desde el arte más abstracto al arte pop, por lo que, en una visión como la propuesta, no debemos soslayar a la narrativa gráfica, con una aceptación amplia entre la población infantil, adolescente y adulta, visible en la gran cantidad de publicaciones impresas y digitales, así como en el impacto que han tenido en medios como la prensa, la radio, la televisión, el cine y, más recientemente, las redes sociales y las plataformas streaming.

Historietas mexicanas como *Chanoc*, *El Libro Vaquero*, *Fantomax*, *Kalimán*, *La familia Burrón* o *Memín Pingüín*, formaron —y quizás aún forman— parte de la cultura popular mexicana, cuyos contenidos humorísticos, de aventura, sátira y crítica social, contribuyeron a crear nuestra idio-



sincrasia, identidad y personalidad, pero también lo hicieron, en un mundo cada vez más globalizado, los cómics norteamericanos, latinoamericanos y europeos, así como el manga asiático. ¿Acaso hay alguien que no haya oído hablar de *Superman*, *Mafalda*, *Astérix* o *Astroboy*? Personajes que nos han acompañado durante años, en algunos casos décadas, reflejando ideales, valores, ideologías, modas y un largo etcétera, propios de la época y la sociedad que los crearon.

Como institución, fomentar la cultura científica y tecnológica es nuestra labor esencial, pero reconocer los aportes del arte no es en detrimento de lo anterior; por el contrario, lo complementa, contribuyendo a la formación integral del ser humano y al desarrollo social, de ahí que cuando el doctor Erick Gómez Tagle López, académico del más alto prestigio en la entidad poblana, presentó al CONCYTEP la obra colectiva que había coordinado con el maestro Roberto Coria, en la cual participan catedráticos, literatos, abogados, filósofos, periodistas y estudiantes universitarios, entre otros, nos pareció pertinente apoyar el proyecto, considerando que los temas de frontera son del interés de gran número de personas, ávidas por aprender y debatir desde la transdisciplinariedad.

La difusión de la cultura requiere de la actualización constante de los recursos pedagógicos y didácticos, así como de la inclusión de nuevos temas en los procesos de divulgación, como ejemplos de proyectos editoriales que, en el pasado, el CONCYTEP ha apoyado, tenemos los libros: *Cuentos para inculcar valores para la convivencia con los pares y con el medio ambiente*; *Antología de relatos de*

ciencia ficción, fantasía y policíacos; así como la *historieta: Cosas importantes de tu comunidad de Dolores Hidalgo, Santa Clara Huitziltepec, Puebla*. Textos disponibles, juntos con otros más, en el portal web institucional.

En conclusión, deseo éxito a los coordinadores de la obra, así como a las autoras y autores que lo hicieron posible, cuya vocación científica, artística y literaria les motivó a analizar el tema de los cómics desde múltiples perspectivas, con argumentos y referencias históricas interesantes, desglosando aspectos ideológicos, cognitivos, mediáticos y estéticos que, en una primera aproximación, no son fáciles de descubrir y de apreciar por buena parte de los lectores.

**Dr. Victoriano Gabriel
Covarrubias Salvatori
Director General, CONCYTEP**

Prólogo

Erick Gómez Tagle López

Para algunas personas la ciencia y el arte son visiones encontradas, opuestas, de la realidad, sin darse cuenta de que ambas son productos culturales, sociales e históricos de eso que llamamos civilización, mediante lo cual damos sentido, significado y valor a lo que somos, a lo que aspiramos ser y a lo que nos rodea, cuya explicación comprensiva transmuta prenociones monocausalistas, simples y lineales, en visiones holísticas complejas, capaz de superar, desde la transdisciplinariedad, anquilosadas fronteras gno-seológicas. En esta línea argumentativa, incluso la religión nos ha permitido interpretar, de otra manera, nuestra existencia, así como moldear nuestras estructuras psíquicas y actitudes sociales.

Las ciencias, las artes, las humanidades y las religiones son creaciones humanas, cuyos mensajes describen, analizan, cuestionan, justifican, moldean y transforman nuestra existencia como individuos y como humanidad, demostrando que somos capaces de las más sublimes e ingeniosas creaciones, al mismo tiempo que de los crímenes más atroces. Al respecto, sería un error desconocer la influencia que tuvieron, al menos en su primera etapa, la alquimia en la química, la astrología en la astronomía o la ciencia ficción en la ciencia. En otros casos la relación temporal no es tan clara, como cuando hablamos de mitologías, cultos y religiones, con prácticas vernáculas, panteones vastos y teogonías complejas, con

dioses, semidioses, celestiales y seres humanos extraordinarios.

Mitos, leyendas y creencias populares han acompañado a la humanidad, casi desde que han existido el lenguaje y los registros históricos, como un esfuerzo colectivo por explicar la vida y la muerte. Cuestiones teleológicas que impactan al ser y al deber ser, señalándonos el porqué y el para qué de nuestra presencia. Pensamientos, con mayor o menor calidad argumentativa, que fomentan o destruyen valores, contribuyendo a la paz o la guerra. ¿Existen salvadores de otros mundos? ¿Qué distingue a un ángel protector de un superhéroe intangible? ¿Hay avatares o espíritus en las plantas y en los animales, al estilo de *La Cosa del Pantano* o *Animal Man*? ¿Qué representaría, de existir, la ecuación de la antividua, tan ansiada por *Darkseid*? ¿Quién define los límites de lo que es justo? ¿El miedo es un medio de control social efectivo? ¿Las mutaciones son causa de admiración o de rechazo? ¿Por qué la mayoría de los líderes, reales y de ficción, son varones occidentales de tez clara?

Preguntarse sobre el significado y los alcances del bien y del mal es discurrir sobre profundas cuestiones filosóficas, cuyos alcances éticos y legales nos impactan diariamente, como cuando se debate sobre la pena de muerte o sobre la justicia por propia mano. ¿Los superpoderosos deben ser buenos o están más



allá de estas dicotomías mundanas? ¿Un gran poder conlleva siempre una gran responsabilidad? ¿*Batman* debió haber matado hace mucho tiempo al *Joker*, al darse cuenta de que ni la psiquiatría ni el derecho penal funcionan con él? ¿Con su omisión contribuyó indirectamente al éxito del más famoso genocida bufón?

Peacemaker, por ejemplo, es un justiciero que está firmemente convencido en lograr la paz a cualquier precio. Visión con la que parece coincidir *Superman* en el arco argumental de *Injustice*, lo que lo lleva a confrontarse con viejos amigos y a aliarse con reconocidos villanos. Frank Castle (*The Punisher*) también piensa que las leyes poco ayudan a prevenir el crimen, por lo que considera más efectivo ejecutar a los criminales. Personaje, controversial desde su origen, que debutó en 1974, casi al mismo tiempo que las películas “Harry el sucio” de 1971 y “El vengador anónimo” de 1974.

En 1938, mientras Alemania ocupaba Austria y se hacía la adaptación radiofónica de *La Guerra de los Mundos*, surgió el personaje más icónico de los cómics: *Superman*, en las páginas de *Action Comics* número 1. Un año después la Guerra Civil Española llegó a su fin tras la victoria del general Francisco Franco, casi al mismo tiempo que comenzó la Segunda Guerra Mundial, consecuencia de la invasión de Polonia por Hitler y la declaración de guerra de Reino Unido y Francia. Contexto en el que es presentado *Batman*, en *Detective Comics* número 27.

¿Y las mujeres? En 1940, en *All American Comics*, se presentó a Ma Hunkel, alias *Red Tornado*, convirtiéndose en la primera heroína, aunque era una ama de casa y

con una olla sobre la cabeza. En 1943, en *Marvel Mystery Comics* número 49, debutó *Miss America*, primera superheroína de Timely (antecedente de Marvel). Un año después tuvo su propio título: *Miss America Comics*. Lo que evidencia una profunda desigualdad de género, con apariciones tardías y débiles de las mujeres, usualmente mostradas como víctimas indefensas, no como salvadoras. Con los años se incorporaron otras, entre las que destacan *Black Widow*, *Catwoman*, *Scarlet Witch*, *Storm*, *Supergirl*, *Wonder Woman* y, en otro contexto, *She-Ra*. Sensualidad, la de ellas, sólo opacada por su inteligencia, fuerza y valor.

Algo parecido sucedió con las comunidades afrodescendientes, cuya paulatina incorporación permitió romper estereotipos racistas. En 1947 se estrenó *All-Negro Comics*, convirtiéndose en la primera publicación con héroes afro. Lamentablemente sólo circuló el número 1. En 1966 debutó el primer superhéroe africano: *Black Panther*, algo tardíamente si consideramos que *Superman* es de 1938 y *Batman* de 1939. Le seguirían otros como *Falcon* (1969), *Luke Cage* (1972), *Black Goliath* (1976) y *Black Lightning* (1977), actualmente retomados, con mayor empuje, en películas y series.

Los cómics, en sus aspectos literarios, artísticos, ideológicos y sociales, son producto de su época, lo que obliga a leerlos, apreciarlos y conservarlos no sólo como fans, sino como estudiosos de un producto cultural, cuyos valores estéticos y comerciales han variado mucho, lo que invita, incluso, a la realización de investigaciones sociológicas, con el fin de develar sus significados ocultos —si es que existen— y el tipo de relaciones que

muestran, como cuando se publicó, con una interpretación sociopolítica, Para leer al Pato Donald (1972), escrito por Ariel Dorfman y Armand Mattelart.

¿Qué distingue a un héroe de un superhéroe? ¿Los cómics tienen o deben tener mensajes morales? ¿Y si los villanos son algo más que archicriminales? ¿Es posible que siempre hayan tenido la razón y se requiera un nuevo orden en el mundo, en el universo... en el multiverso? Interrogantes que, seguramente, han estado en la mente de lectores avezados, hartos de que los enemigos sólo aspiren al poder por el poder. ¿Acaso es posible simplificar mentes brillantes como la de *Doctor Doom*? ¿Es comprensible, para el intelecto humano, la función de *Galactus*, conocido como “el devorador de mundos”? Desde el mito helénico de *Hércules* hasta la reencarnación de *Thor* en la mitología vikinga, surgen interrogantes que vale la pena —o la alegría— analizar.

Con este fin invité al maestro Roberto Coria, a quien considero uno de los mayores expertos de México en temas de creaturas de la noche, desde *Drácula* hasta *Batman*, a coordinar conjuntamente un libro sobre el maravilloso mundo de los cómics. La convocatoria, hecha con el respaldo de la Iniciativa Nacional Grupo Puebla, contó con gran aceptación, sumándose colegas de muy diversas áreas del conocimiento, lo mismo literatos que catedráticos con doctorado, estudiantes que funcionarios públicos, con perspectivas novedosas, por demás interesantes, algunos centrándose en temas específicos y otros más en su personaje favorito.

Materiales agrupados en tres bloques, atendiendo al énfasis temático puesto

en cada capítulo. El primero: “Enfoques teóricos sobre los cómics y la narrativa gráfica” incluye siete trabajos, escritos por Romano Ponce Díaz, Rubén Dario Hernández Mendo, Sergio Gilberto Capito Mata, Luz Anaí Mejía Hernández, José Enrique Tlachi Rodríguez, Janneth Guadalupe Becerril Jiménez, Áurea Xaydé Esquivel Flores y un servidor; el segundo: “Batman desde el relato policial y la locura” contiene las colaboraciones de Paulo Roberto Coria Monter, Ana María Ponce Martínez, Adonay David Ortiz Ponce, Paulo Bernardo Monroy Araiza, Dafne Jazmín Cuevas Martínez, Enrique Alejandro Zúñiga Vázquez, Alma Cossette Guadarrama Muñoz, Adolfo Guadarrama Escobar, Diana Itzel Mendoza Perez, Aristóteles Omar Aldape Vásquez y Ana Laura Teyssier Bautista; finalmente, en el tercer bloque: “Superhéroes y villanos en la cultura popular” están las aportaciones de Norma Lazo, Vicente Quirarte, Ignacio Alberto Loranca Frontana, Luis Fernando Galván Cornejo, Yubia Yumiko Ayala Narváez, José Eduardo Jacobo Bernal y Juan Raúl Cortes Palacios.

En total, veintidós capítulos, escritos por colegas de las ciencias, las artes y las humanidades, componen esta obra colectiva, lo que permite una mirada múltiple, sumamente enriquecedora, sobre los cómics y todo lo que les rodea. Esfuerzo que, seguramente, sentará un precedente importante en México y, si los lectores así lo deciden, en Latinoamérica. A todas y todos: ¡GRACIAS por entusiastamente responder a la convocatoria pública que se hizo! En este mismo sentido, quiero dejar constancia de mi gratitud a mi colaboradora, Karla Paola Hernández Pulido, quien acompañó todo este proceso



desde el inicio, sumando largas horas de trabajo junto a un servidor. Por último, para cerrar con broche de oro, agradezco la apertura y el enorme apoyo del Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Puebla (CONCYTEP), institución del más alto prestigio, sin cuyo decidido respaldo esta obra no estaría publicada. Gracias, en particular, a su director general, Dr. Victoriano Covarrubias Salvatori, así como a la titular del Departamento de Publicaciones, maestra Maricruz Vázquez Bañuelos.

Batsher
Puebla, México, 2022

Invitación a la lectura (llamado al heroísmo)

Roberto Coria

Ruego su paciencia a lo que aparentemente son autoelogios. Para comenzar, resumiré una cruzada de 24 años. En 1995, al egresar de la Licenciatura en Diseño Gráfico en la entonces Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM, me enfrenté al inevitable y necesario paso final de elegir un tema de tesis. Desde el primer momento tuve claro que estudiaría a un personaje esencial en mi vida: Batman. Cuando notifiqué mi resolución a las instancias correspondientes, me sorprendió su escepticismo y renuencia. Me indignó que funcionarios de una escuela dedicada a cultivar la imaginación y la creatividad se negaran a mi trabajo sobre uno de las más relevantes figuras del Noveno Arte y la cultura popular. La explicación fue que el tema de ese semestre en la materia Seminario de Tesis era la ópera y el diseño. Nunca he despreciado esta expresión musical, pero no me inspiraba en lo mínimo. Más porque dicha investigación es muy personal y mide tu talento y temple como profesionista. El paso a seguir era obvio. Opté por pedir que me reprobaran en la asignatura, la acredité en un examen extraordinario y así fui libre para desarrollar mi tesis deseada. Defendí “Introspección a una criatura de la noche: un análisis psicológico, gráfico y comunicacional de Batman” en el año 2000. 19 años después, la actual Dirección de la hoy Facultad de Artes y Diseño —*mi alma mater*— validó mi determinación al ocupar un papel fundamen-

tal en el homenaje que mi Universidad ofreció a mi héroe en su cumpleaños 80. Pero ya regresaré a ese triunfo mayor.

El arte no suele ser un artículo de canasta básica, y los territorios de la fantasía son tradicionalmente relegados a un papel secundario, como excentricidades en el mejor de los casos. Sobre todo por un amplio sector de la Academia —y de las personas en general— que se niega rotundamente a reconocer su valor e importancia. Me alegra profundamente que esto comenzara a cambiar en el inicio del nuevo milenio y con mayor intensidad en la última década. Hace falta arrojo y una visión amplia para apoyar institucionalmente estos temas. Las palabras de un crítico culinario animado —dichas en nuestro idioma por el maravilloso Germán Robles— resuenan con fuerza en mi cabeza. “Lo nuevo necesita amigos”. Así ocurrió en 1998 cuando la Casa del Lago de la UNAM me ofreció la oportunidad de dar mi primer curso de literatura de vampiros, inspirado por el ensayo *Sintaxis del vampiro* de mi amigo Vicente Quirarte —a quien leerán adelante—, publicado originalmente en la revista del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología.

Con ese antecedente, en la misma época, participé como conferencista en el curso “Saber médico, saber científico, saber popular: el vampiro a la luz de la Medicina” convocado por la Facultad de Medicina



de la UNAM. El Instituto Nacional de Ciencias Penales, órgano académico de la Fiscalía General de la República, abrió sus puertas para celebrar al indispensable Edgar Allan Poe con un coloquio en el bicentenario de su nacimiento y años después para examinar las relaciones que *Batman* mantiene con el Derecho Penal y las Ciencias Forenses. En 2019, la Coordinación de Difusión Cultural de la UNAM, a través de su programa Universo de Letras y su Cátedra Extraordinaria José Emilio Pacheco, me permitió coordinar los festejos “Felices 80, Batman”, a los que se sumaron la Filmoteca de la UNAM, Radio UNAM, TV UNAM y la ya mencionada Facultad de Artes y Diseño. Todo fue seguido por la que llamo “La Bati gira 2019”, que me llevó a las Ferias del Libro de varios estados del país como Aguascalientes, San Luis Potosí y Guadalajara, acompañada por presencia en importantes publicaciones a nivel nacional, como la Revista Proceso y el periódico La Jornada. Y hoy puede leer digitalmente este libro gracias al Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Puebla.

Pero basta de anécdotas. El motor principal de esta publicación es Erick Gómez Tagle López, profesional en todos los sentidos, hombre con el que comparto tantas pasiones y convicciones. Más allá de su impecable trabajo en el terreno de la Criminología, el Derecho Penal, los Derechos Humanos y los Animales, su defensa y exploraciones al mundo de los cómics son notables. Correligionario con el que comulgo en la sabia afirmación del gran Criminalista Rafael Moreno González: “la razón y la imaginación son los ojos de la inteligencia”. Aliado en las actividades de la UNAM que recién mencioné, Erick me hizo parte de las que organizó

la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla ese 2019. Cuando me invitó a coordinar conjuntamente este trabajo, acepté inmediatamente. Comprobar la calidad de los textos que lo conforman reafirma lo certera de mi decisión. Apremio enormemente el conjunto como estudioso e investigador del tema, pero hablo completamente como diletante cuando digo que es el libro que me hubiera gustado leer cuando fui joven.

Lo que están a punto de disfrutar es por demás interesante, algo poco frecuente dada su procedencia. Dividido en tres capítulos que parten de un enfoque teórico sobre los cómics y la narrativa gráfica, especialistas de distintas áreas del conocimiento —con los que comparto el más honesto y fundamental de los entusiasmos— nos remontan a héroes y villanos que forman parte de nuestra primera educación sentimental.

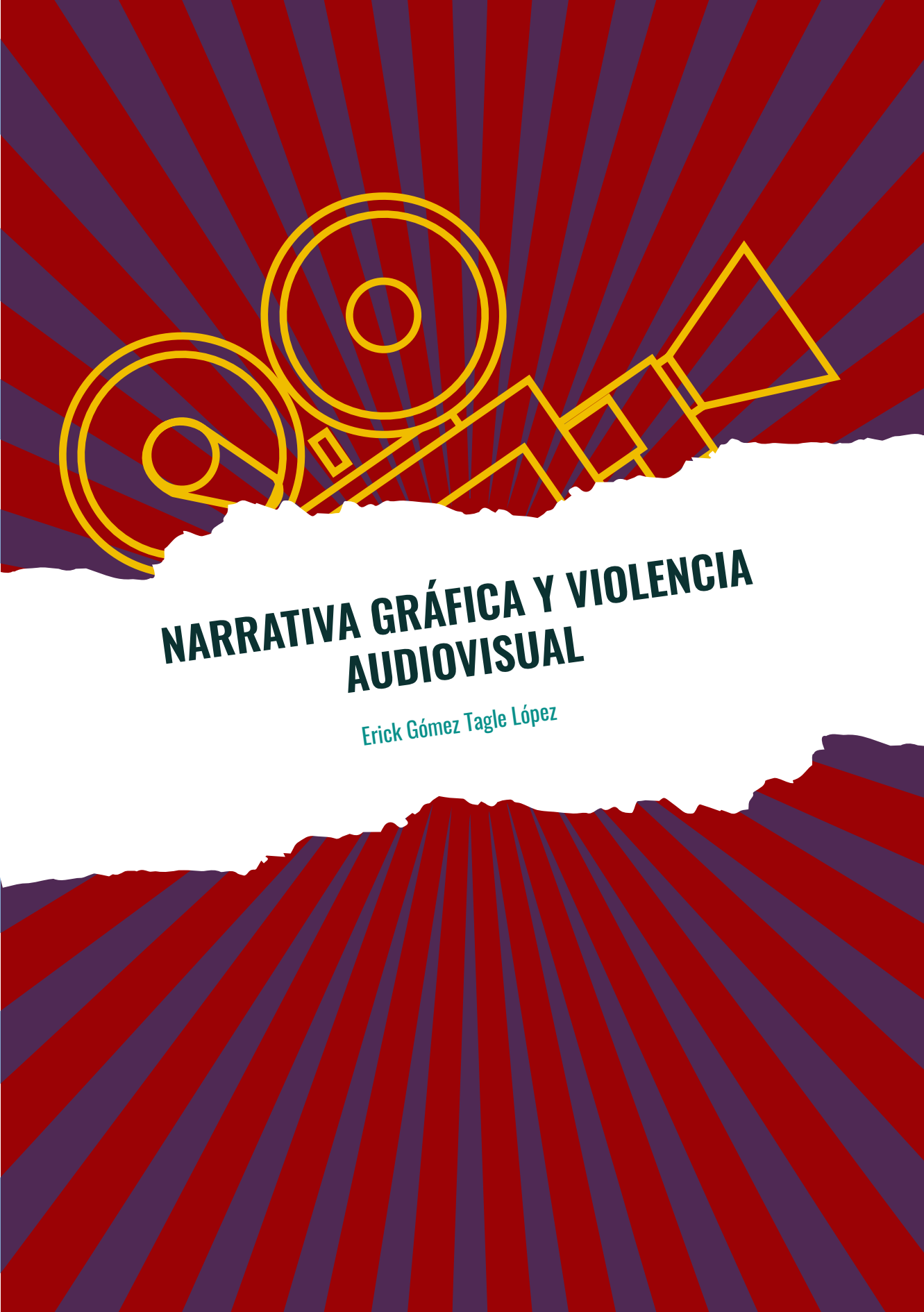
Por mencionar sólo algunos, para abrir boca y sin un orden específico, Juan Raúl Cortes Palacios nos habla de la moral y la justicia en el abogado ciego y justiciero de medio tiempo *Matt Murdock*, quien por las noches asume la identidad de *Daredevil* —a quien muchos conocimos como *Diabólico*—, que ha cobrado una nueva vida gracias a las nuevas plataformas mediáticas y un enfoque realista. En esa misma línea se encuentra el antihéroe *Frank Castle*, conocido como *The Punisher* —de los pocos casos que admito que el anglicismo suena mejor que su traducción *El Castigador*—, un paladín oscuro y violento que aplica una forma de justicia definitiva que pareciera acorde a la época en que vivimos, analizado con gran tino por Yubia Yumiko Ayala Narváez. Desde el otro lado del

espejo, José Eduardo Jacobo Bernal nos habla del desfigurado genio *Víctor von Doom*, que conocemos como el *Doctor Doom*, enemigo principal de *Los 4 Fantásticos*, a partir de la diplomacia dada su procedencia en su pequeño país —naturalmente ficticio— de *Latveria*. Norma Lazo estudia desde la ética y la filosofía al grupo *Watchmen*, creado por Alan Moore y Dave Gibbons, en una de las deconstrucciones más interesantes a los ensambles heroicos de finales del siglo pasado. Vicente Quirarte —como prometí al principio de esta invitación a la lectura— nos ofrece en “Aventuras para el Hombre Araña” un acercamiento muy personal, desde las letras mexicanas y la Historia de nuestro país, a nuestro sorprendente y amigable vecino, muy vigente por partida triple gracias al noveno arte. Y, finalmente, destaco las muy justas y certeras lecturas femeninas que nos brindan Áurea Xaydé Esquivel Flores y Janneth Guadalupe Becerril Jiménez. Ellas refutan la creencia tan penosamente popular de que los cómics son un mundo creado por y para hombres. Batman, sin que lo pretendiéramos, goza de un amplio espacio, síntoma de sus lecturas inagotables gracias a las aportaciones de Ana María Ponce Ramírez, Adonay David Ortiz Ponce y Paulo Bernardo Monroy Araiza, entre otros talentos.

En resumidas cuentas, están a punto de leer y vivir una experiencia fascinante y enriquecedora. Porque los cómics apelan a lo más maravilloso e inocente que poseemos: nuestra imaginación y nuestra capacidad de soñar despiertos. No dudo que disfrutarán cada texto como lo hicimos en la preparación de este libro. Querrán hacer sus propios análisis, remontarse a otras épocas, añadir a personajes

que no incluimos o —mejor aún— crear sus propias historias. He ahí el llamado. La verdadera invitación.

**ENFOQUES TEÓRICOS SOBRE LOS CÓMICS
Y LA NARRATIVA GRÁFICA**



NARRATIVA GRÁFICA Y VIOLENCIA AUDIOVISUAL

Erick Gómez Tagle López

Resumen

En el capítulo se analizan contenidos gráficos y audiovisuales, algunos dirigidos a la población menor de dieciocho años, cuyos personajes, aparentemente inocentes, realizan conductas controversiales y/o violentas, las cuales, se discute, si pueden afectar el libre desarrollo de la personalidad. Argumentación que se hace mediante ejemplos y en una lógica discursiva que plantea interrogantes clave, buscando despertar el interés crítico de los lectores. El objetivo es comprender la influencia cultural de los cómics, la interacción entre historietas y dibujos animados, el impacto social que tienen y argumentar el porqué las producciones artísticas son, al mismo tiempo, expresión del talento de sus creadores y reflejo de su sociedad. Lo anterior desde las miradas que nos ofrecen el arte y la ciencia.

Palabras clave: *violencia audiovisual, narrativa gráfica, narrativa transmedia, cultura popular, Marvel, DC Comics.*

Introducción

La narrativa gráfica es un género narrativo basado en secuencias de imágenes, pictogramas y textos para contar una historia. Incluye las historietas, los cómics, el manga y las novelas gráficas. Es un relato que utiliza la función gráfica de las imágenes (con capacidad iconológica para explicarse a sí mismas) y la función narrativa de las palabras.

Su análisis incluye su lenguaje, arte secuencial y propuesta creativa, pero también, por ejemplo, los estereotipos raciales que muestran, su contexto histórico y el impacto social que generan las ficciones populares. En ocasiones, de manera velada, incluyen ideologías o doctrinas políticas que exacerban las presuntas características de un grupo, generando discriminación, rechazo y violencia.

En 1963, Stan Lee y Jack Kirby crearon a los X-Men, grupo de mutantes que, a la postre, tendrían su propia saga cinematográfica, además de un número amplio de juguetes y de títulos publicados. Hay quienes aseguran que sus creadores se inspiraron en el apartheid, en las visiones encontradas de dos líderes políticos: Malcolm X (1925-1965) y Martin Luther King (1929-1968), así como en la “X” del primero, reflejándose, respectivamente, en Magneto y en Charles Xavier, también conocido como Profesor X. El problema, como se deja entrever, no es la diversidad, sino las diferencias que se convierten en desigualdades.

Las historietas, los cómics, el manga y las novelas gráficas son parte del universo literario, pero sus personajes han desbordado, desde su creación, las páginas en las que nacieron, incorporándose a la radio, la televisión, el cine, la internet, las plataformas streaming, los videojuegos, así como a la industria del juguete y de la moda, entre muchos otros espacios, físicos y virtuales, llenando la imaginación de millones de personas, lo mismo que las cuentas bancarias de algunos artistas, directores y empresarios.

Proceso de expansión que se ha apoyado de múltiples medios y plataformas de comunicación, fortaleciendo lo que hoy se conoce como *narrativa transmedia*, con relatos interrelacionados, lo que obliga a los consumidores a mantener un rol activo, dando seguimiento a las historias y a los personajes a través de libros, entrevistas, programas especiales, series, películas, redes sociales, etcétera, cuyas vidas de los escritores y actores que los protagonizan en ocasiones también se incluyen, creando una parafernalia difícil de seguirle el paso, particularmente por la inversión de tiempo y de dinero que implica.

Materiales gráficos y audiovisuales con muy diverso contenido de violencia (Gómez Tagle, 2019), dependiendo de la época, los intereses comerciales, la normatividad que los regula y la libertad creativa de todo el personal que forma

parte de su producción (escritores, dibujantes, directores, etcétera). Los cómics, por tanto, es sólo una parte de este universo de narrativa transmedia, el cual buscamos explicar —brevemente por cuestiones de espacio— desde la interdisciplinariedad, afirmando que mucho tienen que aportar las ciencias, las artes y las humanidades.

En particular, nos interesa determinar si estos personajes de ficción siguen teniendo como público principal a la población que aún no arriba a la adultez, así como cuál es su relación con la violencia (psicológica y simbólica principalmente), sobre todo en los programas y espacios televisivos, bajo el entendido de que no es posible realizar una lectura ahistórica, puesto que las libertades, necesidades, expectativas e intereses cambian, dependiendo de la época y el contexto sociocultural.



De la televisión a las plataformas streaming

La televisión, dentro del espacio mediático, es un instrumento idóneo para la comunicación masiva, considerando cinco elementos clave: a) su presencia en la mayor parte de los hogares, convirtiéndola casi en un integrante más de la familia; b) la cantidad de tiempo que es observada y escuchada, c) la lectura acrítica que hacen de ella millones de personas, d) su conversión en niñera electrónica, e) la propagación amplia de patrones culturales, ideológicos y de consumo.

La pantalla chica, como también se le conoce, permite informarse, entretenerse y conocer lugares distantes, pero también satisface necesidades superfluas, interrumpe el diálogo familiar (permitiéndolo únicamente en los comerciales), fomenta el ocio y refleja el estatus social de sus poseedores, sea porque el aparato está al alcance visual de las visitas (en la sala, por ejemplo) o por su distribución en los diferentes espacios de la casa o el negocio.

Otras plataformas, dispositivos y aplicaciones móviles, para ver y descargar contenidos en línea (*smart TV*, consolas de videojuegos, reproductores multimedia, decodificadores, *smartphones* y tabletas) complementan el escenario actual, en el que destacan las exitosas empresas comerciales de entretenimiento que proporcionan, mediante una tarifa mensual, un streaming de contenido multimedia (series, películas, documentales,

producciones originales) bajo demanda por Internet. *Amazon Prime Video*, *Blim TV*, *Disney+*, *HBO Max*, *Netflix* y *Paramount+* son ejemplos de estas últimas, las cuales ofrecen contenido las 24 horas, con millones de clientes, con membresías y usuarios en casi todo el mundo, cuyos productos se ofrecen en una amplia variedad de géneros e idiomas.

Es un hecho que la televisión ha evolucionado en múltiples aspectos, sobre todo política, comercial y tecnológicamente, convirtiéndose en un enorme negocio. Televisa, por ejemplo, es una empresa de medios líder en la producción de contenido audiovisual en español, cuyo corporativo tiene participaciones en sistemas de televisión de paga vía satélite, así como en la publicación y distribución de revistas, producción y transmisión de radio, deportes profesionales, entretenimiento en vivo, producción y distribución de películas, juegos y sorteos. Corporativo multiplataforma, con servicios integrados, que, pese a la competencia, continúa creciendo.

En todo caso, nuestro argumento es que la televisión es un medio de manipulación, de prestigio y de poder, entre muchas otras cosas, lo cual exige consumidores críticos y proactivos, capaces de romper la pasividad que provoca, al dejar de ejercitarse, leer, pasear o jugar por sentarse a ver el programa de elección, el cual incluso puede ser seleccio-

nado con días de anticipación y grabarse, dependiendo de la compañía que provea el servicio.

Situación que impacta negativamente a la población adulta, pero sobre todo a la niñez, acostumbrada a ver sus emisiones favoritas durante periodos prolongados, dentro de las que destacan los dibujos animados, conocidos comúnmente como caricaturas. Personajes de ficción, aparentemente inocentes, capaces de alejar a los pequeños televidentes de los problemas reales, afianzándose como un medio de control social sutil. Lo anterior si recordamos al marxista italiano Antonio Gramsci, quien contribuyó a la Ciencia Política afirmando que los medios de comunicación masivos son reproductores del pensamiento hegemónico, empleando técnicas como la utilización del lenguaje, el manejo de la información, el desvío del fondo de la cuestión, la generación de opinión pública y la intervención cultural.

“[...] por razones de «eficiencia», todo poder prefiere inducir conductas y sólo forzarlas en caso de no conseguir lo primero. Gramsci llamaba a estas dos grandes posibilidades consenso y dominación.”

(Correas, 1995: 222).

“La eficacia del discurso del derecho constituye lo que desde Gramsci, tal vez ampliando un poco su concepción original, se denomina hegemonía. En efecto, tiene hegemonía quien consigue dirigir la sociedad; y «dirigir» no puede querer decir otra cosa que lograr que otros produzcan las conductas y posean la ideología deseadas por quien detenta esa hegemonía.”

(Correas, 1995: 222).

La construcción ideológica de la sociedad es dual, pues se basa en un sistema cultural capaz de estructurar un modelo de dominación sutil, con contenidos estratégicos, al mismo tiempo que amenaza con el uso legítimo de la violencia física, lo que permite crear cierto tipo de identidades, personalidades y proyectos sociales, con mayor o menor grado de sumisión al poder en turno.

“La política penal moderna intenta transformar la conducta con amenazas, sanciones, adiestramiento conductual, ajuste psicológico y manipulación del entorno, así como mejorar y corregir por medios técnicos, más que por la persuasión moral.”
(Garland, 2010: 98).

Al respecto, este trabajo explora el contenido ideológico que está detrás de ficciones gráficas y audiovisuales, a la vez que argumenta las posibles consecuencias del contenido actual de la televisión (nombre genérico que damos a esta multiplataforma, la cual incluye a la televisión abierta, de paga y digital). Para lograrlo se analizan, brevemente, materiales y programas “infantiles” previamente seleccionados y se exponen los resultados dentro de una lógica discursiva que plantea interrogantes clave, buscando despertar el interés crítico de los lectores (Gómez Tagle, 2019).

Escenarios actuales como la inseguridad pública y la criminalidad en México nos obligan a mirar de forma amplia las causas de las conductas antisociales (acciones y actitudes consideradas hostiles debido a que generan conflictos y ene-

mistad, afectando los derechos e intereses de los individuos, así como los objetivos y las normas de la organización, desde la familia hasta el Estado nación), en particular porque se ha incrementado el número de adolescentes que se encuentran en conflicto con la ley ¹, de ahí la importancia de incursionar en el análisis crítico y argumentativo de uno de estos posibles factores criminógenos, el

cual debe ser considerado en la prevención, atención y resolución de conflictos, tanto los de carácter legal, como los que son simples choques de intereses, desavenencias o conductas disruptivas.

Violencia mediática

Cada individuo reacciona ante la violencia (utilización lesiva de fuerza contra lo que se considera natural, justo, moral o legal) de manera diversa, dependiendo de su personalidad, historia de vida, circunstancias, educación y estado de ánimo. Algunos, con sentido altruista y empatía, generan mayor compromiso social en la medida en la que advierten condiciones conflictivas y de sufrimiento. Otros, quizás la mayoría, experimentan: incredulidad de los mensajes, deformaciones del comportamiento, desapego hacia la realidad, deshumanización, fragmentación de valores, habitualidad, imitación de conductas antisociales y miedos patológicos.

“Las estadísticas de delitos son palpablemente significativas, aunque la forma en que son reportadas puede resultar más elocuente que las tasas mismas. Katherine Beckett (1997) descubrió que el temor de la gente al crimen respondía mucho más a la presentación política y mediática de las “olas” delictivas que a los cambios en las verdaderas tasas de delitos.”
(Downes y Rock, 2011: 81).

“También los entretenimientos están llenos de delitos violentos. «Si hay sangre, es atractivo» parece ser el lema de la industria del entretenimiento. Tanto las películas de Hollywood como los dramas, las novelas y las miniseries de la televisión traen al interior de nuestra casa asesinatos, asaltos, violaciones y violencia de todo tipo. Según algunas estimaciones, el 25 por ciento del horario estelar de la televisión se dedica a temas relacionados con la delincuencia”
(Madriz, 2001: 35).

¹ Véase la Encuesta Nacional de Adolescentes en el Sistema de Justicia Penal, así como el Censo Nacional de Gobierno, Seguridad Pública y Sistema Penitenciario Estatales, ambos publicados por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía. En ellos consúltese como unidad de análisis la población de adolescentes que estén siendo procesados y que tengan al menos una medida cautelar o que se les haya dictado una medida de sanción por la comisión de un hecho con apariencia de delito, sea del fuero común o del fuero federal (www.inegi.org.mx).

Al respecto, el reducido control sobre la exhibición de violencia mediática es resultado del modelo de oferta-demanda en el cual la sociedad juega el papel central, aunque desafortunadamente pasivo, subordinado a intereses económicos e ideológicos empresariales. El rating, la influencia y la fidelidad de las audiencias es lo que motiva a los inversionistas y a quienes contratan los espacios publicitarios, por lo cual el contenido y la calidad de los programas quedan en un lejano segundo lugar.

Como ejemplo baste señalar los programas *Laura* en América y *Laura*, en Perú y México, respectivamente, ambos de la conductora Laura Bozzo y del género *talk show*, con récords de audiencia, pese a las críticas y controversias que suscitaron, o quizás precisamente por ellas. Entrevistas en las cuales se abordaban problemas familiares y sociales (infidelidades, deserción escolar, drogadicción, violencia de pareja), en donde los protagonistas y el público que asistía a los foros terminaban implicados, por lo regular, en insultos y riñas, además del cuestionamiento que siempre existió sobre la veracidad de los testimonios. Prensa que hace de la comunicación un negocio, sin importarle la ética, ni las consecuencias sociales.

Se requiere, siguiendo nuestra línea argumentativa, una educación nueva, libertaria, generadora de cualidades para el consumo prudente, controlado y crítico del contenido televisivo, capaz de cuestionar lo que aparece en pantalla y de proponer nuevos temas, incluso los que son juzgados como tabúes (aquellos sobre los cuales se habla poco por considerarlos contrarios al pudor, la decencia, la moral o la religión), pero abordados de

manera científica, clara y sencilla, evitando tintes morbosos y estrictamente comerciales.

“Se llamará moralidad positiva o normas de uso social al conjunto de normas cuya fuerza para ordenar la vida comunitaria es fundamentalmente ideológica, del tipo «tabú» descrita.”

(Capella, 1999: 42).

Dentro del campo forense y penal existe la Criminología Positiva, la cual se define como el análisis científico de las conductas prosociales que permiten prevenir, atender y resolver conflictos de forma pacífica, ordenada y con apego a los derechos humanos, recordando que éstos deben ser interpretados de forma extensiva, en todo aquello que beneficie a la persona (principio *pro homine*), buscando evitar así cualquier expresión de violencia que atente contra la seguridad humana, el desarrollo sustentable, la vida comunitaria y la democracia.

Más aún, contra la dignidad, la cual es uno de los principios rectores de la *Constitución Política de la Ciudad de México*, publicada en la *Gaceta Oficial de la Ciudad de México* el 5 de febrero de 2017, día de la conmemoración del centenario de la *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*.

“La dignidad humana es principio rector supremo y sustento de los derechos humanos. Se reconoce a toda persona la libertad y la igualdad en derechos. La protección de los derechos humanos es el fundamento de esta Constitución y toda actividad pública estará guiada por el respeto y garantía a éstos.” (artículo 3).



Dignidad que también se menciona en la Declaración Universal de Derechos Humanos, en dos ocasiones en su preámbulo y en otras tres en sus artículos 1, 22 y 23, respectivamente, lo que conjuntamente con la protección al libre desarrollo de la personalidad (artículos 22, 26 y 29), nos da los elementos necesarios para la protección integral de las personas (satisfacción de sus derechos económicos, políticos, sociales y culturales), especialmente para quienes aún no arriban a la adultez.² Lo que se traduce en la necesidad de establecer un entorno protector que defienda a las niñas, los niños y los adolescentes de cualquier forma de violencia.

El objetivo es provenir (hacer) lo que sí se desea, más que impedir lo que no, destacando principios, valores y axiomas como el amor inteligente, la cooperación solidaria, la igualdad, la educación intercultural y el respeto a la diversidad. Por su contenido nuestra propuesta tiene estrecha relación con la Conflictología y los estudios para la paz. Temas a menudo descuidados por la Criminología tradicional, centrada en lo antisocial; y por el discurso legalista, aquél que antepone a toda otra consideración la aplicación literal de las leyes.

La obra artística como reflejo de su sociedad

Violencia, como hemos establecido, es la utilización lesiva de fuerza contra lo que se considera natural, justo, moral o legal. Socialmente es el uso y/o abuso de cualquier forma de poder dirigida a sujetos, grupos o sociedades, con el fin de someterlos, aplicar una sanción o imponer la “conclusión” de un conflicto y obtener de ellos algo que, de otra manera, difícilmente podría ser obtenido. Para la Conflictología es la degeneración destructiva del conflicto, derivada de la incapacidad para asumirlo y tratarlo positivamente a través de procesos como la mediación, el diálogo, la pacificación, el desarrollo de

recursos cooperativos, la conciliación de intereses y la resolución alternativa. En la naturaleza es una fuerza que altera un estado regular produciendo daño, pero en el ámbito humano conlleva siempre una actitud elegida (Gómez Tagle, 2018: 246-247).

Todo aquello que perjudica o pone en riesgo la salud mental o la estabilidad emocional es violencia; en este sentido, los medios de comunicación masiva desempeñan un papel que debemos estudiar, desde las “narcoseries” hasta los programas destinados a la niñez. Es un hecho

²www.un.org/es/universal-declaration-human-rights/ (consultada: 28-I-2022).

que las televisoras y, en general, las empresas de contenido multimedia abordan temas más reales (corrupción, migración, narcotráfico, política, sexualidad) en sus horarios prime time, al mismo tiempo que muchas series, en plataforma streaming, encantan a un amplio sector, pues si bien son polémicas, son altamente exitosas, lo que explica sus diversas temporadas y los millones de suscriptores. Entre éstas destacan: *El Capo*, *El Cártel de los Sapos*, *El Chapo*, *El Señor de los Cielos*, *La Reina del Sur*, *Las Muñecas de la Mafia*, *Pablo Escobar, el patrón del mal*; *Narcos*, *Sin tetas no hay paraíso* y *1994: poder, rebeldía y crimen en México*.

Series con valores de producción, libretos y actores de escala mundial cuya calidad compite con películas de alto presupuesto, alejadas de las clásicas telenovelas, más cercanas a los dramas y la comedia, aunque, entre ellas, una excepción es *Cuna de Lobos*, cuyo personaje antagónico de Catalina Creel, interpretado por María Rubio, marcó un hito en la década de los ochenta del siglo XX, por el vínculo que estableció entre homicidios, herencias y calidad actuarial. Frases como “¿no es mejor gobernar en el infierno que ser esclava en el cielo?” aún se recuerdan y ¡cómo no hacerlo! con expresiones crueles como “si se muere de un fulminante ataque cardíaco, me haría un favor, porque no quiero mancharme las manos con sangre de pobre”.

Para nosotros, la violencia mediática es un elemento que favorece —y que por esto es digno de estudiarse— pero que por sí solo no determina la generación de comportamientos censurables o ilegales, lo cual, como es fácil de comprender, no es obstáculo para profundizar en su aná-

lisis. Al respecto, la Criminología distingue entre factores predisponentes, preparantes y desencadenantes, por lo que sería un error imputar el hecho a un solo elemento. Pensamiento monocausalista incorrecto, ampliamente superado por la ciencia.

“Ha habido una fascinación particularmente intensa por el papel que desempeñan los medios de comunicación, aunque en realidad es muy difícil separar e inspeccionar los efectos de la comunicación del crimen en sus audiencias, y el debate sobre este tema ha sido enconado e infértil. En parte debido a las dificultades de estudiar los efectos sobre la audiencia, muchos sociólogos han volcado su atención hacia la construcción y composición social de las noticias sobre el crimen. Se ha afirmado que las agencias de noticias son fundamentales en la difusión de información de segunda mano sobre la desviación, en la medida en que proporcionan un escenario de santos, malvados y villanos que parece tan real como cualquier otra cosa que pueda conocerse mediante la limitada experiencia inmediata.”

(Downes y Rock, 2011: 74).

Coincidimos: es difícil comprobar los efectos de la comunicación del crimen en las audiencias. No obstante, dada la satisfacción emocional que genera en algunos sujetos y la distorsión cognitiva en otros, es recomendable evitar la exposición prolongada a actos crueles, inhumanos y degradantes, debido a que el espectador puede volverse insensible al dolor ajeno (tristeza, miedo, coraje), normalizando lo desagradable y dejando de preocuparse por ello. Para ejemplificar cualquiera puede encontrar en internet *selfies* con cadáveres, es decir, autofotos de gente sin escrúpulos en los que aparecen acompañados de una o más personas recientemente fallecidas. Lo mismo

ha sucedido con pacientes agonizantes, cuyos protagonistas suelen difundir estas lamentables imágenes en sus redes sociales.³

“Por otro lado, existen los que presentan argumentos favorables a la exhibición de películas y programas violentos en el cine y en la televisión. Afirman los defensores de dicha posición que los niños y los adolescentes se encuentran constantemente expuestos a las escenas que ellos presencian en el cine o en la televisión. Es suficiente abrir un periódico para encontrar en casi todas sus páginas escenas o temas de violencia. Los noticieros de la radio y de la televisión informan constantemente acerca de temas violentos. En consecuencia, el niño y el adolescente se encuentran de tal forma penetrados por la idea de que la violencia es un componente íntimamente vinculado a la sociedad que la violencia presentada en el cine o en la televisión no les llama especialmente la atención. Además, afirman los defensores de esta línea de pensamiento, los programas violentos pueden tener efectos catárticos, o sea, pueden facilitar, por sustitución, la expresión de sentimientos agresivos, evitando que la persona emita conductas agresivas en el mundo real.”

(Rodrigues, 1982: 319).

En nuestra opinión, el crecimiento mental de la niñez, consistente en el desarrollo de su inteligencia, su personalidad y sus habilidades sociales, exige una mayor vigilancia gubernamental, parental y comunitaria, sobre el contenido gráfico y audiovisual a la que está expuesta. La televisión es un medio formativo a la vez que informativo, de ahí la importancia de mayor calidad en sus contenidos, sobre

todo los que están dirigidos a la población menor de dieciocho años (Gómez Tagle, 2019). ¿Y qué decir de Internet, donde uno puede encontrar de todo?

Al respecto, cabe preguntarse si el contenido violento descrito es causa de la percepción social de inseguridad. Lo anterior, considerando que la mayor parte de la población se entera de lo que ocurre en materia de inseguridad pública por los noticiarios de televisión, seguido de la radio, las redes sociales, la prensa, las pláticas con gente cercana (familiares, amigos, compañeros de trabajo, vecinos) y experiencias personales, por lo cual sí es una de las causas de la percepción generalizada que tenemos como ciudadanía.

Los medios de comunicación no sólo transmiten la violencia cotidiana, la cual de por sí es grave, sino que la generan, visible en noticieros, películas, series policiales, telenovelas y programas de telerrealidad, como los *reality shows* y los *talk shows*, cuyo manejo editorial deja mucho que desear, al ridiculizar, humillar y exhibir a la gente, con el costo social que ello implica en demérito de su dignidad y de su imagen pública.

“... la importancia de los modos de procesar la información social se ha comprobado también en los contextos de la familia, la escuela, los amigos y en el acto de ver la televisión, constituyendo una variable moderadora entre las influencias sociales, las disposiciones individuales y los riesgos derivados de la situación que incitan a cometer actos delictivos.”

(Garrido, 2005: 94).

³ En el cine existen antecedentes como la película alemana *Nekromantik* (1987), dirigida por Jörg Buttgerreit, en cuya trama e imágenes aborda abiertamente la necrofilia, por lo cual fue censurada en varios países, aunque también tuvo una secuela con el mismo título, lo que nos hace preguntarnos el porqué.

La Internet, la televisión y los teléfonos inteligentes, son medios necesarios en el mundo actual, de enorme utilidad, pero también en ellos es fácil acceder a material indeseable, como aquél en el que se muestra maltrato hacia otro ser humano, así como crueldad hacia los animales. Caso extremo son los videos *snuff*, en los que la barbarie y la muerte son el espectáculo principal.

“Intención o negligencia, la circulación de estos videos en el límite de lo insoportable tiene como resultado instalar progresivamente en el espectador una forma de insensibilidad y de indiferencia frente al sufrimiento de los demás. De manera que el objetivo último se habrá alcanzado: eliminar, con la propia complicidad de los occidentales, toda forma de civilización”.

(Marzano, 2010: 39).

Situaciones reales y otras donde se aparenta serlo donde se tortura (tratos crueles, inhumanos y degradantes), viola o asesina con el objetivo de registrar estos hechos por algún medio audiovisual, sea con fines comerciales o de placer. En particular, *snuff* es un término genérico que también se emplea para las películas pornográficas de feminicidios sexuales, lo que mantiene abierto el debate sobre si estos materiales pueden ser considerados arte.

En la actualidad, siendo críticos, advertimos un proceso de desdefinición del arte desde las polifacéticas expresiones de la violencia cultural, lo cual nos obliga a repensar qué somos, qué aspiramos ser y cómo lo representamos. Al encontrarse con la muerte, el arte la reasume, cuestiona, problematiza, resignifica y, en ocasiones, la transgrede, permitiéndonos re-valorarla de formas diversas.

“Si extendemos la mirada hacia otras nominaciones estéticas como la comicidad, la tragedia, lo sublime o lo trivial, sumariamos nuevos componentes que, si bien conviven con la desacralización, el simulacro, la parodia, la banalización, proyectan maneras de ser y hacer que solicitan el derecho a la visibilidad y el reconocimiento.”

(Sánchez, 2011: 31).

En la actualidad se presentan artistas sin talento, plataformas estéticas de bajo valor, posicionamientos radicales y obras frívolas, vacías, huecas. No obstante, es una máxima que la obra es reflejo de su sociedad y ése justamente es su valor, de ahí que el arte debe comprenderse y apreciarse dentro de su momento histórico. Contexto que hoy, en México y en muchas partes del mundo, está plagado de violencia, lo mismo en las calles que en la narrativa gráfica, con historietas, novelas y películas animadas sangrientas, en donde héroes y villanos, casi por igual, cometen homicidios y suicidios, además de enormes daños en propiedad ajena, todo con el fin de implantar sus visiones de orden y de “justicia”.

Contenidos gráficos y audiovisuales controversiales

Otra situación interesante, digna de ser comentada en este espacio, es si las series y programas televisivos dirigidos a la niñez y la adolescencia, en particular las caricaturas, como la exitosa serie animada de los *Súper Amigos*, producida por Hanna-Barbera, o *Los Halcones Galácticos* (*Silverhawks* en inglés), transmiten mensajes positivos y la alejan de la violencia, cuya primera respuesta, casi obvia, es que no es posible generalizar.

Cada programa expone, dependiendo de su línea editorial y de sus intereses comerciales, contenido diferente, algunos motivando la creatividad, la inteligencia emocional, la asertividad y los valores, mientras que otros tocan irresponsablemente temas como el alcoholismo, los deportes de alto riesgo, las drogas, la moda, la política, la religión y la sexualidad. Aclarando que ningún tema, por sí mismo, es el problema, sino la forma poco profesional desde la que se aborda.

“Los criminólogos mexicanos siguieron asociando el crimen con la ignorancia, el alcoholismo, el juego, la prostitución y hasta el ocio, y proponiendo la educación pública, la reforma carcelaria y la racionalización de las leyes penales como soluciones al crimen. Además, el eclecticismo de los criminólogos clásicos perduró como marca distintiva de la criminología posterior, cuyos practicantes se valieron de colegas europeos y estadounidenses a los que adaptaban a su arbitrio.”

(Buffington, 2001: 59).

Las actividades recreativas, el descanso, el esparcimiento y el juego son derechos de la niñez reconocidos internacionalmente desde hace décadas (artículo 31 de la *Convención sobre los Derechos del Niño*). Su participación libre en la vida cultural, las artes y las humanidades, ayuda a su desarrollo, pero debe ser con actividades propias de su edad, fortaleciendo sus capacidades motrices, sociales y emocionales; es decir, integrando en su vida los valores de la convivencia y logrando un sano desarrollo cognitivo.

Lamentablemente la sustitución de actividades lúdicas tradicionales por la televisión, los juegos electrónicos y las actividades en línea, ha generado problemas nuevos, desde el aislamiento hasta adicciones a las tecnologías, descuidando el importante hecho de que jugar y divertirse son acciones vitales para toda persona. Desafortunadamente, así como hay experiencias lúdicas altamente positivas, también existen juegos, historietas, dibujos animados y películas controversiales, quizá incluso perjudiciales, para el desarrollo de la personalidad.

Vocablo, este último, de enorme valor. Etimológicamente deriva del griego *prósopon* (máscara), del latín *personare* (resonar) y, probablemente, del latín *per se una* (unidad substantiva). Como “máscara” es la imagen que uno proyecta y como “resonar” es sonar o comunicarse a través de algo, por lo cual incluye

la forma como uno es percibido y como se manifiesta ante los demás. Refiere, por consecuencia, las pautas de pensamiento, percepción y comportamiento relativamente estables, propios de cada sujeto, resultado de la suma del temperamento (genético), el carácter (social), la constitución física y la inteligencia.

Psicológicamente se destaca como un conjunto integrado, organizado y dinámico de rasgos físicos, psíquicos y socioculturales que hacen a cada ser humano diferente y que caracterizan su peculiar ajuste al medio, de manera relativamente perdurable. En general a los 25 años tenemos una personalidad definida (por ejemplo, una escritura propia), aunque cambia por la interacción entre herencia, medio ambiente y experiencias de vida. La personalidad se infiere a través de la conducta, es decir, la parte observable del comportamiento.

Jurídicamente —y esto es muy importante— se protege su libre desarrollo, suma de bienes esenciales, individuales y sociales, debido a que situaciones críticas pueden provocar trastornos y afecciones duraderas, aquejando la salud, la integridad, los sentimientos, la libertad, la intimidad, la imagen y la estima social. Por su relevancia y características, los derechos de la personalidad son absolutos, inherentes, irrenunciables e inalienables, debido a que son ejercitables frente a todos, no precisan ningún mecanismo especial (adquisición, transmisión) que los vincule a la persona y porque no se pueden enajenar a otro.

En cuanto a nuestra hipótesis de que hay materiales gráficos y audiovisuales que son controversiales y potencialmen-

te perjudiciales para el desarrollo de la personalidad de la niñez, consideramos que existen suficientes elementos para afirmar que sí (Gómez Tagle, 2019). Nocivos por su contenido (textos y manejo visual), pero también porque el grueso de los padres desconoce lo que ven sus hijos/as, impidiéndoles aclarar dudas razonables que les pueden surgir, como el hecho de si los niños pequeños pueden besarse en la boca, al estilo de *Pucca*, quien, con tan sólo 10 años, besa a *Garu* aunque él no quiera. Situación de erotización precoz preocupante.

O qué decir de *Ranma ½* quien cambia de sexo con el agua fría. ¿Estamos preparados para argumentar sobre transexualidad y transgénero? ¿Son temas tabúes? ¿Será que la niñez es ignorante y no se da cuenta de la transmutación sexual? Antecedentes existen desde hace décadas, como el *Barón Ashura-Ashler*, quien es mitad hombre y mitad mujer, enemigo acérrimo de *Mazinger Z*, uno de los animés más populares de la historia, cuya película "*Mazinger Z: Infinity*" se estrenó en 2018, hecha para conmemorar los 45 años de la serie original.

Bajo esta misma línea argumentativa (razones explicativas y justificativas mediante las cuales probamos o evidenciamos una pretensión), también sostenemos que los personajes de ficción reproducen modelos y estereotipos aparentemente ya superados. Ejemplos hay muchos. Es el caso de *Pitufina*, quien fue creada por *Gargamel* y era morena, por lo cual tenía baja autoestima y episodios depresivos. *Papá Pitufo* le quitó esa "desgracia" mediante la alquimia, convirtiéndola en una hermosa rubia y en fuente de deseo, sobre todo porque durante mucho

tiempo fue la única hembra en una comunidad de varones, prueba de ello es *Pitufu Enamorado*.

Un compañero de la aldea, *Pitufu Vanidoso*, es delicado, sensible y vive pendiente de su apariencia, al igual que *Johnny Bravo*, narcisista, coqueto y engreído, quien vive atrapado en su personalidad y artificialidad, producto de su musculatura, pero, principalmente, de su cabello rubio de color no natural.

Jessica Rabbit, de la película *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*, es el ejemplo perfecto de la mujer fatal, capaz de erotizar a varones reales y ficticios por igual. En la industria del juguete sobresale *Barbie*, quien de 1959 a la fecha refleja los cambios en los estereotipos de belleza, convirtiéndose en ícono mundial, impactando los gustos de las mujeres y de los hombres en cuanto a la estética, la moda y el glamur. Afortunadamente, a partir de 2016 su colección fashionista incluyó una amplia variedad en los cuerpos, tonos de piel, colores de ojos y estilos de cabello, reconociendo la diversidad física de las mujeres. Hecho que aplaudimos.

Al respecto, la puericultura (profesión dedicada al óptimo desarrollo psico-pedagógico de la niñez) ha establecido que los juguetes tienen un rol importante en la construcción de la identidad de las personas. Lamentablemente la mayoría de los juguetes destinados a las niñas pertenecen a tres categorías: ama de casa (cuidado del hogar), mamá (crianza de los hijos) o me hago bella, reproduciendo y reforzando estereotipos de género. Las industrias culturales y de negocios deben repensar el contenido de éstos, evitando

encasillar pobremente las opciones femeninas.

"En otras palabras, durante los siglos en los que las mujeres solo tenían su cuerpo para mantenerse en la sociedad, para procrear o encontrar marido, el concepto de belleza era una moneda de cambio. Las mujeres ya no quieren ese sistema. No quieren jugar más a ese juego." (Barraud y Hite, 2003: 201).

La inteligencia es una cualidad muy valiosa, pero, a menudo, dejada de lado ante el atributo de la belleza. Cuestión que afecta a los varones, pero más a las mujeres, quienes invierten mucho tiempo, dinero y dolor en verse atractivas. Mercado de la belleza y del cuidado personal donde el aspecto físico tiene un papel determinante a la hora de conseguir un trabajo, un aumento salarial o encontrar pareja. Después de todo: "como te ven te tratan" dice una máxima popular.

Maquillajes, perfumes, cosméticos, productos antienvjecimiento, ropa de moda y muchos accesorios, son "lo que toda mujer necesita para sentirse bonita". En México, como ejemplo de este emporio, tenemos a la CANIPEC, conformada por la Cámara Nacional de la Industria de Productos Cosméticos y por la Asociación Nacional de la Industria de Productos del Cuidado Personal y del Hogar AC.

Pero no son solamente esas cuestiones nos llaman la atención en las historietas y en las caricaturas, clásicas y contemporáneas, pues también podemos advertir que existen personajes con trastornos alimenticios. Ejemplo fácil es *Olivia*, quien presuntamente es anoréxica, visible por su casi esquelética figura, la cual parece ser del agrado de *Popeye*, adicto a la pipa, y de *Bluto/Brutus*, un pretendien-

te violento. Triángulo amoroso, objeto de controversias y de conflictos frecuentes.

Por el contrario, *Pedro Picapiedra*, además de su ludopatía (obsesión por el juego, en especial por el boliche), tiene la compulsión a comer en exceso. Sus atracones se explican por el débil manejo de sus emociones. Cuando tiene hambre, lo cual es muy seguido, se acrecienta su carácter agrio, el cual expresa mediante gritos, en particular a su esposa, fiel ama de casa, así como a su mejor amigo, Pablo Mármol, a quien apoda “Enano”, con lo peyorativo que esto pudiera ser.

He-Man y los Amos del Universo, a quienes conocimos en la serie animada producida por Filmation, basada en la línea de juguetes de Mattel, gozan aparentemente de salud y fuerza extrema, pero es probable que presenten dismorfia muscular, con cuerpos desproporcionados y distorsión de la imagen. Psicológicamente podrían ser diagnosticados con vigorexia o complejo de Adonis, derivado de su obsesión por verse musculosos. Personajes actualizados recientemente con la serie: *Masters of the Universe: Revelation*, cuyo primer episodio se transmitió por Netflix en 2021, lo que además trajo consigo un crecimiento importante en la venta de sus figuras de acción.

“El modo de vida y los valores privilegiados por el capitalismo en auge fueron primordiales en esa transición del carácter hacia la personalidad, al propiciar el desarrollo de habilidades de autopromoción y autoventa en los individuos, y la instauración de un verdadero “mercado de personalidad”, en el cual la imagen personal es el principal valor de cambio.” (Sibilia, 2008: 267).

Estar bien no es sinónimo de verse bien. Lo primero se refiere a la salud física, mental y espiritual, lo segundo a la apariencia, establecida según los estereotipos de cada época y cultura. Para muestra es el caso de modelos y fisicoculturistas, cuyos cuerpos parecen envidiables, gracias a prácticas como la ingesta de esteroides anabólicos, la inyección de aceite, dietas “milagrosas” y cirugías estéticas, con graves consecuencias a menudo, desde afecciones cardiovasculares hasta la muerte. Cuerpos atléticos o *fitness* como los de *He-Man* y *los Amos del Universo*; *She-Ra*, *la princesa del poder* o *Thunder-Cats*: *los felinos cósmicos*.

En el mismo sentido, la Organización Mundial de la Salud (OMS) estableció que “salud es un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades”. La cita procede del Preámbulo de la Constitución de la Organización Mundial de la Salud, que fue adoptada por la Conferencia Sanitaria Internacional, celebrada en Nueva York del 19 de junio al 22 de julio de 1946, firmada el 22 de julio de 1946 por los representantes de 61 Estados y entrando en vigor el 7 de abril de 1948, sin que haya sido modificada desde entonces.⁴

⁴ Official Records of the World Health Organization, www.who.int/suggestions/faq/es/ (consultada: 28-I-2022).

Erotismo y sexualidad

En las historietas, series y programas analizados, cuya destinataria es la niñez, hay representantes virtuales de la comunidad LGBTTI+ (lesbianas, gays, bisexuales, transexuales, transgénero, intersexuales y más), desde quienes tienen actitudes, prácticas o comportamientos que, presuntamente, no corresponden culturalmente a su sexo, hasta quienes optan por relaciones sexoafectivas “controversiales” o “fuera de lo común”. Señalamiento que hacemos con fines exclusivamente didácticos, reconociendo y respetando la diversidad humana en materia de identidad de género y orientación sexual, así como manifestándonos en contra de toda forma de discriminación⁵, sobre cuyos derechos se han pronunciado ampliamente la Comisión Nacional de los Derechos Humanos y la Suprema Corte de Justicia de la Nación.

Otis, por ejemplo, es una vaca “masculina” (no un toro), líder de la serie *La granja*, atraída por otras vacas (*Daisy*, *Abby*). Todos se refieren a ella como macho, sin importarles su sexo natural. *Haruka Tenou*, alias *Sailor Uranus*, viste como hombre y, en ocasiones, se comporta como tal, enamorándose y besando en la boca a otras mujeres. En la misma caricatura de *Sailor Moon* existen tres hombres llamados *Seiya*, *Taiki* y *Yaten*, quienes juntos forman los *Three Lights*, pero cuando se transforman y adquieren poderes se

vuelven mujeres, autonombrándose las *Sailor Starlights*. ¿Vaginoplastia mágica?

Sobre esto nuestra postura es clara: la orientación sexoafectiva debe respetarse en la población adulta, la cual de manera libre, informada y consentida decide cómo y con quién ejerce su erotismo y su sexualidad. Con esto reiteramos nuestro rechazo a la homofobia, la discriminación y los crímenes de odio que tanto daño hacen. Respeto es la palabra clave, tanto a la integridad personal, como a la diversidad sociocultural.

Empero, la caricaturización de temas controversiales poco ayuda al debate serio, confundiendo a quienes, por su edad, aún no se forman un criterio. Al respecto, cabe preguntarse si las caricaturas e historietas van más allá y muestran “perversiones”. La respuesta es sí, aunque términos como perversiones y desviaciones sexuales están en desuso por su enorme carga moral, optando la literatura contemporánea por hablar de parafilias y de expresiones comportamentales de la sexualidad.

“Desde el punto de vista clínico, los trastornos sexuales se dividen en dos grupos. Las parafilias se caracterizan por una respuesta de activación a objetos o situaciones sexuales que no forman parte de las pautas habituales y que en diversos grados puede interferir con la capacidad para una actividad sexual recíproca y afectiva. Los trastor-

⁵ En México, el Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación, CONAPRED, es un órgano de Estado, sectorizado a la Secretaría de Gobernación, creado por la Ley Federal para Prevenir y Eliminar la Discriminación, aprobada el 29 de abril de 2003, y publicada en el Diario Oficial de la Federación el 11 de junio del mismo año.

nos o disfunciones sexuales se caracterizan por inhibiciones del deseo sexual o de los cambios psicofisiológicos que caracterizan al ciclo de la respuesta sexual.”

(Lammoglia, 2002: 35).

“Los trastornos parafílicos se caracterizan por patrones persistentes e intensos de excitación sexual atípica, que se manifiestan como pensamientos, fantasías, deseos intensos o conductas sexuales centrados en terceros cuya edad o situación los hace reacios o incapaces de consentir y con respecto a los cuales la persona ha actuado o siente un marcado malestar. Los trastornos parafílicos pueden incluir patrones de excitación que implican comportamientos solitarios o personas que pueden dar su consentimiento sólo cuando se asocian con un malestar marcado que no es simplemente el resultado del rechazo o el temor al rechazo de los demás debido al patrón de excitación, o se asocian con un riesgo significativo de lesión o muerte”.

(CIE 11)⁶

Al maestro Roshi, sensei de las artes marciales y personaje clave de la exitosa serie *Dragon Ball*, le gustan mucho las jóvenes, al punto de espiarlas (voyeurismo), excitarse continuamente, tocarlas de forma impropia y solicitarles que se desnuden ante él, siendo aún más grave la situación cuando las mujeres tienen la apariencia física de ser menores de edad. Hecho que provocó que algunos países prohibieran la transmisión de ciertos episodios, los cuales fácilmente pueden encontrarse y descargarse por Internet.

Pepe le Pew, personaje de los *Looney Tunes*, es un zorrillo enamorado de la gatita *Penélope*, por lo cual la hostiga sin importarle su miedo y sus rechazos, con-

virtiéndolo en un acosador sexual. Ciertamente es que la confunde con una hembra de su misma especie, pero la testosterona (hormona sexual del grupo andrógeno), si bien influye en el incremento de la libido, no justifica su hostigamiento con presuntos tintes románticos. Tema que, durante años, se polemizó y viralizó en las redes sociales, pues hay quienes proponen su censura, mientras que otras personas opinan que, si bien no es políticamente correcto, es un personaje irreal que se creó en otra época.

Al respecto, el máximo exponente de las presuntas perversiones es *Capitana-zo*, personaje de *La casa de los dibujos*, quien es machista, polisexual y necrófilo, por lo cual no le importa el género ni la putrefacción al momento de compartir su intimidad sexual, pues, después de unas cervezas, llega a tener sexo con cadáveres. Cuestión, la profanación de cadáveres con fines sexuales, inédita en series animadas, aunque no en películas como antes comentamos.

“[...] una intersección especial entre el cyborg, la transexualidad, el cuerpo inorgánico y la atracción por la extrema juventud, está latente en los modelos adolescentes de género indeterminado que pueblan el mundo de la moda, la publicidad y la música: seres de corte artificial, más cercanos al androide, con rasgos estandarizados, con signos corporales orgánico-reproductivos reducidos o eliminados mediante el referente pedófilo o pedomimético.”

(Torres, 2002: 44).

Juguetes, historietas, caricaturas y películas en donde los personajes femeninos que aún no arriban a la adultez “disfru-

⁶ <https://icd.who.int/browse11/l-m/es> (consultada: 28-I-2022). Al respecto, CIE-11 es el acrónimo de la Clasificación Internacional de Enfermedades, 11.ª edición.

tan” del uso de maquillaje, ropa ajustada y zapatillas (como en el caso de la línea de muñecas *Bratz*), convirtiéndolas en princesitas coquetas en detrimento del natural desarrollo de su niñez, cuya base

debiera ser el estudio, el entretenimiento saludable y el amor familiar, en lugar de su insaciable pasión por la moda... ¡y por las joyas! (como en la película animada *Bratz: pasión por diamantes*).

Censura ¿opción frente a la violencia?

Algunas sociedades de padres de familia sostienen que la televisión, los videojuegos y las redes sociales alejan a la niñez de la escuela, además de que los “contamina” con contenido cuestionable. Al respecto, existen muchas causas que contribuyen a la deserción escolar, como las adicciones, el fracaso en las calificaciones, las influencias negativas del grupo de pares, la necesidad de trabajar, el ser víctima de *bullying* (acoso escolar) y la violencia familiar. Delito, este último, multiofensivo, delicado y muy frecuente, con bajo índice de denuncia.

“Una evidencia más del agotamiento del orden social es la creciente manifestación de la violencia en la escuela y en el resto de los espacios educativos. La escuela, que ha sido la institución central de normalización de los sectores sociales y que ha jugado un papel preponderante en la legitimación de los valores sociales que permiten la naturalización de la dominación, está hoy en crisis. Su función de integración se ve fuertemente cuestionada por un entorno social cada vez más desintegrado. Las expresiones de violencia son uno de los modos en que toma forma esta crisis en el sistema de educación. Esta violencia expresa así la dificultad del actual modelo de dominación para reproducirse y legitimarse en el sistema escolar actual.” (Riella, 2001: 201-202).

“Es por eso que el análisis estructural de las interrelaciones entre biografía e historia constituyen la base de nuestra propuesta científica, a la que hemos denominado: teoría de la compensación, cuya explicación comprensiva nos aclara, de forma contundente, el porqué de las conductas desadaptativas (disruptivas, antisociales, criminales, delictivas), lo mismo desde el acoso más sutil hasta la violencia mortal. No se trata, como vimos durante la exposición, de actitudes o actos de rebeldía sin sentido, sino del resultado de estructuras de poder binarias: bulleador/bulleado, fuerte/débil, valiente/cobarde, inteligente/tonto, actividad/pasividad, masculino/femenino, etcétera.” (Gómez Tagle, 2021: 164-165).

Cuestiones como el acoso escolar no podemos considerarlas simples cosas de la edad, aún en el mundo virtual, puesto que es una conducta dirigida a hacer daño, repetida en el tiempo y desarrollada en el ámbito escolar, que se produce en una relación interpersonal caracterizada por el desequilibrio de poder (capacidad de imponer la propia voluntad pese a la resistencia del contrario), cuya manifestación es el maltrato físico y/o emocional.

Por ejemplo, *Bart Simpson* está orgulloso de sus bajas calificaciones y de su rebeldía, además considera aburrido ser “normal”. Influencia negativa que ejerce a sus amigos y a su hermana pequeña. *Patricio Estrella*, noble pero tonto, tiene el premio por no hacer nada durante más tiempo en la ciudad submarina de Fondo de Bikini. Situación preocupante porque es un adulto, quien ocasionalmente trabaja por necesidad.

Otros casos son *Fanboy* y *Chum Chum*, quienes, impresionados con los comics, casi no estudian y usan su ropa interior de fuera. *Helga*, cínica, mandona y enamorada de *Arnold*, lo oculta siendo grosera, intimidando a sus compañeros de clase. Alguien similar es *Pulpleito*, personaje de *Pecezuelos*, quien molesta y golpea a los peces “nerds” de la escuela, es decir, a los que sí estudian.

No obstante, con los ejemplos anteriores debemos ser cuidadosos al momento de fijar nuestra postura, en virtud de que la censura no es recomendable en una sociedad democrática, respetuosa de la libertad, al ser ésta un derecho constitucional y sustantivo. Se requiere una ponderación adecuada y proporcionalidad en la intervención estatal, pero, también, una revisión detallada de los contenidos que ve nuestra niñez, reconociendo que algunos favorecen conductas antisociales, valores negativos y un manejo distorsionado de la sexualidad, perjudicando—o al menos poniendo en riesgo—su sana formación psicoemocional. Hecho que debemos cautelar.

“Es evidente que para mantener un estado de equilibrio los sistemas sociales tienen que prohibir el crimen y los desafueros de la violencia dentro del grupo; y cada vez que ocurre un nuevo delito de violencia es posible constatar que ha habido una falla en la transmisión cultural de dichas prohibiciones o en los procesos para socializar debidamente al individuo. Semejante falla tiene que provocar siempre reacciones negativas de carácter emocional en la opinión pública.” (Wolfgang y Ferracuti, 1971: 206).

Toda censura es riesgosa porque implica la imposición de la ideología de unos cuantos, sobre millones de personas, concibiendo una falsa idea de moral pública, tan perjudicial para la diversidad cultural y la libertad de creencias. Las censuras política y editorial han sido históricamente comunes a las dictaduras y las tiranías, así como entre quienes pretenden distinguir lo culto de lo popular, confundiendo regulación de la información con prohibición.

En Estados Unidos, en la década de los cincuenta del siglo XX, no se permitieron las escenas de terror, el derramamiento excesivo de sangre, los crímenes repugnantes y los actos sexuales que se consideraban “depravados”, con la enorme carga subjetiva que esto implica. En España, de 1964 a 1970, se prohibió el tebeo (cómico) de Superman, pues la Comisión de Información y Publicaciones Infantiles y Juveniles (CIPIJ) lo consideró un riesgo para la educación religiosa, debido a que él y otros personajes se asemejaban más a dioses que a héroes. En Italia, en vez de prohibirlo, le cambiaron el nombre a “Nembo Kid” y le quitaron la “S” del emblema (Bayona y Matos, 2013).



En México, los criterios generales de clasificación de películas, telenovelas, series filmadas y teatros grabados son competencia de las autoridades federales, cuya legislación y reglamentación establece lo correspondiente a telecomunicaciones, radiodifusión, transmisiones y publicidad. Un ejemplo es la *Ley Federal de Cinematografía*, cuyas normas regulan el sexo explícito, el lenguaje procaz y el grado de violencia (art. 25). Otro es la *Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión*. En ambos casos, estableciendo que la Secretaría de Gobernación debe respetar los derechos a la manifestación de las ideas, libertad de información y de expresión, por lo cual no podrá realizar ninguna censura previa.

“El derecho de información, de expresión y de recepción de contenidos a través del servicio público de radiodifusión y de televisión y audio restringidos, es libre y consecuentemente no será objeto de ninguna persecución o investigación judicial o administrativa ni de limitación alguna ni censura previa, y se ejercerá en los términos de la Constitución, los tratados internacionales y las leyes aplicables” (artículo 222 de la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión), pero inmediatamente precisa que “Las autoridades en el ámbito de su competencia promoverán el respeto a los derechos humanos, el principio del interés superior de la niñez, a fin de garantizar de manera plena sus derechos, así como la perspectiva de género”.⁷

difusión de los valores artísticos, históricos y culturales; así como la igualdad entre mujeres y hombres. Específicamente, en el artículo 226 de la misma ley, ordena que, a efecto de promover el libre desarrollo armónico e integral de las niñas, niños y adolescentes, debe “Evitar contenidos que estimulen o hagan apología de la violencia”. Ordenamiento sobre el que este trabajo es una contribución.

Por lo cual las autoridades si bien no deben perseguir, investigar, limitar o censurar, sí están obligadas a promover y propiciar la integración de las familias, el desarrollo armónico de la niñez, el mejoramiento de los sistemas educativos, la

⁷ https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/346846/LEY_FEDERAL_DE_TELECOMUNICACIONES_Y_RADIODIFUSION.pdf (consultada: 28-I-2022).

Marvel y DC Comics

En el universo de los cómics destacan los estadounidenses, con DC Comics y Marvel a la cabeza, con personajes icónicos, emblemáticos, del género superheroico, como *Superman*, *Batman* y *Wonder Woman*, en el caso de la primera; y de *Captain America*, *Iron Man*, *Thor* y *Spi-der-Man*, en cuanto a la segunda; aunque, como casi todo el mundo lo sabe, cada una cuenta con una pléyade de personajes, muchos con décadas de existencia, por lo que han aparecido en infinidad de caricaturas, historietas, juguetes, libros, películas, programas, series, revistas, videojuegos, ropa y productos diversos, además de conferencias y foros de todo tipo, incluyendo espacios universitarios, dentro de los que destacan, por su apertura, la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla y la Universidad Nacional Autónoma de México.

Lo anterior no quiere decir que el cómic norteamericano sea el único, pero sí el más importante, proyectado aún más en los últimos años por el cine. En la historia y evolución de este género, sin duda hay que considerar también al cómic europeo y latinoamericano, así como al manga asiático, con personajes que hicieron época como *Astérix*, *Betty Boop*, *Candy Candy*, *Condorito*, *Dragon Ball*, *Kaliman*, *Mafalda*, *Mazinger Z*, *Memín Pinguín*, *Mortadelo y Filemón*, *Popeye*, *Snoopy*, *Tintin*, entre otros, con historias divertidas, fantásticas y, en ocasiones, con un toque de sátira (Corredor, 2020).

Al respecto, hay quienes consideran a los cómics “basura infraliteraria” y otros el octavo arte. Cuestión de debate. Lo cierto es que, para la calidad narrativa y complejas líneas argumentales de algunos cómics, se han reclutado guionistas de cine, novelistas, dramaturgos y creadores de series de televisión. Sobre esto cabe destacar que para los guionistas es un desafío enorme mantener la tensión dramática en personajes que parece que siempre van a ganar, como es el caso de *Superman*.

Dentro de las tramas y complejidades argumentativas, destacamos al respecto tres temas, los cuales, de uno u otro modo, acompañan la historia evolutiva de los cómics: 1) las formas simbólicas de trascendencia, pudiendo ser las habilidades sobrenaturales, el carácter moral y la conciencia cósmica expansiva; 2) los riesgos del superhéroe, como superar su autocontención y caer en la violencia excesiva e innecesaria, borrando la tenue línea entre la justicia y la venganza; 3) el sentido simbólico de la máscara, puesto que no sólo oculta, sino que crea una identidad nueva en el héroe; por el contrario, en el villano la máscara y su personalidad se fusionan (vgr. Joker, Bane).

En el libro: *Anatomía de un metahumano*, se describe cómo *Batman*, considerado el mejor detective del mundo, ha analizado con detalle la anatomía y la fisiología de extraterrestres, cyborgs, humanos alterados/mejorados y otros seres, generando planes de contingencia y de



contención para cada uno: *Aquaman*, *Bane*, *Bizarro*, *Cheetah*, *Cyborg*, *Dark-seid*, *Doomsday*, *Killer Croc*, *Killer Frost*, *Martian Manhunter*, *Superman*, *Swamp Thing*. Su contenido, aunque sea ficción, requirió una preparación amplia, en diferentes ciencias, de los escritores e ilustrador, quienes describen puntualmente las fortalezas y las debilidades presuntamente halladas (Perry & Manning, 2018).

El aspecto religioso es algo también muy interesante que, brillantemente, abordan estos dos emporios, pero Marvel se luce con dos personajes: *Daredevil* y *Nightcrawler*. El primero, alter ego de Matthew Michael “Matt” Murdock, conocido también como “Diabólico”, “El hombre sin miedo” y el “Diablo de Hell’s Kitchen” cree, firmemente, que es un soldado de Dios. El segundo, cuyo nombre real es Kurt Wagner, es un mutante, devoto católico y pacifista, con aspecto demoníaco, quien siempre lleva un crucifijo y reza el rosario en alemán. En la versión cinematográfica de los *X-Men* se destacó que su cuerpo está cubierto de tatuajes, uno para cada uno de sus pecados. Símbolos angelicales dejados a la humanidad por el arcángel Gabriel.

El mundo literario, cinematográfico y televisivo, como se comprueba fácilmente, no puede comprenderse sin la presencia trascendente de los cómics, cuyos personajes forman parte de la cultura popular y de la mitología contemporánea, exponiendo temas como las drogas, las organizaciones criminales y las consecuencias de experimentos fallidos, lo mismo que las teorías del multiverso, la expansión del espacio, los viajes en el tiempo, las realidades paralelas y la presencia de alienígenas, con argumentos cada vez

más complejos, desglosados a lo largo de sagas completas, con aportes significativos de ciencias como la Astronomía, Biología, Física y Química.

Ejemplos de personajes con estudios avanzados también hay muchos, como el Dr. Jonathan Osterman, físico nuclear, quien se convirtió en el *Dr. Manhattan*; Barry Allen, quien ya era químico criminalista antes de convertirse en *Flash*; Jennifer Walters, alias *She-Hulk*, abogada con doctorado; Jonathan Crane, psicólogo y psiquiatra, quien crea toxinas y al *Espantapájaros* (*Scarecrow*) como inductores de miedo; Harleen Quinzel, conocida como *Harley Quinn*, era psiquiatra en el Asilo Arkham; y, el más famoso, Bruce Wayne, identidad secreta de *Batman*, quien posee conocimientos en Criminología, Criminalística y Química, quizás de forma autodidacta, evidenciado en *Batman vs Superman: el origen de la justicia*, película de 2016, pues pasó la kryptonita sólida a gas y las bombas las forró de plomo, sabiendo que Superman no puede ver a través de él.

Con lo anterior se evidencia que los arquetipos clásicos de héroes y villanos hace mucho tiempo que fueron superados, no tanto en cuanto a su indumentaria, sino a sus motivaciones, haciéndolos psicológicamente complejos. Caso emblemático es el de Steve Rogers (*Captain America*), quien permaneció décadas congelado, despertando en un mundo que le era extraño, no sólo por los cambios tecnológicos, sociales y geopolíticos, sino porque casi toda la gente que él conoció ya había muerto.

Sobre los arcos argumentales queremos destacar también a los villanos de

cada película de la trilogía de *Batman*, de Christopher Nolan, pues simbolizan un tema específico: en “*Batman Inicia*”, *Ra’s al Ghul* y *Scarecrow* representan el miedo; en “*El Caballero de la Noche*”, *Joker* y *Harvey Dent* representan el caos; y en “*Batman: el Caballero de la Noche Ascende*”, *Bane* y *Talia al Ghul* representan el dolor. Sobra decir que este superhéroe posee los mejor villanos, lo que lo reafirma como el mejor personaje de la historia del cómic, convirtiéndose en un referente aspiracional para muchos, pues es más fácil identificarse con un hombre que, pese a la tragedia, se ha superado y busca cambios positivos, que, con un alienígena, casi divino, como *Superman*.

En esta misma lógica, qué decir de tantos villanos y de algunos antihéroes que, en su cruzada por alcanzar sus objetivos, cometen un sinfín de crímenes, incluyendo homicidios dolosos múltiples. Mencionemos, para ilustrar, algunos ejemplos: el *Azote del Hampa* (o simplemente *Azote*) es un asesino en serie, cuyo objetivo son los supervillanos; *Silver Sable* y su padre, Ernst Sablinova, cazaban criminales de guerra nazis, posteriormente ampliaron sus servicios; la *Corte de los Búhos* se lleva a niños, a quienes adoctrina y entrena para convertirlos en “*Talons*”... sus asesinos; *Nuke* es un supersoldado, drogadicto y asesino; *Bullseye*, asesino psicópata y sicario al servicio de *Kingpin*; *Elektra* es la asesina favorita del Universo Marvel; *Victor Zsasz*, homicida serial y sicario al servicio de Carmine Falcone; *Killgrave*, también conocido como *Hombre Púrpura*, es un asesino serial, gracias a que sus feromonas le permiten controlar verbalmente las acciones de los demás. Personajes que, como lo hemos señalado, no son exclusivos de los cómics, sino

que han aparecido en dibujos animados, series, películas y en toda una parafernalia comercial, en ocasiones estilizados de tal manera para que la población adulta o la infantil sea predominantemente receptiva, después de todo, se trata de un negocio, uno con ganancias multimillonarias. Para cerrar los ejemplos, porque la lista sería muy amplia, pongamos tres más: *Cletus Kasady* (*Carnage*) era un violento sociópata y un homicida en serie antes de integrarse con el simbiote alienígena, lo cual lo hizo aún más peligroso; *Frank Castle* (*The Punisher*) es el único asesino en serie considerado antihéroe y justiciero, quizá porque en su infinita soledad mantiene su código de honor; y, finalmente, con mención especial, *Joker*, también conocido como Guasón, “*Arlequín del odio*” y “*El príncipe payaso del crimen*”, quien pasó de bufón a psicópata modelo, asesino en serie y genocida, cuyo arquetipo del payaso malvado basó su imagen en el personaje *Gwynplaine* de la película “*El hombre que ríe*” de 1928. En 2019 su película, protagonizada por Joaquin Phoenix, aclamada por la crítica y los fans, es de tono oscuro y describe, con fina inteligencia, la enfermedad mental y el manejo de la violencia.



Conclusiones

Como se confirmó a lo largo de la exposición, las historietas, los cómics y las novelas gráficas no pueden comprenderse, en su historia y evolución, sin reconocer su vínculo estrecho con la radio, la televisión, el cine, la internet, las plataformas streaming, los videojuegos y, en general, con un sinfín de modelos de negocios, los cuales han licenciado la comercialización de los personajes, principalmente en ropa, accesorios y figuras de acción. Lo anterior, independientemente de la economía subterránea que explota comercialmente los nombres e imágenes de estos personajes, sin contar con los permisos correspondientes.

Tramas, diálogos y escenas producto de la imaginación y del talento de sus creadores, directivos, escritores e ilustradores, cuya ficción roza, a menudo, con aspectos de la realidad, digno de un estudio sociológico, al ser productos culturales cuyos contenidos y mensajes responden a contextos históricos determinados, pero también a ideologías, con mayor o menor tinte político, económico, educativo y religioso. Por ejemplo, en 1942, en U.S.A. Cómics número 4, el comandante Liberty combate a los japoneses, al mismo tiempo que en la parte superior de la portada dice “Recuerda Pearl Harbor”, base naval atacada en 1941. En otro sentido, en 1985, horrorizados por la situación de la niñez en África, Marvel publicó *Heroes for Hope. Starring The X-Men #1*, cuyas ganancias fueron donadas como ayuda contra la hambruna.

Kaliman/Kalimán, personaje de origen mexicano, apareció en historietas, películas y radionovelas, siempre acompañado de *Solín*, formando parte de la cultura popular durante décadas, aún presente en ropa y accesorios de moda. En el caso de *Mafalda*, inconfundible niña, símbolo de la clase media latinoamericana, ha conquistado los corazones de adultos y pequeños por igual, siempre crítica e inteligente, cuya sátira muestra su inconformidad ante una sociedad materialista y egocéntrica (Corredor, 2020).

Desde una perspectiva de género, *Betty Boop*, *Mafalda*, *Catwoman* y *Wonder Woman*, han sido, quizás, los personajes femeninos que más han redefinido, para bien, la historia de los cómics, casi siempre centrados en las aventuras, peripecias, dramas y actos heroicos de los varones, sin importar si se trata de alienígenas, dioses, humanos, inhumanos, metahumanos, mutantes, semidioses, ultraterrenos, etcétera.

Es un hecho que las niñas, los niños y los adolescentes modelan su personalidad con base en muchos factores, entre los que destaca la familia, pero también la cultura gráfica y audiovisual influye en su formación, en parte porque su consumo se considera entretenimiento, diversión y aprendizaje. La televisión, la prensa, la radio, el cine, la internet y, más recientemente, las redes sociales, transmiten contenidos de todo tipo, incluyendo hechos trágicos y violentos.

Finalmente, es importante considerar que en 2022 el multiverso de los cómics está en franco proceso de expansión, con múltiples medios y plataformas de comunicación, así como relatos interrelacionados, por lo que la narrativa gráfica, hoy convertida en narrativa transmedia, es un objeto de estudio que merece abordarse desde el arte y la ciencia, analizando su historia, evolución, personajes, ideologías, diseño gráfico, motivaciones, relaciones, aportes, planes de negocios, mercado, efectos sociales y un largo etcétera. ¡Bienvenido el futuro!

HACIA UN ANÁLISIS DEL DISCURSO IDEOLÓGICO:
LOS CÓMICS Y NOVELAS GRÁFICAS BAJO LA
MIRADA DE LOS ESTUDIOS VISUALES

Romano Ponce Díaz

Resumen

Desde la perspectiva transdisciplinar de los Estudios Visuales, los postulados artísticos de Andrei Tarkovski y Alan Moore se expondrá la posibilidad de investigación de análisis del discurso que presentan los cómics y novelas gráficas, abordando a los cómics como objetos narrativos visuales producto de la cultura visual contemporánea. Se buscará argumentar la importancia del relato y su relación con el medio en el que se proporciona. Se aspira a estabilizar la terminología y perspectiva de los Estudios Visuales, Mirada, Cultura Visual y la Experiencia Estética y el Campo de Existencia de las Imágenes en su relación con las novelas gráficas y cómics. Se realiza una breve reflexión en torno a la relación de los cómics con el arte legitimado y las imágenes artísticas. Finalmente se emite una perspectiva en torno a la crítica y del análisis frente al contenido ideológico en los cómics y novelas gráficas.

Palabras clave: *Cultura Visual, Transcodificación, Visualidad, Narrativa.*



Introducción

En el presente texto se expondrá la posibilidad de investigación de análisis del discurso que presentan los cómics y novelas gráficas desde la perspectiva de los Estudios Visuales, abordando a los cómics como objetos narrativos visuales producto de la cultura visual contemporánea. En la primera parte se buscará argumentar la importancia del relato y su relación con el medio en el que se proporciona. En la segunda parte se aspira a estabilizar la terminología y perspectiva de los Estudios Visuales, Mirada, Cultura Visual y el campo de existencia de las imágenes en su relación con las novelas gráficas y cómics.

El relato y la importancia del medio

El relato ha sido una de las manifestaciones y actividades fundamentales de la humanidad con las que ha buscado dar testimonio, preservar y transmitir el legado de su existencia a generaciones venideras. Los mundos ficcionales preservados en los relatos, a través de la imaginación y la memoria, han permitido a numerosas generaciones el desarrollar la capacidad de empatía humana. La narración nace como una necesidad del humano por adquirir trascendencia testimonial; sea un autor o un pueblo la utilizan para la construcción testimonial o la construcción ficcional. Las culturas emplean la narración para dejar testimonio artificial del pasado, del presente o del futuro¹. Según Robert Stam, en *Teoría y práctica de la adaptación* (2014), los seres humanos utilizamos las historias como nuestra principal estrategia para dar sentido a la experiencia, no solo en las narraciones escritas, sino todo el tiempo y en todas las situaciones. El relato y su narración son una especie de material genético o ADN que se manifiesta en el cuerpo de cada narración particular.

El relato en sus diferentes acepciones, desde la tradición oral pasando por la literatura, los videojuegos y los cómics, ha fungido como un preservador de la memoria, en primera instancia del mundo interior de su autora y de igual forma de la cultura en que ha sido producido el relato. Tal memoria no consiste en el

recuerdo de simples acontecimientos, tampoco por la mera acumulación de datos, Ernesto Sábato (2003a) nos indicaba que la memoria es la necesidad de los pueblos de cuidar y transmitir las primigenias verdades. Walter Benjamin (2003) afirmaba que el valor cultural de la imagen tiene su último refugio en el culto al recuerdo de los seres queridos, lejanos o desaparecidos. Por lo que cada vez que cambian tanto el contexto como las prácticas sociales, surgen diversas formas de generar, configurar, apropiarnos y re-producir el relato y la memoria en imagen, ya sea por medio de la imagen mental o por medio de las operaciones artísticas de representación, entendiendo a la imagen como un vehículo de conexión sensorial de la obra con el espectador.

Ninguna actividad humana es un evento fortuito aislado de la cultura, ni la cultura se puede mantener ajena a los productos que ella misma genera. De esta forma, tecnología, arte, ciencia, creencias, sociedad e individuos se encuentran interconectados en un meta-sistema rizomático de finos hilos imperceptibles que conectan millones de engranajes del complejo mecanismo que llamamos cultura; configurando y reconfigurando el gran consenso al que llamamos realidad. Desde la actividad en apariencia más frívola e insignificante se configura el comportamiento de la sociedad. Así, en una cul-

¹ *Narratio est rerum gestarum aut proinde ut gestarum expositio*: "Narración es la exposición de los hechos pasados o como si hubieran pasado"; y para Cicerón: "Narración es la exposición de los hechos como fueron o como debieron ser". Pozuelo-Yvancos, J. M. (1986) *Retórica y narrativa: la narratio*. Epos : Revista de filología, (2).

tura visual en que un personaje ficcional como Batman es mucho más reconocido y admirado que los “héroes” que las estructuras hegemónicas han edificado para las narrativas históricas, cobran relevancia las palabras de Sami Järvi en voz de *Alan Wake* en *Alan Wake: American nightmare*:

“Las historias no vienen solas. No lo podemos evitar. Hay muchos mundos diferentes, muchas realidades que compiten en nuestra cabeza, alimentadas por los libros, la televisión o incluso las ligeramente olvidadas fábulas de la niñez. Hay un suministro inacabable de conceptos ficcionales más familiares que nada o nadie real. Tenemos una conexión mucho mayor con los personajes ficticios que conocemos y amamos que con la gente que nos cruzamos en la calle. Nuestros destinos e inspiraciones son productos de las mentiras, mitos y fábulas”
(Lake and Rautalahti 2012)

Pablo Fernández Christlieb señala que escuchar una narración no es enterarse de un suceso sino ver pasar la manera en que somos y de lo que estamos hechos (Fernández-Christlieb 2011). De la misma forma, una narración se encuentra conformada por aquello que se cuenta y por aquello que no se cuenta, lo que se nos otorga y no se nos otorga, lo que se connota y no se connota, lo que se responde y lo que no se responderá. Teniendo en cuenta la perspectiva de que las imágenes, incluidas las mentales, son manufacturadas, es decir, producto del quehacer humano, proyecciones del mundo interior (Berger 1977), nos dirigiremos a lo señalado por el pintor Francis Bacon en conversación con Franck Maubert (2012), en la cual aseveraba que las imágenes son una fuente, y más todavía un detonador de ideas. La imagen y el re-

lato comparten una simbiosis originaria; desde las primigenias manifestaciones de transmisión del relato encabezada por la danza antigua, en la cual el uso total del cuerpo, en cada miembro y extremidad, se articulaba la proyección de aquella emoción para la que no existían palabras; el movimiento improvisado ofrece a la interacción lo que la verbalización no puede. Pasando por la tradición oral, la dramaturgia, la cual Gilbert Murray (1951) denominó como teatralidad hueca o efectiva, en la cual los autores, por encima de todo, buscan conmover, sobresaltar o encauzar las emociones del auditorio por medio de la puesta en escena, por encima de aspirar a emitir un tema o asunto.

Walter Benjamín apunta que diversas formas artísticas han surgido y han desaparecido en el devenir humano, entre ellas la tragedia, la cual nació con los griegos y se extinguió durante décadas, y reaparece como tradición y conservando el rastro de sus reglas, pero justamente como un rastro modificado, ya que para los dramaturgos griegos los relatos, vestuarios y escenarios, eran asuntos contemporáneos, y las culturas descendientes, a partir de tradición, las representamos con una aspiración de exactitud de lo que el imaginario considera histórico. Por consiguiente, el relato quedó ajustado y articulado en la literatura, sin limitarla a la palabra escrita. La literatura se implantó a lo largo de los siglos con una enorme potencia, la cual permeó en las formas de representación visuales populares, particularmente en las puestas en escena, la cinematografía, la televisión, los videojuegos y los cómics.

Podemos manifestar que, en la tradición oral, como el canto, la danza, la puesta en escena, la literatura, el arte secuencial, el hipermedia, y demás formas de expresión narrativa, convergen una serie de particularidades que distinguen a un medio de los otros; condiciones que determinan la naturaleza de adquisición y por tanto el uso del relato, es decir, el canto reúne una serie de elementos que no comparte con la dramaturgia, y viceversa.

Cuando se realiza la transcodificación (Saganogo 2010) de un relato de un medio a otro, por ejemplo, las adaptaciones de piezas musicales a la cinematografía; el relato sufre una serie de transmutaciones que irremediablemente lo vuelven un objeto diverso al de su medio de origen y por lo tanto tiene un consumo diferente a su uso primigenio. Si bien, la literatura y el cine se parecen en la organización secuencial de las ideas, Andrei Tarkovski (2016) indica que es absolutamente importante que se explore y exponga la interacción entre la literatura y el cine, para que ambos sean claramente separados y no vuelvan a ser confundidos; tal necesidad también podría extenderse a los cómics y su relación con otros medios. En una afirmación más severa, Benjamin (2003) señala que es inútil intentar trasladar a la cinematografía toda la sustancia tradicional que converge en una puesta en escena, por lo tanto, cualquier representación de Fausto, por precaria que fuese, aventajaría siempre a una película sobre la misma obra.

De tal forma en los cómics y novelas gráficas convergen una serie de particularidades que le distinguen como medio de otras manifestaciones; condiciones que

determinan la naturaleza de adquisición y por tanto el uso del relato, es decir, el cómic reúne una serie de elementos que no comparte con la cinematografía, y viceversa. La afirmación de Benjamin resuena cuando observamos las opiniones cotidianas que señalan que las adaptaciones de cómics a la cinematografía han resultado insatisfactorias. Si bien ambas manifestaciones hacen uso de la secuencia de imágenes para proporcionar sus relatos, el manejo del espacio, tiempo narrado y tiempo narrativo es totalmente desemejante.

En el cotidiano es común escuchar afirmaciones y juicios de valor alrededor de las “adaptaciones” de cómics a obras cinematográficas. Si bien desde el terreno de la opinión se pudiese pasar por alto tales comentarios, desde una postura de conocimiento no es del todo admisible hablar de buenas o malas “adaptaciones”. Ya que por tautológico que pudiese parecer, es importante entender que los medios funcionan a partir de principios fundamentalmente distintos, los cómics transmiten el relato a partir de la imagen secuencial, la cinematografía a partir del montaje. Aunque se tome como referencia, inspiración o punto de partida a una obra existente en otro medio, al momento de ejecutarse en un medio diverso, se trata de otro tipo de obra, y se debe juzgar a partir de los parámetros del medio en el que se ejecuta, no a partir de los criterios del medio de origen.

El evaluar un medio narrativo con los parámetros y estándares de un medio diverso, además de injusto, siempre será deficiente e impreciso. Alan Moore ha expresado públicamente su desprecio por las adaptaciones cinematográficas de sus



obras *V for Vendetta*, *Watchmen*, *From Hell* y *The League of Extraordinary Gentlemen*, las cuales pudieron realizarse sin su autorización, ya que los derechos de explotación comercial son propiedad de Warner Bros. Tales opiniones cotidianas, si bien son apreciaciones afectivas con juicios de valor, en su núcleo inconsciente afirman que cada medio narrativo –en este caso los cómics– tienen potencias que no pueden trasladarse, únicamente transcodificarse. Entendiendo a la transcodificación como un cambio del soporte expresivo que da paso al cambio del contenido del mensaje, lo que da lugar a una nueva relación entre el plano de la expresión y el plano del contenido (Saganogo 2010). En estos procesos cambia la organización del contenido, como ha sucedido en las adaptaciones de piezas de literatura al cine, del cine al videojuego, del cómic a la cinematografía, y otros medios.

El evaluar, estudiar y analizar el discurso de los productos de la transcodificación de un cómic a cinematografía no es una labor ardua si consideramos que el análisis del discurso cinematográfico cuenta con una enorme variedad de herramientas, metodologías y estructuras particulares. Podemos recorrer a un extenso universo de teóricos cinematográficos –como Gilles Deleuze, Lauro Zavala, Slavoj Žižek, por mencionar a algunos– suficientes para que cualquier investigadora formule su propia cartografía analítica y analizar el discurso de cualquier objeto narrativo cinematográfico. Lo mismo podemos afirmar de los análisis del discurso de literatura, con su extenso horizonte teórico, metodológico y multidisciplinar. Considerando que los cómics son un medio visual, podemos

plantear una pregunta provisional ¿cuáles son las herramientas, metodologías y estructuras adecuadas para el análisis del discurso de los cómics y novelas gráficas? discuriendo que cualquier análisis de cómics y novelas gráficas será insuficiente e insatisfactorio si no se utilizan las herramientas, metodologías y estructuras particulares diseñadas para el medio. Buscando responder a tal pregunta provisional, en los siguientes párrafos se buscará establecer a los cómics y novelas gráficas como objeto de estudio de los llamados Estudios Visuales.

Mirada, cultura visual y el campo de existencia de las imágenes

Los estudios visuales –también conocidos como estudios de la cultura visual– son el campo de estudio y generación de conocimiento que funge como un punto de intersección en el que convergen diversas disciplinas que estudian la imagen, y que confluyen para poder realizar el análisis de la llamada cultura visual. Los estudios visuales surgen de la consciencia ante la imposibilidad de atomizar los estudios de la imagen o de los acontecimientos visuales a campos de conocimientos individuales y compartimentados. Es decir, el limitar el estudio de la imagen, a campos de estudios individuales, siempre resultará insuficiente, ya que la producción de las imágenes y la forma en que las consumimos, no se encuentran aisladas a campos individuales del conocimiento.

El interés de los Estudios Visuales en la experiencia estética del acontecimiento visual, no se encuentra limitada al mundo del arte legitimado y hegemónico, podemos señalar que los Estudios Visuales

prestan especial atención a todos aquellos fenómenos que escapan del canon u organismos de legitimación artística. Es por ello que, apoyados en miradas transdisciplinarias, podemos aspirar a Estudios Visuales sobre diversos objetos visuales que existen en una especie de periferia del fenómeno artístico. En el caso particular de este texto: los cómics. Los estudios visuales están constituidos a partir de dos elementos interconectados, *la visualidad y el campo de la existencia de las imágenes*.

El primero es la *visualidad*, la cual se puede entender como el análisis de los procesos epistemológicos acontecidos alrededor de los actos de la mirada, comprendiendo a ésta como la posibilidad de mirar, hacer mirar, y cómo miramos. Es decir, la mirada además de ser un proceso biológico, está estrechamente ligado a un proceso cognitivo: No miramos únicamente con los ojos, miramos con la mente. Las imágenes, como cualquier cosa que hayamos leído o visto, están

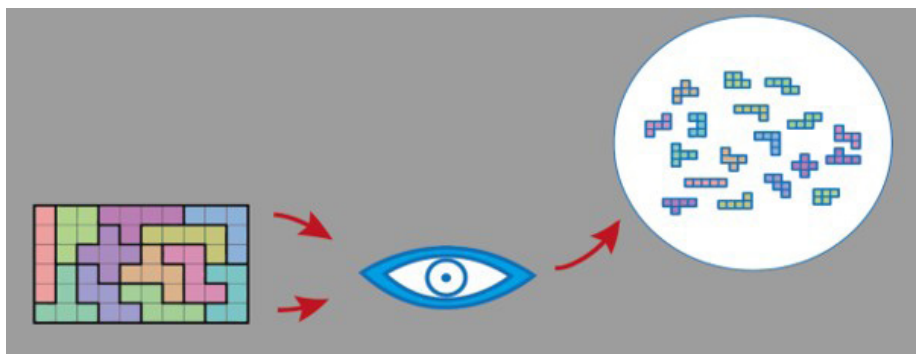


Ilustración 1 [La visualidad.]



constituidas de luz: la luz reflejada sobre un objeto y es captada por los órganos ópticos. Esa imagen óptica, es procesada como imagen mental, la cual ahora es la luz de la imaginación y el juego de los significantes, signos y significados. Usando el lenguaje, nosotros decodificamos esta existencia, la hacemos lúcida, lanzamos luz sobre ella (Moore et al. 2003).

Lo anterior lo podemos ejemplificar al observar las diversas connotaciones que puede tener la percepción de los colores de acuerdo a cada cultura o grupo étnico, o con fenómenos epistemológicos sumamente complejos como los aparecidos durante El Renacimiento Italiano con lo que fue el desarrollo de la perspectiva geométrica en el dibujo y la pintura a partir de bases matemáticas, siendo un acontecimiento visual y cambio epistemológico que centró todo en el ojo del espectador, que modificó totalmente el devenir y la causalidad de la manera en que un gran número de culturas occidentales producen y consumen las imágenes hasta la fecha; mientras que la pintura rusa antigua, debido a las particularidades de la mirada endémica, desarrollaron la perspectiva invertida, no por desconocimiento de la perspectiva renacentista, si no como respuesta a las estructuras de mirada de los pintores rusos, o lo que Pável Floriensi enunció, citado por Andrei Tarkovski(2016), como: “la necesidad de aclarar ciertos problemas espirituales de los pintores rusos”. Andrei Tarkovski puntualiza que nuestro conocimiento de las imágenes es totalmente distinto al de las personas anteriores a nosotros, por ejemplo, nosotros no pensamos la Trinidad de Rubliov con la misma mirada que sus contemporáneos, pero lo más importante, es que tal imagen ha per-

sistido, estaba viva entonces y sigue con vida ahora, y ése lazo entre la gente de ese siglo y la del nuestro, nos permite vislumbrar las miradas de la era que le dio origen (Tarkovski 2016).

En el mismo tenor podemos hablar de la obra de Cezanne, cuya innovación fue ampliar la paleta del realismo para incluir la incertidumbre en nuestra percepción de las cosas. Cezanne no pinta un simple objeto sino el efecto de la interacción entre el acto de ver y el objeto visto. Como dice él, “No vemos las cosas como fijas sino como cambiantes. Un árbol cambia si mi mirada cambia ligeramente.” A pesar del carácter fragmentado de su obra, sería un error pensar que así es la realidad para Cezanne. Lo que pinta no es la realidad sino el efecto de percibirla (McNabb 2012). Dentro del campo de la visualidad también se pueden abordar los diferentes fenómenos de modificación del significado en que las connotaciones de las imágenes se transforman totalmente, como las crucifixiones a partir del cristianismo, la suástica luego de la segunda guerra mundial, etc. En el terreno de la mirada de los individuos, una persona al mirar una imagen, selecciona una cosa sobre otra, clasifica, omite y determina voluntaria o involuntariamente como colocar a las obras de arte de acuerdo a su contexto y experiencia personal, de acuerdo a su biblioteca intertextual (Zavala 2006), interpreta al arte según su propia mirada. Lo que Niels Bohr señalaba como el evento de que todas nuestras observaciones del universo se deben considerar como meras observaciones de nuestros propios procesos mentales y por lo tanto, una mirada de nuestro mundo interior (Moore 2009).

El segundo elemento se constituye a partir del *campo de existencia de las imágenes*, a partir de sus formas de producción y mediación, entendiéndose a éstas como: el arte, la pintura, la escultura, el diseño, la cinematografía, la cultura popular, la fotografía, etc. y que se manifiestan a partir de artefactos de mediación, los cuales son la cultura y la tecnología, entendiendo como tecnología a todo tipo de artefacto, electrónicos o no, diseñado para ser observado. Este tipo de artefactos abarca el extenso, diverso y complejo mundo de los medios y los soportes, tales como pueden ser el óleo

de las pinturas, los muros para los frescos, los escenarios para la dramaturgia y la danza, las pantallas electrónicas, los páginas de las novelas gráficas y cómics, etc. Es decir, en este elemento se discute la naturaleza de la mediación, el medio, y la presentación del medio. Las primeras audiencias de las proyecciones cinematográficas de "*Gertie the Dinosaur*" de Winsor McCay (McCay 1902), creyeron estar observando un monstruo prehistórico vivo, ya que carecían del concepto de una caricatura animada (Moore et al. 2003).

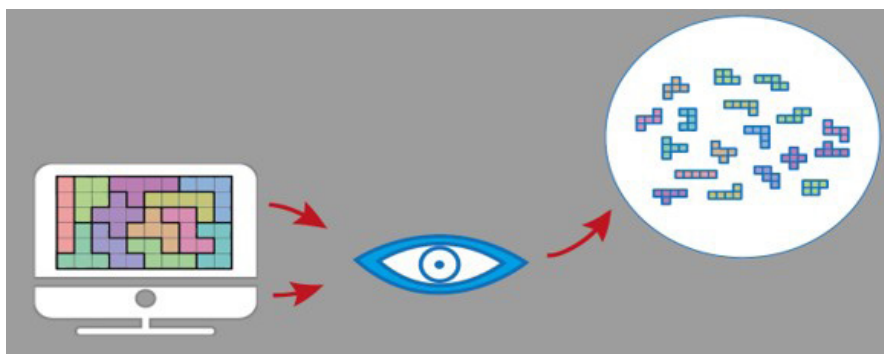


Ilustración 2 [Campo de existencia de las imágenes.]

La cultura visual es el objeto de estudio de este campo disciplinar, bajo la premisa de que los objetos culturales, los artefactos y el ejercicio de la percepción, se encuentran totalmente ligados a contextos culturales, ya sean históricos, sociales, políticos, etc. Y son producto de códigos semióticos, característicos de la episteme y cultura en que fueron producidos (Cabrera 2010). A la cultura visual le podemos definir como al conglomerado de imágenes, su producción y sus acontecimientos visuales, que son emitidos por una cultura. Que comprende desde el sistema de generación, distribución y consumo de imágenes, pero entendidas

a las mismas como una amalgama holística de productos culturales, históricos, artísticos, etc. Los cuales se manifiestan en artefactos visuales, es decir, pinturas, fotografía, cinematografía, cómics, graffiti, videojuegos, publicidad, propaganda, etc. La cultura visual como perspectiva, también se puede entender como el estudio de la imagen y su importancia, todo bajo el contexto de las sociedades contemporáneas y la relación que tienen con el espectador (Mirzoeff 2009).

Tal relación entre signo, espectador y artefacto, es lo que se le conoce como acontecimiento visual (Lafón 2017). El

acontecimiento visual es el proceso semiótico producto de la interacción de un signo, un espectador y un artefacto –tecnología– que lo posibilita. Y al resultado sensorial de tal proceso semiótico, desde la sensación, podemos llamarle experiencia estética, o lo que Kant denominó como lo *sublime* (Kant 1960), que comprende el cúmulo de emociones y sensaciones complejas que trascienden a la belleza. Tales emociones vividas durante la experiencia estética de lo sublime, no tienen por qué ser exclusivamente placenteras. Por ejemplo, la experiencia estética de leer *Crossed* (2008) de Garth Ennis y Jacen Burrows puede comprender emociones tales como desorientación, sobrecogimiento, horror e incertidumbre, todas esas sensaciones son parte del repertorio de lo sublime, y son irreprochablemente válidas a pesar de no ser bellas.

La experiencia estética, además del placer, involucra la instancia del goce, el goce entendido desde la perspectiva de Jacques Lacan, quien lo denominó como

la experiencia de la tensión, forzamiento, del gasto y hazaña. Experiencia ligada estrechamente al dolor, pero la proeza de sobrevivir al mismo (Lacan 1966). Recurrimos a Andrei Tarkovski quien sintetizó la experiencia estética al proceso de observar una imagen, y en ella nos es posible ver muchas cosas, y al intentar captar su esencia nos internamos en un recorrido laberíntico. Al darnos cuenta que no podemos llegar al fin de tal laberinto, obtenemos un profundo placer –o goce en términos de Lacan. El director Andrey Tarkovski afirmaba que una verdadera imagen artística da al espectador una apariencia simultánea de los más complejos y contradictorios sentimientos (Tarkovski 2016). Tarkovski, recibió numerosas cartas, en las que su audiencia buscaba transmitirle su sentir, y, dentro del contexto del presente texto, sintetizan aquello que denominamos el acontecimiento visual:

“[...] ¿Sabe?, viendo en esa gran sala a oscuras la pequeña tela iluminada por su talento, sentí por primera vez en la vida que no estaba sola”².

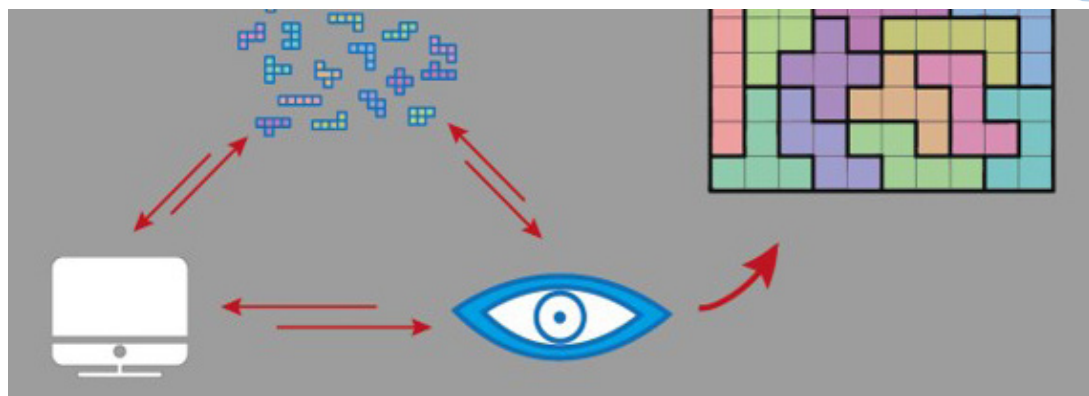


Ilustración 3 [Acontecimiento visual.]

² En un comentario probablemente tópico, podría señalar que comparto una experiencia visual similar con su filme *Nostalgia*, en la escena en que Andre el poeta, intenta llevar la vela a través de la poza vacía. La flama de la humanidad de *The Road* de Cormac McCarthy. También como intertexto de *Dark souls* y las diminutas ascuas de la primera llama, la esencia del alma.

“[...] Los límites de la pantalla desaparecen, y el mundo, que estaba apartado de nosotros, regresa a nosotros, se convierte en algo real [...] es Tarkovski mismo dirigiéndose al público que está del otro lado de la pantalla [...] De hecho, mamá, no vi la película sino desde un punto de vista emotivo, pero estoy segura de que habría otro modo de mirarla. ¿Cómo la viste tú?, escíbeme y dímelo por favor”
(Tarkovski 2016).

Deliberando en torno a esas cartas, Tarkovski reivindicaba que cuando el artista obliga al público a crear un todo a partir de distintas partes, y a pensar más allá de lo que ha sido expresado es lo único que lo pone en pie de igualdad con el artista en la manera en que ambos perciben a la pieza artística.

Imagen artística y legitimación cultural

Durante todo el siglo XX existieron innumerables publicaciones orientadas a defender o atacar las implicaciones sociales, las consecuencias individuales o colectivas y los impactos de los cómics y las novelas gráficas. Ya en la segunda década del siglo XXI se puede percibir un tanto estéril e innecesario el unirse a una tendencia reivindicatoria de estas formas de visualidad narrativa que, en una constante estira y afloja contra los prejuicios, busca legitimar y demostrar que los cómics son formas válidas de producción de imágenes, de narrativa, incluso como una forma de arte. Las actividades humanas están tan enamoradas de sí mismas que únicamente hablarán de sí mismas. Los artistas sólo considerarán válido el pensamiento artístico; los diseñadores, al diseño; los matemáticos, las matemáticas, y los cazadores de cocodrilos, a los cocodrilos. Tal tendencia a la ontología inversa reafirma la relevancia e impor-

tancia de miradas trans y multidisciplinares alejadas de los prejuicios. El investigador Jorge Terrones de la Universidad Autónoma de Aguascalientes cuestiona al respecto:

“Si el urinario de Duchamp –lo diré de una manera simplista pero útil interrogó: ¿todo puede ser arte?; [...] ¿cuál es la diferencia entre un objeto comercial y un objeto de arte? ¿Cuál es la diferencia entre una caja de brillo de un supermercado y la caja del artista?, la respuesta [...] ¿quién lo dice?”
(Terrones 2016).

A pesar de que han existido diversos momentos en que los mecanismos de legitimación artística han otorgado espacios de reconocimiento a los cómics y novelas gráficas, el recurrir a esas obras como ejemplos cuasi-canónicos siempre resultará insatisfactorio. En el mismo universo de producción artística de los cómics también existen centros y peri-



ferias, es decir, hay determinadas obras que por motivos meta-artísticos [es decir, ajenos a sus valores intrínsecos estéticos y artísticos] serán valoradas por encima de otras, y también existirán otras obras que por su falta de difusión o promoción serán poco conocidas y por lo tanto poco reconocidas. De tal forma que recurriremos al concepto de Imagen artística tomando los estudios de Tarkovski como punto de referencia, quien parte de la distinción entre literatura artística [judózhestvennaia literatura] y cualquier otro tipo de escritura [la científica, académica, filosófica, periodística, etc.]. Tal distinción se trasladó al campo de las imágenes, denominando como imágenes artísticas [judózhestvennaia film o kartinna], a aquellas imágenes o filmes cuyos fines no son informativos (Bustos-García 2016).

Considerando todo lo anterior, podemos rubricar que los cómics entran en el terreno de las como imágenes artísticas [judózhestvennaia film o kartinna], tornando irrelevante el cuestionamiento en torno a la pertenencia o no a las categorías del arte legitimado y hegemónico. A rajatabla es innecesario argumentar a favor o en contra si los cómics y novelas gráficas son una tendencia artística, ya que el arte, al ser un objeto político, consigue su legitimación desde quienes detentan el poder en los órganos de legitimación y mientras uno de estos órganos no muestre interés en los cómics y novelas gráficas, éstos no serán aceptados o legitimados, ya que el arte, al ser un constructo cultural, refleja ese síntoma humano, u ontología inversa, en que los individuos considerarán inexistente o inválido todo aquello que rebase su espectro de interés.

En el siglo XX y principios del XXI la multiplicación de la producción de relatos en nuestra cultura visual contemporánea en el medio de los cómics y novelas gráficas trae consigo la manifestación de una polifonía cultural. Tal polifonía cultural manifestada en los cómics y novelas gráficas reafirma la relevancia e importancia de los estudios y análisis del discurso, especialmente el de aquellas voces y miradas que no se han adherido a los centros de legitimación tradicionales y homogénicos. La Historia del Arte y disciplinas afines han tenido la labor de documentar, analizar e incluso preservar aquellas voces que se encuentran dentro de diversos circuitos de producción (Rabadán 2017), pero lamentablemente muchas manifestaciones culturales suelen escapar de su alcance, y los Estudios Visuales se han encargado de volver su objeto de estudio todas esas manifestaciones culturales y artísticas que se encuentran en la periferia de la cultura visual

Perspectivas hacia un análisis del discurso en los cómics

Todos en el Universo nos encontramos relacionados como un complejo meta-sistema de engranajes que por medio de su acoplamiento hace funcionar a nuestras vidas; nada es ajeno a nada; no hay acciones sin consecuencia ni existen eventos fortuitos que no hayan sido provocados por una acción anterior. Presente, pasado, futuro, vida, nacimiento y muerte están relacionados en una estructura de movimiento reiterativo donde que cada acción o evento es una rueda dentada utilizada para transmitir potencia de un componente a otro dentro del meta-sistema. Si bien los cómics de superhéroes son una de las manifestaciones más potentes en nuestra cultura visual contemporánea, las novelas gráficas y cómics han logrado la suficiente madurez como medio que pueden abarcar efectivamente un sin número de temas, géneros y fórmulas narrativas. La versatilidad temática, estética y ética de los cómics y novelas gráficas se puede equiparar a otros medios narrativos como la cinematografía y literatura, e incluso supera a la de nuevos medios como los videojuegos que apenas comienzan a extender sus alas y experimentar con temas y fórmulas narrativas alejadas de la acción física. La versatilidad temática, estética y ética de los cómics trae consigo todo un campo de estudio para diversas miradas y perspectivas, siendo el análisis del discurso una de ellas.

Para el año 2020 no resulta complicado encontrar miradas críticas que realizan evaluaciones y apreciaciones en torno a los cómics y novelas gráficas. Tales críticas fluctúan en el gradiente de las miradas profesionales y las amateurs, de igual forma el análisis del cómic poco a poco gana espacios y relevancia. Podría parecer una perogrullada señalar que la labor de un crítico es el realizar la valoración afectiva de una obra, mientras que la labor del analista es identificar aquellos elementos que se encuentran debajo de las capas de la superficialidad (Zavala 2014), y darles luz de acuerdo al contexto en que sus autores les incrustaron, ocultaron o insertaron. Es importante señalar que no todo el arte es político, pero toda obra sí tiene contenido político e ideológico. Todo cómic tiene una carga de contenido ideológico, el cual pudo haber sido colocado ahí deliberada o involuntariamente por sus autoras, tal contenido ideológico puede ser una manifestación inconsciente del mundo interior de sus autoras, de su biblioteca intertextual, de la época y de la cultura en que se realizaron. Los cómics y novelas gráficas producidas en el contexto de cultura visual contemporánea contienen elementos ideológicos consciente o inconscientemente colocados por los autores, y el identificarlos y darles luz nos podría ayudar a comprender nuestra cultura contemporánea.



Heriberto Yepez (2020) en sus premisas básicas para el análisis del discurso de una obra de arte postula que toda obra encubre una ideología, si el contenido de la obra coincide con la ideología descubierta, y si la forma en que la ideología se encubrió coincide con la forma de la obra, entonces, no hay obra de arte, sino mera obra ideológica. Esto se debe a que todo cómic contiene un sentido interno proporcionado por sus autoras, y materializado por medio de la narrativa, es decir, los valores y estructuras ideológicas presentadas responden a una ideología y clima social en el que la obra fue producida. Además de que el contenido es involuntario al autor: Parafraseando a Yepez: el análisis del discurso desde los Estudios Visuales no aspira a realizar una arqueología de la intención consciente de los autores - *intentio auctoris*- de los cómics, sino de identificar y describir un contenido ideológico que involuntariamente se ha depositado en la obra. Yepez también señala que el Sujeto de la obra es un inconsciente colectivo: Las obras son construidas no necesariamente a partir del inconsciente personal del autor, también responden al inconsciente de su clase social, es decir, las obras son construidas desde una postura social, económica e ideológica determinada (Yepez 2020).

Dentro de los relatos de los cómics se articulan miradas, visiones del mundo y, en cierta forma, son enunciaciones que pueden ser mucho más sinceras que no han pasado por el filtro de la hegemonía cultural, o de la pretensión de alta cultura. El estudiarlos nos puede permitir comprender con mayor conciencia a las articulaciones de la periferia de nuestra cultura. En una primera impresión el

análisis del discurso podría parecer una forma de inquisición que juzga anacrónicamente los contenidos de las obras que fueron realizadas en momentos históricos y políticos diversos a los nuestros, pero en realidad el análisis del discurso es una herramienta que nos puede ayudar a comprender antes que adjetivar. El análisis del discurso se debe alejar de la evaluación anacrónica y la censura descontextualizada. El análisis del discurso desde los Estudios Visuales nos da la posibilidad de comprender a las imágenes artísticas como manifestaciones de una época y cultura determinada.

Reiterando, los cómics y novelas gráficas son producto de un momento social, económico, cultural e incluso tecnológico determinado, es decir, los cómics y novelas gráficas como producto de la cultura visual contemporánea son cápsulas del tiempo que nos muestran una visión determinada del mundo en un punto determinado; cuando analizamos sus imágenes, sus secuencias, sus temas y motivos, nos puede ayudar a vislumbrar las sensibilidades artísticas, comerciales, estatales y corporativas del momento en que fueron producidos. El adentrarnos en el análisis del discurso e ideológico de obras particulares en cierta forma es una labor de preservación. La preservación involucra la clasificación y mantenimiento adecuado de las piezas originales para que el público tenga acceso a las mismas, lo cual implica que, si no hay acceso a dichas piezas, no se está preservando. El punto medular de la preservación es la perspectiva de la utilización y la construcción de nuevos discursos a partir de las piezas (Peláez 2004); por lo tanto, al analizar una obra estamos construyendo nuevos discursos y le estamos preservando.

Alan Moore sostiene que el mundo sólo se puede salvar por medio del relato y del arte. En *The voice of the Fire* (2009) es sumamente severo en su perspectiva de la importancia del relato, la ficción y la realidad para las sociedades:

“Si vamos a refutar esta realidad brutal y reducida, se requiere una ficción más intensa, más convincente, extraída de los muertos que conocieron este lugar y dejaron sus huellas en sus piedras.”

(Moore 2009)

“Porque tarde o temprano toda la gente y lugares que amamos se acabarán, y la única forma de mantenerles a buen resguardo es el Arte. Para eso es el Arte. El Arte rescata a todo del tiempo.”

(Moore 2016)

De alguna forma, pareciera que el Arte no es sólo una abstracción o evasión de la realidad, sino pareciera una regresión a la infancia. Ernesto Sábato, tanto en su novela *Sobre Héroes y Tumbas* (2003b) y en sus ensayos escritos en la parte final de su vida, sostuvo que los humanos en nuestra melancolía están en un eterno regreso a la tierra de la infancia. Andrei Tarkovski sostenía que “el poeta [el artista] no describe al mundo, toma parte en su creación” (Tarkovski 2016) y los cómics como producto de nuestra cultura visual contemporánea e imagen artística, son una articulación del mundo interior de sus creadores, y su relación con su contexto. El arte, desde una perspectiva del ideal, sirve a una idea más alta y comunitaria, como el metarrelato en *Jerusalem* (2016) de Alan Moore, en que, por medio de una pieza artística, Moore y su alter ego Alma Warren buscan salvar a Northampton a través del arte. Je-

rusalem como imagen del mundo, hecha manifiesta de una vez por todas.

De tal forma los cómics y novelas gráficas son esos Jerusalems personales en que sus autores buscan salvar un poco de ese mundo interior, ese mundo de la infancia, dar voz antes de que las arenas cubran sus recuerdos en el desierto de lo que alguna vez fue una selva de signos y cosas (Ranciere 2008). De igual forma, desde nuestra postura como analistas y estudiosos de la imagen, en el momento en que nos adentramos a un cómic y novela gráfica para retirar las capas de superficialidad y descubrir sus significados y significantes, estamos haciendo una arqueología de nuestro mundo interior, de nuestro mundo de la infancia. Estamos rindiendo tributo a nuestra melancolía y recuerdo idealizado, ¿al adentrarnos en esos desiertos estamos ayudando a la erosión de aquello que amamos? Es probable, pero también es factible que desde el conocimiento aumente el aprecio e incluso el amor de aquellas obras que no supimos apreciar en su momento.

Tienen resonancia las palabras de Gilles Deleuze (2009), en las que afirmaba que la mayoría de libros que citamos son libros que amamos, y de alguna forma lo extenderé a los autores y las obras que analizamos. Es de poca importancia para nosotros, a la hora de estructurar y redactar, que tales autores sean sumamente conocidos, desconocidos e incluso olvidados. Citamos por y con amor. Deleuze decía que lo hacíamos sin intención de reconstruir una memoria, pero me atreveré a diferir con él: justamente por eso lo hacemos, en un intento de reconstruir una memoria, un vestigio o, incluso, una lápida que sirva de testimonio de que al-



quien aún recuerda y considera las palabras de aquellos que nos antecedieron. Una de las principales reflexiones de Tarkovski sostiene que los humanos, los individuos, no se encuentran en el abandono y soledad de la vacuidad universal, sino que no se hallan entrelazados holísticamente con el pasado, el presente y el futuro; todo ello por el mero hecho de vivir, de existir. Nuestros nexos con el mundo, con la historia de la humanidad son indisolubles. Y los cómics, por aparentemente insignificantes que sean, son la evidencia de esos nexos con la historia de la humanidad, al explorarlos nos podemos vincular con las voces de aquellos autores y generaciones que han muerto, quienes con su testimonio nos recuerdan que podemos abandonarlo todo, menos el camino.

“Así que caminamos colina abajo, hacia todos esos miedos y tal vez a todo ese dolor, nada es certero en nuestras vidas, excepto la tierra congelada debajo de nuestros pies.”

Garth Ennis (2008)

DEL TRAZO A LA ECUACIÓN DE LA RECTA:
CÓMICS Y VIDEOJUEGOS EN RELACIÓN
SIMBIÓTICA

Rubén Dario Hernández Mendo

Resumen

Las industrias creativas hoy viven una etapa de lo más interesante. Por un lado, se han convertido en una de las industrias que más ingresos generan anualmente, en conjunto poseen un potencial económico a la altura de aquellas enfocadas a la generación de energía, alimenticia y farmacéutica; por otro, su diversidad permite una relación poco antes vista, explorada y explotada: la capacidad de crear mundos e historias donde se abordan tópicos para el humor y la reflexión, considerándolos como una creación integrada y coordinada. Una de las formas de “relación simbiótica” se da entre los cómics y los videojuegos. Es cierto que los primeros preceden a los segundos y por ello surgieron las adaptaciones de cómics a videojuegos; hoy se tiene un escenario donde ambos se inspiran mutuamente en sus contenidos, estéticas y aproximaciones. En diversas ocasiones dan pie a proyectos transmediáticos, donde se complementan las historias, los universos de entretenimiento son cada vez más vastos y las redes para atraer públicos ahora utilizan todos los anzuelos disponibles. El presente texto entonces explorará esta relación, ubicando casos ejemplares, tanto aquellos exitosos como fracasos, siendo parte de un continuo de experiencias creativas y presentando un futuro posible para esta relación. Metodológicamente se realizará un breve recorrido histórico con ejemplos de hitos en la adaptación de videojuegos con contenido generado en cómics, para posteriormente analizar la cualidad inherente al medio del videojuego, de interacción, con relación al control de los personajes, tradicionalmente super heroicos, del cómic.

Palabras clave: *Comics, Videojuegos, Adaptaciones, Obras inéditas, Industrias creativas.*

Cómics lúdicos

Las industrias creativas hoy viven una etapa de lo más interesante. Por un lado se han convertido en una de las industrias que más ingresos generan anualmente; en conjunto, poseen un potencial económico a la altura de aquellas enfocadas a la generación de energía, alimenticia y farmacéutica; por otro, su diversidad permite una relación poco antes vista, explorada y explotada: la capacidad de crear mundos e historias donde se abordan tópicos para el humor y la reflexión, considerándolos como una creación integrada y coordinada. Una de las formas de “relación simbiótica” se da entre los cómics y los videojuegos. Es cierto que los primeros preceden a los segundos y por ello surgieron las adaptaciones de cómics a videojuegos; hoy se tiene un escenario donde ambos se inspiran mutuamente en sus contenidos, estéticas y aproximaciones. El presente texto entonces explorará esta relación,

ubicando casos ejemplares, tanto exitosos como fracasos en lo económico como en la recepción crítica, siendo parte de un continuo de experiencias creativas y presentando un futuro posible para esta relación.

Metodológicamente se realizará un breve recorrido histórico con ejemplos de hitos en la adaptación de videojuegos con contenido generado en cómics, para posteriormente analizar la cualidad inherente al medio del videojuego, de interacción, con relación al control de los personajes, tradicionalmente super heroicos, del cómic. Acto seguido, se explorará el uso de estos medios relacionados en formas de uso alternativas al mero entretenimiento, hacia su empleo como objetos formativos. Finalmente se incluirá también un poco del cine de cómics y videojuegos, añadiendo un factor de complejidad adicional.

Las primeras adaptaciones de cómics en formato de videojuego

Se podría decir que los cómics, junto con el cine y los propios juegos de mesa, son uno de los padres de los videojuegos. Personas relevantes del medio como William Higginbotham, considerado el creador del primer videojuego, Steve Russel, creador del primer juego com-

putarizado en 1962, tenían en común no solo una formación en la naciente área de las ciencias computacionales, sino además ser lectores de cómics. Es probable que las historias de superhéroes como Superman, les resultaran conocidas e inspirarán a crear “muchos de los

miembros del club [de Modelaje Técnico de Ferrocarriles del MIT] también compartían el amor por el cómputo y libros baratos de ciencia ficción, como Buck Rogers y, particularmente, la obra de E. E. Smith. [...] Sus obras *Lensman* y *Skylark*, escritas en los años 20s y 30s ayudaron a definir el género de ópera espacial de la ciencia ficción.” (Donovan 2010: 9).

Una generación que rompía con las convenciones de aquel tiempo, que buscaba distanciarse de aquellas formas de expresión les llevó a usar la tecnología del cómputo con fines creativos, pero no solo en un sentido utilitario, sino también como un “pincel” ¿qué mejores fuentes de inspiración que con aquellas formas con las que habían crecido? Otros personajes reconocidos de los albores del videojuego fueron Nolan Bushnell y Al Alcorn, quienes contribuyeron a establecer la industria con la fundación de Atari y con el primer juego de gran éxito comercial, *Pong* (1972). Con el paso de los años, y una maduración en el uso de la tecnología de la consola Atari 2600, las posibilidades para desarrollar juegos de mayor complejidad fueron aumentando en consecuencia. Esto llevó a considerar la posibilidad de comenzar a crear juegos temáticos y eventualmente “(...)a medio desarrollo [del juego *Adventure*], su jefe le pidió [a Warren Robinett] convertirlo en un juego que se ligara con la película del estudio Warner en 1978, *Superman*.” (Donovan 2010: 92) Esta trasciende como la primera adaptación de un personaje de cómic, si bien basado en una película del personaje, a un videojuego. El siguiente sería Peter Parker, mejor conocido como *Spider-Man*, casi cinco años después en el juego homónimo desarrollado por Parker Brothers (1983). El

caballero de la noche tendría su primera aparición en las computadoras personales, específicamente la ZX Spectrum “tras crear el juego para Spectrum inspirado en *Knight Lore*, *Batman*” (Donovan 2010: 119) hasta 1986 y desarrollado por Ocean Software.

El medio del videojuego, limitado tecnológicamente para contar historias complejas en los años ochenta, volteó hacia el cómic como una forma de interfaz, basada en viñetas estáticas, en el sentido de ser una imagen fija, pero que ingeniosamente podía comunicar movimiento. Juegos como *Ninja Gaiden* (Tecmo 1989) complementaban las secciones de juego con los entonces llamados *cinema displays*, que básicamente eran imágenes fijas presentadas en franjas de plano, las cuales se movían unas en relación con otras, de manera similar a lo que la animación japonesa, con fuerte influencia de la cultura del manga (“cómic japonés”), ofreciendo la ilusión de movimiento, pero construyendo el componente narrativo, cuando lo jugable aún no podía integrarse del todo en los sistemas mecánicos propios del videojuego. Fue hasta el año 1995 cuando se desarrolla el primer videojuego que relaciona directamente al videojuego con el cómic, en la obra de Sega, *Comix Zone*. En este juego se establece por primera vez un cómic como el escenario donde el protagonista viajará a través de las viñetas del mismo, evidentemente presentadas en la pantalla del televisor, para recuperar su esencia como un ser de la realidad y confrontar al villano, quien a su vez escapó del cómic y busca también convertirse en una entidad real. El juego tiene una importancia, en términos de innovación técnica, que le permite haber sido seleccionado como

parte de la colección de juegos incluidos en la consola retro Sega Genesis (o Mega Drive para América) Mini en 2019. Conforme fue progresando la industria del videojuego, el interés de las editoras de

cómics fue mirando más a la posibilidad de conceder licencias sobre sus contenidos a los estudios de desarrollo de videojuegos.

Más allá de DC y Marvel

De acuerdo con los registros de Fandom.com (2020a y 2020b), existen por lo menos 50 juegos con contenidos de licencias de personajes pertenecientes a la compañía Marvel, mientras que los juegos de contenidos de DC Comics alcanzan un mínimo de 105 títulos. Esto da cuenta que estas compañías vieron un modo de explotar las adaptaciones al medio lúdico, principalmente como “complementos” a las obras que salían de los tinteros. Si bien las dos empresas del cómic americano, Marvel y DC Comics aprovechaban esta relación, también personajes de otros cómics se veían representados con píxeles y controlados a base de botones y palancas. El año 1982 cobra particular relevancia, puesto que se desarrollaron los juegos sobre los Pitufos para el Coleco Vision y Atari 2600, así como de Popeye el Marino para máquinas de Arcadia por Nintendo. El caso resulta relevante además debido a que Popeye fue creado en el año 1929, y el propio Shigeru Miyamoto, creador de Mario, personaje emblema de Nintendo, admitió su afición por el personaje. De nueva cuenta es notable la influencia de los cómics de más de cincuenta años de existencia en la creación de videojuegos.

Otros personajes de cómics fueron adaptados al medio del videojuego. Asterix el Galo (Goscinnny, Uderzo 1961) contó con cinco entregas, entre 1992 hasta 2008, pasando por las plataformas de arcadas, Atari 2600, Microsoft Xbox 360, Sony Playstation 2 y Nintendo Wii. Es importante señalar que cuatro de las cinco entregas fueron desarrolladas para plataformas que ya no se comercializaban en la década de los noventa y la última entrega finalmente se realiza en plataformas activas comercialmente en 2008. El cómic español también tuvo sus respectivos personajes, en las figuras de Mortadelo y Filemón (Ibañez, 1958), mismos que tuvieron dos juegos desarrollados, enfocados a las plataformas de computadoras personales, esto derivado al alcance que la industria del videojuego en Europa se enfocó en estos dispositivos, y el propio alcance de los personajes, mismos que no eran tan conocidos fuera del ámbito hispanoparlante. De ahí se destaca como adaptación a un juego de plataformas Mortadelo y Filemón II: Safari callejero, basado en la obra homónima.

También los cómics con temáticas y estéticas enfocadas a públicos adultos tuvieron su paso por las adaptaciones a videojuego, el caso de *Heavy Metal* (Seeley 1977), aunque en la forma de un proyecto con transmediaciones con el juego *Heavy Metal F.A.K.K. 2* (2000), pensado como una secuela de la película *Heavy Metal 2000* (Pettigrew, Lemire 2000). Es cierto que la selección específica de material fuente considerando una

obra con el reconocimiento de *Heavy Metal* fue desafortunada, puesto que es conocido que la segunda película fue un fracaso tanto de crítica como de ventas. Este ha sido uno de los obstáculos que suele afectar las adaptaciones de diversos medios a videojuegos, y la relación entre cómics y videojuegos no ha quedado exenta de casos sonados, aunque el considerado como el peor caso de adaptación fallida es...

Santos fracasos, Superman

Superman 64 (Titus Software 1999), para la consola Nintendo 64 prácticamente goza del consenso general, crítica y comunidad por igual, como la peor adaptación de un cómic al videojuego. Si bien está construido como una adaptación de la serie animada de Warner Brothers, la cual se enfocaba en ampliar el universo de DC Comics tras el éxito de la versión animada de *Batman*. El reseñador Joe Fielder de Gamespot sentenció: “No sirve para otro propósito más que establecer con firmeza el fondo del barril” (1999). Las causas mencionadas no solo en la reseña de Fielder, sino en muchas de las reseñas de adaptaciones de obras de otros medios, revelan una falla inherente en los procesos de desarrollo con propiedades intelectuales licenciadas, a ello “la industria cultural defrauda continuamente a sus consumidores respecto de aquello que continuamente les promete” (Adorno, Horkheimer 2013 [1969]: 38) debido a factores como:

- *Tiempo de desarrollo establecido para los proyectos.* El desarrollo de un videojuego de alto perfil, llamados juegos AAA, requiere de al menos tres años de trabajo por equipos de varios cientos de personas. Un alto porcentaje de proyectos de adaptación son encomendados a estudios de tamaño modesto, menos de cien personas, y con tiempos de desarrollo de un año. Esto suele provocar que los juegos deban ser liberados con un proceso apresurado, el cual tiende a reducir mucho los alcances tanto de la implementación como de las pruebas necesarias para pulir la experiencia de juego.
- *Intervención en el proceso creativo correspondiente al videojuego.* Este es un punto delicado, puesto que sin duda la relación entre los creadores originales de los contenidos y los equipos de desarrollo es cen-

tral, sin embargo esta relación suele ser fructífera cuando se da entre los creadores directos: artistas, guionistas y directores de episodios, no así con ejecutivos o personal de mercadotecnia.

- *Presupuesto para el desarrollo del videojuego.* En ocasiones, el estudio desarrollador debe pagar por la licencia de uso de personajes e historias, lo cual puede ascender a sumas importantes; en otras, los dueños de los derechos pueden suponer que los costos de desarrollo de videojuego son menores a los costos reales. Esto derivado de una probable percepción errada sobre las complejidades del desarrollo de software en general y, particularmente, la idea que desarrollar juegos es cosa de juego.
- *Adaptabilidad del material original a otros medios.* Cada medio posee un lenguaje propio, mientras que la literatura comunica por medio de palabras, el cómic lo hace agregando elementos visuales, “dibujos” e híbridos como las onomatopeyas. Por otro lado, el cine incorpora movimiento además del sonido y los videojuegos también incorporan interacción. Este último concepto será abordado con mayor detalle más adelante. Estos elementos aportan los componentes léxicos de cada medio, sus “palabras”; por otro lado, su sintaxis es cómo se relacionan entre sí, oraciones, y posibilitan la semántica y el discurso, donde se encuentran los temas y las ideas. Como sucede con los diferentes lenguajes verbales y escritos humanos, la traducción de un medio a otro suele provocar pérdidas,

el conocido refrán italiano *traduttore, traditore* (traductor, traidor) ejemplifica a la perfección como el cambio de medio propiciará tales pérdidas. En el caso de las traducciones de cómic como medio original al videojuego el ritmo puede perderse, en parte porque el cómic se lee a la velocidad que prefiera el lector, mientras que el videojuego suele “empujar” a su jugador a 30 ó 60 imágenes por segundo. En una traducción a la inversa, es decir de un videojuego a un cómic, la pérdida viene de eliminar la posibilidad de tener cierto grado de control en la historia gracias a las decisiones y/o acciones del jugador. Si bien esto a su vez depende en gran medida de las formas bajo las cuales fue implementado el juego. Un caso ejemplar, si bien no es en la relación directa entre cómics y videojuegos, viene del intento por adaptar la obra más famosa de Dante Alighieri, La Divina Comedia, particularmente los 33 cantos del Infierno, en el videojuego *Dante's Inferno* (Electronic Arts 2010). El resultado fue un juego mecánicamente competente, como un *Beat'em Up*, pero falla de manera importante por la misma razón. La razón de esto es porque un juego con el sistema mecánico mencionado consiste en que el personaje controlado por el jugador, debe resolver diversos encuentros contra hordas de enemigos, combatiendo con artes marciales o un conjunto de armas. Desde esa descripción es claro que se tuvo que distorsionar el discurso de la obra, dejando de lado el viaje de Dante, como un camino de renacimiento y convirtiéndolo en uno de venganza. El proyecto tenía contemplado

desarrollar una trilogía de juegos, y aunque sus ventas no fueron bajas, la recepción crítica frenó la continuidad; a diez años del lanzamiento del juego no existen noticias de que Dante's Purgatory esté en desarrollo. Esto da pie al siguiente factor.

- *Fidelidad y respeto a las fuentes originales.* Derivado de las pérdidas provocadas por las traducciones de medio, no todas las obras pueden adaptarse de forma completa a otro, los ritmos narrativos no se logran afinar, diversos elementos se pierden o deforman al ajustarse y los significados se ven afectados. Un excelente ejemplo de esto es el caso del cómic *Watchmen* (Moore, Gibbons 2005 [1986]), donde la obra ha sido adaptada a un videojuego: *Watchmen: The End is Nigh* (Deadline Games 2009), una película (Snyder 2009) y una mini-serie para streaming de televisión (Lindelof et al 2019). El videojuego poseía un sistema de juego *Beat'em Up*, donde el jugador toma control de los vigilantes *Nite Owl* y *Rorschach* durante los años en los que hicieron mancuerna para combatir al crimen. El juego buscaba funcionar como un episodio entre dos momentos del tiempo que el cómic plantea. El juego falló en varios niveles, tanto como juego y aporte al mundo ficcional que propone la obra original. La película de Snyder buscó adaptar la obra a la gran pantalla, a pesar que el propio Moore había señalado que su material era inadaptable para una cinta, quizá una mini-serie y con un guión desarrollado por él mismo. La cinta, aunque de éxito moderado en taquilla, recibió críticas relevantes

en términos de la adaptación, especialmente por modificar elementos centrales de la original y fallando en tal grado al “homenaje” del director a Alan Moore, que éste, ya molesto por las formas en que habían sido adaptadas sus obras, terminara rompiendo con los medios creativos, particularmente con la idea de adaptar cualquiera de sus obras. Finalmente la mini-serie de 2019 logra adaptarse al material fuente, no recreando los acontecimientos del mismo, sino construyendo una secuela, con algunas reinterpretaciones de algunos elementos secundarios, sin afectar el contenido original. Cabe señalar que esta versión ha sido la que mejor fortuna ha tenido y se caracteriza por no querer seguir al pie de la letra la obra original, sino tomarla como inspiración para extender su discurso.

Superman 64 es solo el caso más “famoso” sobre malas adaptaciones de cómics o películas, pero lamentablemente no es, ni será, el último. Tan solo el proyecto del UCM, gestado por Marvel Studios y continuado tras la adquisición, de la empresa y las propiedades, por Disney hacen notable la importancia de plantearse proyectos a largo plazo. Los juegos desarrollados como complementos a las películas de Iron Man (2008) y Thor (2010), fueron sonados fracasos de crítica y ventas. Es notable cómo las diecinueve películas restantes del proyecto no contaron con un videojuego e incluso el proyecto en 2020 de la adaptación de Avengers sufrió cambios importantes en relación con la estética de los personajes e incluso el doblaje de voz no cuenta con los talentos de los actores que personificaron a “los guerreros más pode-

rosos". Si bien estas situaciones no han desaparecido del todo, cobró relevancia el lanzamiento de un videojuego que reivindicó las adaptaciones de materiales licenciados.

El caballero de la noche salvando el día

Batman: *Arkham Asylum* (Rocksteady Studios 2009), basado en el cómic *Arkham Asylum: A serious house on serious Earth* (Finger et al 1989), presenta una aventura que combina diversos sistemas mecánicos como el combate, sigilo, plataformeo, solución de acertijos donde Batman, cuya voz fue la de Kevin Conroy, la voz oficial de la serie animada de los años noventa, enfrenta a los diversos reclusos de la célebre prisión, liderada por su némesis, el Joker, quien también contó con la actuación de voz de Mark Hamill, voz original de la misma serie animada. Por un lado el juego rinde un homenaje al "panteón de villanos" del justiciero, pero da relevancia colocando como "jefes", es decir enemigos a quienes se enfrenta directamente, a *Poison Ivy*, *Victor Zsasz*, *Bane*, *Killer Croc*, *Scarecrow*, *Harley Quinn*, y al propio *Joker*. Los acertijos, distribuidos por todo el complejo del centro de detención evidentemente corrieron a cargo del *Riddler*, y se hace mención, por medio de cameos o "huevos de pascua" a villanos como *Two-Face*, *Catwoman*, *Penguin*, *Firefly*, *Clay*, *Captain Freeze*, *Manbat*, *Mad Hatter*, *Calendar Man*, entre otros.

El desarrollo de la historia combina escenas cinemáticas, narración ambiental, la cual consiste en el diseño de los escenarios mostrando el paso del tiempo, o daños sufridos por la instalación a causa de los eventos previos, al paso de Batman por la zona, objetos que requieren el análisis con el equipamiento del caballero de la noche y cuya descripción contribuyen a la construcción del mundo de Gotham así como del propio asilo. Adicionalmente el juego comunica el progreso del personaje principal con elementos visuales de daño al traje del justiciero. Por lo general el jugador no nota directamente el momento en el cual el traje sufre una rasgadura, lo cual suele relacionarse con alguna cinemática, para posteriormente "actualizar" el modelo corporal de Batman, aportando un elemento orgánico a la ambientación de la aventura. Esta combinación de factores, impulsados también por las capacidades tecnológicas del hardware disponible para el año 2009, logran aportar una experiencia que resultó del agrado de diversos jugadores, quienes se acercaron con ciertas reservas debido al historial negativo de las adaptaciones a juegos. El juego alcanzó ventas rele-

vantes y dio pie a que se desarrollaran tres juegos más, conocidos ahora como la Saga Batman Arkham. Incluso la serie sigue con una obra futura llamada Arkham Knights.

En términos del diseño artístico, el juego cuenta con una apariencia más de serie animada, en un punto intermedio entre el realismo y la fidelidad a los elementos visuales de la serie animada; en este aspecto se aleja de aquel establecido en el cómic, el cual se enfocó en mostrar la psique de cada uno de los villanos. Esta decisión fue claramente motivada por el enfoque de las mecánicas de juego, si bien cobra relevancia que los enfrenta-

mientos con Scarecrow aprovechan el surrealismo, para mostrar que estos enfrentamientos ocurren con Batman bajo el efecto de los fármacos alucinógenos del villano, una licencia creativa importante. El éxito de los juegos Arkham motivaron la aparición de más juegos, con mayor variedad de tipos de mecánicas, como la serie *Injustice: Gods Among Us* (NetherRealm 2013), el cual fue desarrollado a la par de un cómic homónimo de DC Comics, mismo que continúa su arco narrativo. Como puede notarse, el proyecto da un paso adicional a lo que habían sido los cómics basados en videojuegos, de los que se hará mención más adelante.

Juegos con estética de cómic

También existen casos de videojuegos que intencionalmente se diseñan con una estética de cómic, no solo en la apariencia de sus personajes y ambientes, sino que emulan el proceso de lectura y la composición en el formato de viñe-

tas. Además del ya referido Comix Zone, juegos como *Madworld* (PlatinumGames 2009) se inspiran en la estética de *Sin City* (Miller 1991) en no solo un juego sangriento, sino con las acentuaciones de color de algunos elementos de juego.



Fig 1: *Madworld* vs *SinCity*. Recorte y combinación de imágenes por el autor. Imagen de *Madworld* obtenida de <https://www.platinumgames.com/games/madworld?age-verified=ab867009fa> Imagen de *SinCity* obtenida de <https://www.lacasadeel.net/2012/10/sin-city-1-integral.html>

Así mismo los juegos indies (independientes) exploran la estética del cómic, casos como *Sable* (Shedworks 2020) toman la decisión de emular el estilo visual del artista gráfico Jean Giraud, “Möebius”, en una combinación de momentos minimalistas así como sus diseños más detallados.

El ya referido *Comix Zone* es el ejemplo donde el mundo de juego son las propias páginas del cómic y la narrativa estilo cómic también puede verse plasmada en diversos juegos de la extinta Telltale Games, donde varios de sus proyectos se inspiraron en cómics tanto en el contenido, lo narrativo y lo visual, de ellos se destaca, por ser una adaptación directa del cómic *Fables* (Willingham 2002), el juego *The Wolf Among Us* (Telltale Games 2013). Las técnicas de animación, posibles actualmente con el poder de cómputo del hardware moderno, permiten la creación de juegos que utilizan modelos tridimensionales de personajes y escenarios con estética de cómic o manga, el caso particular de *Dragon*

Ball Fighterz (Arc System Works 2017) muestra un juego de peleas, el cual demanda animaciones con una fluidez superior a otros sistemas mecánicos de juego donde los jugadores experimentan con la posibilidad de ser los personajes animados de la serie, la descripción de la experiencia es “un anime jugable”. Aun con los avances tecnológicos, es necesario el retoque manual en diversos frames de animación de los personajes para acentuar la estética del manga. En otras palabras, los artistas gráficos siguen requiriendo de las miradas propias del medio impreso para traducir estos aspectos con la mayor fidelidad posible.

El trabajo de Giraud forma parte de transmediaciones, antes de la existencia del término, en casos como la cinta *Tron* (Kushner 1982), la cual ambienta un mundo de videojuegos. Las transmediaciones con la inversión de papeles, es decir los cómics inspirados en videojuegos, resultan cada vez más comunes, pero de igual forma no son algo nuevo.

Cómics con juegos y juegos con cómics

La aparición de cómics basados en videojuegos ocurrió desde los años de la consola Atari, donde se gestó el proyecto *Atari Force* (1982-1986), el cual comenzó con una serie de cinco números en formato de tamaño reducido (mini comics), probablemente para no tener que diseñar cajas del tamaño de un cómic

estándar, y como material que acompañaba los cartuchos originales de los juegos *Defender* (1981a), *Berzerk* (1980), *Star Raiders* (1982a), *Phoenix* (1982b) y *Galaxian* (1983a). Los años indicados son los de los lanzamientos iniciales para cada juego en su versión para la consola Atari VCS2600, los ciclos de venta de los

juegos en aquellos años eran más largos y se decidió incluir los mini cómics en cada juego a partir de 1982. Es importante destacar que las limitantes tecnológicas de la consola, y en consecuencia de los juegos, dificultaban la creación de una narrativa, por ello el cómic surgió como una manera de reunir los cinco títulos de ciencia ficción como parte de una sola “saga”, aun cuando los manuales no hicieran referencia alguna a la historia, puesto que para varios de ellos se lanzaron en ese sentido como productos sin relación con los demás, el proyecto de los mini cómics surgió como un experimento en transmediaciones.

DC Comics continuó con el proyecto con una segunda temporada, ya separados de juegos específicos, siendo un total de veintiún números en esta etapa. La segunda temporada se ambientaba 25 años después de los acontecimientos de los primeros cinco números y conservaba solamente al líder de la fuerza Atari original, el capitán Martin Champion. Un proyecto alternativo incluyó cómics temáticos, fuera del proyecto Atari Force, para otros juegos como *Centipede* (1982c), *Swordquest* (1983b), una historia alternativa para *Star Raiders* (1982a), *Warlords* (1981b) y *Yar's Revenge* (1982d).

Los cómics de videojuegos tuvieron un descenso en cuanto a materiales, debido también por los progresos tecnológicos de las consolas, capaces ahora de presentar cinemáticas y contar por sí mismos sus historias, lo cual derivó en cómics acompañantes y personajes como *Mario* y *Link* en la era del Nintendo Entertainment System (NES). Posteriormente juegos de las consolas de Sony, como *Silent Hill* (Konami 1999) o de la

Xbox 360 como *Gears of War* (Epic Games 2006), *Mass Effect* (Bioware 2007) o *Dead Space* (Visceral Games 2008) pudieron expandir sus respectivos universos mediante historias. Hoy, si bien no son tan comunes, se siguen escribiendo y dibujando cómics sobre licencias de videojuegos.

Como se ha expuesto, la relación entre cómics y videojuegos es larga y, si bien los primeros fueron responsables en buena medida de estimular la aparición de los segundos, hoy se entretajan en combinaciones interesantes. Aun cuando las adaptaciones de cómics a videojuegos han tenido una mayor cantidad de adaptaciones con fallos, la producción de videojuegos basados en propiedades intelectuales de cómics gozan de la suficiente popularidad para mantenerse en el interés de los estudios desarrolladores. ¿Cuál puede ser la razón por la que se siguen desarrollando? Es acertado atribuir a esto una cualidad esencial de los videojuegos, el poder asumir el control sobre, e incluso personificar a los personajes.



Controlando a los personajes

Las limitantes tecnológicas de las primeras generaciones de juegos de video eran realmente grandes: en el Atari VCS 2600 sólo era posible graficar, por línea, cinco elementos independientes, siendo de ocho píxeles (puntos) de ancho el más grande posible. Hoy esos ocho píxeles de ancho caben 302,400 veces en el área delimitada por una pantalla de resolución 1920x1080 e incluso eso es apenas la mitad para resoluciones 4K, es decir más de seiscientos mil veces la figura máxima disponible hace unos cuarenta años. Aún con ello era posible generar patrones que comunicaban la idea de un personaje icónico vestido con un traje azul y una capa roja y de manera sorprendente, los jugadores podían establecer una relación de reconocimiento con esos puntos de colores en pantalla. De acuerdo con Umberto Eco, existen dos procesos de reconocimiento. El reconocimiento real se basa, al parecer, en un proceso de identificación: el lector, convertido en personaje, comparte con este sufrimientos, alegrías y sorpresas. El reconocimiento artificioso parece basarse en un proceso de proyección: el lector proyecta sobre el personaje, cuyo secreto conoce de antemano, sus propias frustraciones y deseos de revancha, anticipándose al golpe de efecto (Eco 2016 [1978]: 23).

En el videojuego es posible establecer ambos modos de reconocimiento, puesto que el jugador ahora puede asumir el control, restringido sin duda por el código, del personaje. Dependerá entonces de las formas de interfaz y de procesos

internos del jugador el cómo se reconocerá. Dichos procesos pueden integrarse en la noción de interactividad, acuñada por Smethurst y Craps en su análisis del juego *The Walking Dead* (Telltale Games 2012). “Tanto el jugador como el juego reaccionan uno con el otro en un ciclo retroalimentado. Con el objeto de reconocer el hecho que durante el gameplay, no solo el juego reacciona al jugador sino que también el jugador es quien reacciona al juego, amalgamamos la interactividad y la reactividad en un tercer término: la interactividad. [...] Es importante señalar que este concepto de interactividad sólo aplica cuando el jugador esté de hecho en control del juego” (Smethurst y Craps 2015: 6)

Esto es que el jugador puede relacionarse con el personaje que controla por medio de una comunión con los valores del personaje o bien como un lienzo, donde él proyectará sus respectivos valores. En el caso de los personajes de cómics, suele presentarse con mayor frecuencia el primer modo. Este reconocimiento no está exento de ciertos sesgos provocados por la implementación del juego, “(...) los *mass media* ofrecen un cúmulo de informaciones y de datos sobre el universo sin sugerir criterios de discriminación, pero en definitiva sensibilizan al hombre contemporáneo en su enfrentamiento con el mundo” (Eco 2012: 64) Aun el videojuego traduce de forma directa la moralidad de los personajes: Batman no puede matar porque ahora el código dicta que no es posible hacerlo, no está

implementada la acción, una “imposición tecnológico-ontológica”. Esto representa una oportunidad perdida para explorar medios más profundos de reflexión que el cómic solo puede mostrar, pero el videojuego permitiría vivenciar, o al menos una experiencia más cercana al dilema en el que el caballero de la noche vive. Esto permite poner en tela de juicio la característica final que defiende Eco, donde “no es cierto que los medios de masa sean conservadores desde el punto de vista del estilo y de la cultura” (Eco 2012: 65), cierto es que no puede establecerse una generalización, pero tampoco establecer lo señalado por Eco como una verdad absoluta. El videojuego, relacionado con el personaje super heroico del cómic, ofrece una puerta nueva para ampliar el discurso y los tropos que este último ha trabajado, pero para ello resultará crucial que los creadores de contenidos rompan con la moralidad que “no nacía de la duda ni del desorden moral, sino de la certeza farisaica y de una anhelada armonía de los valores y los principios.” (Luque 2020: 43-44) Un fenómeno similar se presenta en el videojuego, hay producciones donde el debate moral ya es presentado como resuelto o es evidente su resolución, como ha sido expuesto con las historias y los ideales del superhéroe.

El ya referido *Injustice* explora en el cómic a un Superman enloquecido por la muerte de Lois Lane a manos del Joker, convirtiéndose en un gobernante totalitario, del mismo modo que el videojuego presenta el evento como parte de la cinemática inicial que da pie a la narración del modo historia del videojuego, pero limita esto solo a un constructo narrativo para establecer el contexto del juego, no de una posibilidad de reflexión moral.

De ahí es posible reconocer que “la suspensión del juicio moral puede acarrear la indiferencia, condición históricamente necesaria para la calamidad; mientras que el veredicto perfeccionista puede llegar a ser [...] condición suficiente para el surgimiento de la crueldad y, con ella, del fanatismo y el absolutismo.” (Luque 2020: 170-172) El videojuego se queda en ser un juego de peleas, con una excusa para que los personajes del Universo DC resuelvan sus conflictos a golpes. Esta sería una forma posible de “fanatismos y absolutismos” en términos del videojuego como un simple objeto de entretenimiento, de una incapacidad para dirigir el juego hacia la clase de posibilidades constructivas y propositivas que ayudarían a “elevantarlo” en términos estéticos.

En su lugar, el juego relega incluso la historia a un segundo plano, puesto que los modos principales de uso son los enfocados a los combates, con los modos Versus, Online y retos, donde además de la desviación ya referida, además se hace necesario un “ajuste” de la fuerza y poderes de los personajes en pos de una experiencia lúdica “justa”, lo cual permite que un personaje como Harley Queen pueda no solo enfrentar en igualdad de condiciones, sino incluso de ganar un combate al ya referido Superman o a personajes como Ares, Black Adam, Doomsday, Lobo, e incluso Darkseid (aunque este último solo en la versión para Android e iOS).

Terrenos de exploración

Es relativamente reciente el reconocimiento académico que están teniendo videojuegos y cómics para ser “algo más” que meros medios de entretenimiento. Y esto da pie a poder abordar otra faceta de la simbiosis entre los medios creativos. Es claro que la relación simbiótica la que se ha estado haciendo referencia no es otra cosa que transmisiones. Entonces una forma de explotar las transmisiones entre cómics y videojuegos puede darse en el ámbito educativo. En ese sentido es posible suponer obras híbridas, denominadas *gamecomics*, de acuerdo con la idea de Daniel Goodbrey (Rauscher et al 2020), donde se buscaría explotar las cualidades de ambos medios, fusionándolos en una nueva forma, que propio Goodbrey señala que “(...) la naturaleza del hiper cómic como un híbrido entre las formas de los cómics y la hipermedia lo vuelve apropiado para una hibridación mayor con las cualidades lúdicas de los videojuegos.” (Rauscher et al 2020: posiciones 1247-1249) Es necesario complementar cómo Goodbrey caracteriza al cómic, y este presenta una definición a partir de siete características centrales:

“1 El espacio como tiempo. Los cómics usan arreglos de imágenes en el espacio para representar arreglos de momentos o eventos en el tiempo.

2 Yuxtaposición simultánea de imágenes. Los cómics colocan imágenes en yuxtaposición espacial unas con otras, de tal modo que dos o más imágenes se perciben simultáneamente por el lector.

3 Cercanía entre las imágenes. El lector de un cómic deriva el tiempo, significado y mo-

vimiento de secuencias de imágenes estáticas yuxtapuestas por medio de un proceso de aproximación.

4 Redes espaciales. Las secuencias de imágenes forman parte de una red espacial más grande de narrativa e interrelaciones estéticas que existen entre todos los elementos de un cómic.

5 Control de ritmo por el lector. El ritmo al cual el lector absorbe la información en un cómic es controlado por el propio lector y determinado por el ritmo al cual lee y navega el cómic.

6 Imágenes en tabloide. Las imágenes de un cómic exhiben cualidades de una tabla, en la que se hace una composición deliberada, enmarcada e ilustrada para representar momentos clave de significado narrativo.

7 Fusión de palabra e imagen. Aun cuando a veces no utilizan palabras, los cómics típicamente utilizan una mezcla de palabras e imágenes en yuxtaposición espacial para aportar sentido al lector.” (Goodbrey 2017 en Rauscher et al 2020: posiciones 1269-1282)

Gracias a esta definición operativa del cómic, es posible identificar ciertas similitudes con los videojuegos, particularmente con las características propuestas por Jesper Juul en 2005 y complementadas por Hernández; la propuesta del concepto de un juego refiere entonces que es “una actividad libre, no funcional, basada en reglas, con resultados variables y/o cuantificables, cuyas reglas permiten que las acciones del jugador influyan en la obtención de un resultado específico, y el o los resultados parciales o totales poseen un potencial estético que influye en el jugador.” (Asociación ARSGAMES 2014: 74). El resultado de esta hibridación no sólo toma el cómic como un me-

dio de presentación y representación de una narrativa visual para desarrollar la narrativa del juego, sino también como un potencial conjunto de elementos mecánicos, las reglas que permiten las acciones del jugador, construyendo nuevas formas de relación lúdico narrativas.

Como se ha expuesto, el videojuego que se nutra no sólo de la tradición visual del cómic o de los tropos propios del personaje superheróico, sino que funja como medio para la experimentación por parte de un lector-jugador, encarnando no solo al personaje, sino permitiéndole “vivir” de primera mano los dilemas éticos, morales e incluso sus traumas, más una posibilidad de agenciación de las opciones que tiene como personaje, pueden acercar a lo señalado también por Luque donde “(...)una obra de arte narrativa [incluso ludo-narrativa] puede ser moralista sin ser doctrinaria, podemos aprender de ella aunque ella no pretenda enseñarnos nada, puede afirmar que algo es valioso sin prescribirlo moralmente y puede ensalzar a las personas virtuosas sin ser puritana” (Luque 2020: 96-98) En términos pedagógicos, provocar diferentes

formas de aprendizajes, superando formas implícitas y tácitas del conocimiento. Por otro lado los cómics también comienzan a aprovechar las cualidades de los videojuegos para fomentar experiencias de lectura interactiva, el trabajo de Goodbrey de nueva cuenta aporta sugerencias de cómo abordar diseños posibles de cómics en cuanto a posibilidades de narrativas interactivas, las cuales por lo general se enfocan en toma de decisiones de los personajes, mismas que se pueden trabajar en “(...)una dispersión regular de ciclos aporía-epifanía a lo largo del cómic es otro factor clave para crear una experiencia más jugable para el lector. Estos ciclos podrían tomar típicamente la forma de una serie de puertas que previenen el progreso del lector, forzándole a pausar para encontrar una solución que les permita mayor progresión.” (Goodbrey en Rauscher et al 2020: posiciones 1500-1502) Las posibilidades expresivas en ambos medios y en los contenidos híbridos son una realidad que poco a poco se podrá explorar, apoyados de cada vez más aparatos críticos.

El futuro de la relación

Si bien el presente texto se enfocó en su mayoría a la relación entre dos industrias creativas, es indudable que la cinematografía goza de una fuerza igual de poderosa, y en conjunto han permitido la aparición de proyectos transmedia que evidencian el potencial que cada medio

aporta, potencial que ha demostrado logros como el relacionado con “(...)la divulgación de conceptos bajo la forma de *digest* han ejercido evidentemente funciones de estímulo” (Eco 2012: 64); diversos profesionales de las ciencias y las artes comenzaron sus trayectorias,

gracias a las historias que leyeron, vieron e interactuaron durante su infancia y juventud.

Los nuevos, aunque “viejos”, medios poseen el potencial de convertirse en artes himenópteras, bajo el concepto de Pau Luque donde “el lector o espectador no se formula esta pregunta [¿será verdad esto que se cuenta en la novela?], y no porque haya una suerte de pacto implícito entre él y el escritor, como a veces se dice, sino, simplemente, porque formularla carece de sentido: la ficción arrastra la narración, tira de ella como la diana atrae figuradamente la flecha en trance de dar en el blanco. Y si se trata de una buena ficción, el lector lo comprende y aguarda el simbiótico momento en que se encuentran la imaginación del autor y su propia imaginación” (2020: 594-598).

Tanto el jugador del videojuego como el lector del cómic, e incluso el visor del cine, quien puede ser simultáneamente todos, suele aceptar una suerte de “contrato”, el cual resulta claro que implica precisamente el no plantearse la pregunta sobre la veracidad del contexto o los elementos individuales de las obras. Ese contrato no solo abarca la obra que está leyendo/viendo/jugando, sino que además se extiende hacia los tres medios potencialmente relacionados, aquello que no mantenga coherencia interna entre ellos será descubierto con facilidad por la audiencia y actuará en detrimento no solo de la obra en la cual emerge la inconsistencia, sino en la cohesión del universo mediático. Esto obliga a los creadores de todos los medios una mayor coordinación y es claro que los tiempos presentes evidencian una fase inicial, donde se comienzan a descubrir más y

más aspectos de estas relaciones bilaterales, trilaterales e incluso de mayor grado.

El diálogo en la tríada cine-cómic-videojuego posiblemente aún no alcanza lo dicho por Eco, que “(...)la cultura de masas no ha ocupado en realidad el puesto de una supuesta cultura superior” (Eco 2012: 61). Por el contrario, hoy se hace más patente una diferencia entre esas “culturas superiores” al interior de cada medio, entre el Universo Marvel y *Metal Hurlant*, entre el cine de Michael Bay al de Andrey Tarkovsky, así como entre *FreeFire* y *Death Stranding* se establecen distanciamientos del contenido. En todos los casos, los primeros pueden ser una puerta de acceso a los segundos, es crucial poder trabajar en el desarrollo de los alfabetismos correspondientes.

Los medios de entretenimiento cobran en este tiempo una particular relevancia, no solo por su carácter de ocio, sino por su potencial para estimular la capacidad de reflexión en el lector-jugador. “El exceso de trabajo y rendimiento se agudiza y se convierte en autoexplotación. Esta es mucho más eficaz que la explotación por otros, pues va acompañada de un sentimiento de libertad. El explotador es al mismo tiempo el explotado.” (Han 2017 [2010], posiciones 215-216) Es indudable que las formas de autoexplotación humana son uno de los factores que hoy alimentan una crisis de insatisfacción de las personas, se ha orientado la percepción de las personas hacia una utilización del tiempo en un sentido productivo de forma tan cercana a lo absoluto que las consecuencias en la salud física y mental de quienes contribuyen a los procesos de creación de bienes y servicios se está

deteriorando a grados insospechados. Hoy resultan más comunes las historias de personas que sucumben al estrés a las tensiones menores de la vida, a causa de un estado de insatisfacción en cuanto a la realización personal, pero generalmente vista como estabilidad económica; la actual pandemia de Covid-19 ha puesto también de manifiesto la incapacidad de muchas personas para tolerar el encierro, la separación de esos momentos en sitios ajenos al hogar o el centro de trabajo. Incluso pensando que las condiciones de cuarentena han difuminado las fronteras al convertir el hogar en una sucursal laboral, el home office cobra una cuota de agotamiento mayor, puesto que el lugar que antes podía asociarse al descanso hoy ha sido profanado. Esto lleva a que se recupere el valor como entretenimiento de los medios como el cómic y los videojuegos, si bien “(...)no solamente el multitasking, sino también actividades como los juegos de ordenadores suscitan una amplia pero superficial atención, parecida al estado de la vigilancia de un animal salvaje.” (Han 2017, posición 232) Para Han la actividad lúdica es vista desde fuera, no la ve como parte de la experiencia social, sino como una forma alterna de otredad y al mismo tiempo es posible verlos como uno de los pocos frentes que quedan de resistencia ante una sociedad que no sabe descansar. Cada vez es más relevante profundizar en los efectos de los medios creativos de entretenimiento como herramientas que contribuyan a repensar la dirección de la acción social, tanto en lo individual como en lo colectivo.

No se debe olvidar tampoco que “(...)es cierto que la difusión de bienes culturales, aun los más válidos, al tornarse intensiva

embota la capacidad de recepción” (Eco 2012: 64), sin duda se vive una fase de intensidad máxima en la relación entre estos medios. Lo valioso es que se sigan estudiando, que quizá nunca terminen de estudiarse, mas la persistencia es una de las cualidades que Luke Skywalker, Superman y Mario han inculcado a incontables personas a lo largo de unas pocas generaciones.



SUPERHÉROES, ANTIHÉROES, VILLANOS.

UNA VISIÓN DESDE EL DERECHO PENAL

Sergio Gilberto Capito Mata
Luz Anaí Mejía Hernández

Resumen

Resulta innegable la influencia y trascendencia que en la sociedad han adquirido los cómics a lo largo de la historia, tal es así, que, a través de figuras como superhéroes, antihéroes y villanos, se ha fomentado una cultura donde el bien y el mal se enfrentan constantemente en la persecución de sus propios objetivos, a través de métodos distintos que pueden recaer en prácticas contrarias a la ley, donde cada quién imparte su propia justicia. En la realidad, se tiene desde los orígenes de la humanidad la necesidad de crear órdenes normativos y de coaccionar a quienes atenten contra estos, así, el derecho penal, tiene su esencia en los hechos tipificados como delitos y en las penas, con la finalidad de proteger el orden y seguridad de las personas, ejerciendo el Estado monopolio de la acción de la justicia. Tanto en la realidad como en los cómics, la búsqueda de la justicia y del castigo a quienes alteren este orden es algo que resulta a primera vista compartido y necesario, sin embargo, al realizar una revisión exhaustiva de la legislación y los cómics, se identifica que actuaciones como los homicidios, la destrucción de la propiedad, los secuestros, o el uso excesivo de la fuerza, entre otras, vulneran los parámetros establecidos por el derecho. Así pues, mediante una metodología constituida en el análisis teórico y documental, se pretende desarrollar el objetivo principal de esta investigación; la reflexión sobre la actuación de iconos de los cómics, desde la perspectiva del derecho penal.

Palabras clave: *Cómics, derecho penal, superhéroes, antihéroes, villanos.*



Introducción

Los cómics, a lo largo de su evolución histórica, han tenido un fuerte impacto social desde su desarrollo masivo a finales del siglo XIX, durante el apogeo de la prensa escrita. De este modo, los cómics que se presentaban como dibujos secuenciales repartidos en viñetas, que mostraban diferentes tipos de historias, desde simples comedias hasta relatos burlescos de problemas actuales de la realidad, llegaron a influir en gran medida en las culturas por medio de su exportación internacional. De tal manera, que el desarrollo de los cómics en la historia, fue integrando a su mundo a los superhéroes, antihéroes y villanos, todos como parte de historias fantásticas rebosantes de acción, suspenso y aventura, donde cada personaje lucha por su propia justicia, derivada no sólo de experiencias personales, o situaciones particulares y, por tanto, da como resultado los constantes enfrentamientos entre el bien y el mal.

De este modo, por una parte, se tiene a los perseguidores altruistas, aquellos que a través de sus habilidades, poderes o recursos muy por encima de los de una persona común, o derivados de una mutación genética o resultado de sus características interplanetarias, deciden obrar para bien y castigar o eliminar a quien hace lo contrario, es decir, la otra parte, integrada por aquellos que egoístamente buscan su propio beneficio y causar un mal ajeno. En cambio, encontramos en este punto a los llamados antihéroes, que entre las partes anteriores se posicionan en un punto medio, pues,

aunque sus finalidades puedan parecer en esencia buenas y similares a las de un superhéroe, pero con tintes aún más egoístas, y los medios que utilizan para lograr sus cometidos resultan aún más despiadados y contrarios a todo orden normativo o moral, como sucede con los villanos. Ahora bien, en cualquiera de los casos anteriores, ya sea que se trate de superhéroe, antihéroe o villano, se observa que todos buscan hacer su propia justicia, claro está, alejada de aquello que establecen los parámetros sociales y legales establecidos.

Si bien, a primera vista podría justificarse, en razón de que el superhéroe o el antihéroe buscan el bien común, mientras que, tratándose de los villanos, cualquier cometido que realicen va implícito en su inclinación ir en contra del orden social, por lo que, se debe analizar que al menos en el caso del superhéroe y antihéroe, no obstante, la finalidad perseguida, son de cuestionarse los medios eminentemente violentos y contrarios a todo orden y que generalmente ocasionan daños colaterales. De esta manera, es que a partir del supuesto de que el mundo donde se desarrolla la historia de estas figuras icónicas de los cómics es en esencia similar a la realidad actual, donde existe un Estado, así como el orden normativo, hace reflexionar sobre el apego y el cumplimiento del mismo, lo cual, resulta evidente, y no se realizan por parte de algunos, sino que, por el contrario, todo termina en una venganza privada como en la antigüedad se desarrollaba, donde cada quien se ha-

cía justicia por su propia mano. Por tanto, el planteamiento de lograr un bien mayor como justificante de las conductas ilícitas que pueden cometer en el proceso superhéroes y antihéroes, desde actuar al margen de procedimientos legales, hasta recaer en homicidios, destrucción de la propiedad, secuestros, tortura o el uso excesivo de fuerza, entre otros, conlleva a realizar un análisis del mismo.

Si bien, las historias de los superhéroes, antihéroes y villanos en los cómics representan para los espectadores íconos atrayentes e impactantes, pero al final sólo es algo ficticio que puede no necesitar un análisis mayor, se debe aseverar “...que también merecen una atención intelectual seria, porque nos presentan temas e ideas hondamente filosóficos y lo hacen de un modo fascinante.” (Morris, 2010: 14) Asimismo, desde el punto de vista jurídico, es posible considerar que “...un gran ejercicio para comprender a cabalidad la complejidad de nuestra disciplina consiste en someterla a escenarios distintos y distantes; entonces, seremos capaces de asumir de mejor modo nuestras instituciones.” (Morales, 2013: 326). En efecto, pese a que se traten de escenarios fantasiosos, es importante reflexionar sobre ellos, más aún si se considera que el impacto de los cómics a nivel internacional, como ya se ha mencionado, ha tenido tal influencia en las sociedades que incluso ha extendido sus efectos a la realidad, como se puede observar, tal es el caso de que algunos fanáticos terminen en conductas criminales, como lo fue “*La Masacre de Aurora de 2012*”, o bien, no pase de sólo una simple admiración de los personajes.

Por lo anterior, resulta relevante realizar una reflexión con una mirada desde la ciencia, de la conducta de algunos personajes de los cómics, la cual, contrario a los ideales de justicia y del bien, puede estimarse en algunos casos como delictiva. Finalmente, el presente trabajo se sistematiza en tres ejes temáticos; en el primer apartado, se hace una breve revisión de la historia del cómic en el mundo. En un segundo eje temático, se identifican las generalidades del derecho penal, esto es, su conceptualización, ubicación en el derecho, etapas históricas, entre otros. En un tercer y último apartado, se analizan algunos superhéroes y antihéroes, desde el punto de vista del derecho penal, para finalizar con las conclusiones, en las que se destacan los elementos más importantes del presente trabajo.



Los cómics en la historia

Como se ha precisado, tal es el impacto de los cómics en la sociedad, que cualquier persona que no sea específicamente un seguidor o fanático de los mismos, tiene una noción de lo que son y representan. De tal forma que, en sentido estricto, la Real Academia Española define a los cómics como: la “Serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia” (RAE, 2019). No obstante, se adquieren otras acepciones, los cómics se han conceptualizado como “una serie de dibujos que constituyen un relato, con texto o sin él” (Casas, 2015: 17), o también como “una narración en viñetas, la ilustración de un script o argumento en secuencias que describen la acción de los personajes y la expresión facial desde diversos puntos de vista” (Alatríste, 2007: 135). Por otra parte, se tiene que el cómic “...se distingue por ser un medio masivo de información, publicación y periódica, conformada por una historia narrada mediante la imagen, la palabra, símbolos, planos, ángulos, plasmados en papel y distribuidos mediante viñetas y globos de diálogo para mostrar una historia con inicio, desarrollo y conclusión” (Maza, 2013: 12), donde se percibe la variedad en sus distintas formas y presentaciones.

Por cuanto hace al origen de los cómics, se puede encontrar a quien afirma que éste tiene sus antecedentes en la antigüedad, desde que el ser humano comenzó a dibujar como forma de grabar alguna historia o acontecimiento, y en efecto, “Prácticamente desde que el ser humano tuvo la capacidad de abstrac-

ción necesaria para hacerlo, ha contado historias empleando imágenes. Por eso podemos decir que de algún modo la narrativa gráfica ha existido desde siempre” (Fuentes 2014: 13), sin embargo, se ha relacionado el surgimiento del cómic con la aparición de la imprenta y posteriormente de la litografía, como se afirma: “El germen del cómic está, por tanto, en la imprenta. El invento de Johannes Gutenberg inició a mediados del siglo XV la industria del libro, al permitir copiar de un modo relativamente rápido las obras literarias. Después, los medios técnicos se fueron perfeccionando y permitieron la aparición de la prensa en el siglo XVI, cuya popularización en el XIX se convertirá en una de las claves para entender el nacimiento del cómic tal y como lo conocemos hoy en día” (Fuentes 2014: 14).

De este modo, se precisa que el cómic “... es un medio relativamente nuevo, porque nace vinculado a la posibilidad de reproducirlo...el cómic es un objeto industrial, es decir, que se reproduce masivamente mediante medios mecánicos” (Fuentes 2014: 13). No obstante, que se considera que la prensa fue la que permitió un mayor desarrollo de los cómics, se ha considerado al caricaturista suizo Rodolphe Topffer (1799-1846) como padre de la historieta moderna. Por otro lado, se tiene a la litografía, definida como el “Arte de dibujar o grabar en piedra preparada al efecto, para reproducir, mediante impresión, lo dibujado o grabado” (RAE, 2019). En relación a los cómics, esta técnica durante su auge en el siglo XIX

“...permitió incluir en las publicaciones de prensa ilustraciones de gran calidad que en un principio se usaron con fines meramente ilustrativos e informativos, pero que pronto revelaron su verdadero poder como herramienta de crítica contra el sistema” (Fuentes 2014: 15), es así, que la caricatura pasó a ser “...el dibujo deformado y exagerado con fines satíricos, que permite tanto la burla más zafia como la más sutil” (Fuentes 2014: 16). Con respecto a lo anterior, se puede destacar al francés Honoré Daumier (1808-1879), como uno de los grabadores satíricos más importante, ya que, utilizaba sus grabados como manera de expresarse en contra de los gobernantes de su época, en efecto:

Daumier fue escultor, pintor y, sobre todo, grabador. Republicano convencido, influido por Voltaire y Rousseau, Daumier utilizará su arte y la técnica de la litografía para lanzar ácidas críticas contra los políticos de su época, en periódicos como La Silhouette -donde comenzó a publicar- o Le Charivari, de corte satírico. Obras como Gargantúa o El cuerpo legislativo le supusieron múltiples problemas con la justicia e incluso una estancia en prisión por caricaturizar al rey Luis Felipe. (Fuentes 2014: 16)

De este modo, este grabador posteriormente empezaría a crear o renovar “... muchos de los recursos gráficos asociados a la caricatura y, más tarde, al cómic” (Fuentes 2014: 16). Así pues, se ha inferido que el cómic del siglo XIX fue resultado de “... la unión de la tradición del grabado satírico y los hallazgos narrativos de Topffer, que dotaron de movimiento a los dibujos” (Fuentes 2014: 16). Consecuentemente, en el siglo XIX, como se ha mencionado, fue la explosión de

la prensa escrita que masificó el cómic, dándole un mayor desarrollo en Europa y posteriormente en otros países como Estados Unidos, donde se implementan los globos de diálogos en los cómics, en efecto, “Es en este país donde se implanta definitivamente el globo de diálogo o bocadillo gracias a series cómicas y de grafismo caricaturesco como The Katzenjammer Kids (1897), Krazy Kat (1911) o Bringing up father (1913)” (Casas, 2015: 17). Es así, como en el siglo XX Estados Unidos se coloca como el principal centro de producción e innovación del cómic, el cual se utilizó para conseguir la atención de toda clase de público, desde los más jóvenes hasta adultos, como se afirma:

Del siglo XX el principal centro de producción e innovación en el campo de la historieta fue EE.UU, ya que los principales editores del país, William Randolph Hearts y Pulitzer, la usaron para atraer a todo tipo de público, niños y adultos, incluyendo a los inmigrantes que no sabían inglés. En el resto del mundo, mientras tanto, seguían colocándose los textos al pie de la viñeta. (Casas, 2015: 18)

En seguida, a principios del siglo XX después de la Primera Guerra Mundial, resulta importante recalcar un suceso que influyó en los cómics durante 1929, y que fue La Gran Depresión. Y fue así, como esta crisis financiera mundial impulsó en los cómics “...una renovación temática y estilística en la historieta estadounidense, de tal manera que, a pesar de la aparición de notables series de comedia, los siguientes años estarían marcados por las tiras de aventuras, tras el éxito de Buck Rogers” (Casas, 2015: 19). Por tanto, los cómics de aventuras con tintes realistas comenzaron a sobresalir como

entretenimiento en la Europa de 1929, como se sostiene “A partir de 1929, empiezan a triunfar las tiras de aventuras de grafismo realista, como Flash Gordon (1934) o Príncipe Valiente (1937). Estas invadieron Europa a partir de 1934 con Le Journal de Mickey, como Tintín (1929) y Le Journal de Spirou (1938)” (Casas, 2015: 17). Asimismo, de manera posterior los cómics alcanzaron un gran impacto por medio de la inclusión de los superhéroes al mundo, en efecto:

[...] la historieta en prensa comenzaría pronto a causar un duro golpe, el de los comic-books triunfarían gracias al éxito de los superhéroes, el primero de los cuales sería Superman en 1938 y al que siguen otros como Batman en 1939 o el Capitán América y Wonder Woman en castellano (La Mujer Maravilla), fue creada por William Moulton Marston, ambos en 1941, pronto se dejarán imbuir del espíritu bélico de la Segunda Guerra Mundial. Esto les permitió lograr un gran éxito comercial, pero también causaría el cierre de la mayoría de sus títulos al finalizar la guerra.” (Casas, 2015: 19)

Es así, como a mediados del siglo XX, durante 1943 y 1962, la extensión de las tiras y el comic book alcanza su punto más alto, por lo que se le denomina a esta etapa “La Edad de Oro”. Si bien, ocurrió una prohibición de la importación de cómic al Imperio Británico, esto no impidió su extensión y progreso a nivel internacional, como se afirma: “La Edad de Oro comprende (1943-1962). Debido a la guerra, se prohibió la importación de *comic books* estadounidenses en el Imperio británico, lo que permite un breve florecimiento de la producción autóctona en Canadá o Australia. Tras el conflicto la Historieta estadounidense se encuentra en su punto más alto, con unas ventas

enormes y con un público compuesto por niños, adolescentes y adultos jóvenes, tanto masculinos como femeninos” (Casas, 2015: 19). En conclusión, de los antecedentes del cómic los especialistas destacan cuatro etapas que hicieron posible su desarrollo y extensión por todo el mundo, así como las características esenciales del cómic contemporáneo, a saber:

- “1) El cambio de paradigma que, gracias a movimientos socioculturales, sirvió para revolucionar el sistema de producción del cómic y su comprensión popular.
- 2) El abaratamiento de la impresión y de la producción en general, fomentando su accesibilidad por parte del público y de los propios autores.
- 3) La publicación de un contenido libre, que no fuera coartado por sellos restrictivos y otros tipos de censura.
- 4) La posibilidad de que estas publicaciones puedan ser llevadas a cabo por un solo autor, a lo que se suma la opción de la auto-edición. Creándose un nuevo sistema de distribución que, desde los años ochenta, sentó las bases para que se confeccionara un auténtico mercado especializado en el cómic.” (García citado en Ballester, 2018: 104).

En este tenor, se debe reflexionar que el cómic como se conoce hoy en día, es producto de distintos sucesos históricos desde la prensa, en efecto, “Al final, el mundo del cómic no solo dependería de su respectiva producción, sino de los múltiples cambios históricos que se han experimentado en las condiciones de creación, distribución y consumo” (Ballester, 2018: 104). Asimismo, otros factores importantes para el cómic actual fueron las innovaciones, tales como los globos de diálogo, la secuencia de historias consecutivas y el diseño de personajes fantásticos como los superhéroes.

Finalmente, pese a que se sostiene que “...son muchas las editoriales de Europa y Estados Unidos dedicadas al mercado de la Historieta, si bien las revistas y el comic book han ido perdiendo fuerza en favor del álbum y la novela gráfica” (Casas, 2015: 22), los superhéroes en los cómics aún perduran en la actualidad, se siguen

adaptando y modernizando por medio de la tecnología, como es el caso del internet con los webcómic, a la vez que alcanzan una mayor trascendencia en la sociedad a través de las animaciones, el cine y los videojuegos, y no menos importantes y que han tomado mucho auge las miniseries de televisión.

Generalidades del Derecho Penal

Tratar de explicar el derecho y su existencia misma, conlleva a debates y al estudio de diferentes teorías; como la iusnaturalista, que sostiene que el hombre tiene derechos innatos a su propia naturaleza de ser humano, o como la iuspositivista que afirma que sólo es derecho aquel que emana de un poder soberano y que, por tanto, se reconoce en el orden jurídico en un lugar y momento específico. No obstante, a las teorías que pueda haber, lo cierto es que, desde la necesidad del ser humano de vivir en sociedad, ha sido imprescindible también la existencia de normas que regulen el actuar de las personas en comunidad. De este modo, el derecho se ha encargado de proteger distintos intereses, como lo son la propiedad, la salud, la vida, entre otros, pero con el fin de mantener el orden social, entre los mismos se encuentran algunos que deben ser velados y asegurados de una manera mayor, en efecto, “Todos los intereses que el Derecho intenta proteger son de importancia incalculable; sin embargo, de entre ellos hay algunos cuya tutela debe ser asegurada a toda costa, por ser fundamentales en deter-

minado tiempo y lugar para garantizar la supervivencia misma del orden social” (Castellanos, 2003: 17-18).

Es así que, para lograr la referida finalidad, el Estado como ente soberano encargado de la salvaguarda de sus gobernados y de mantener la paz social, se encuentra “...naturalmente, facultado y obligado a la vez, a valerse de los medios adecuados, originándose así la necesidad y justificación del Derecho Penal que, por su naturaleza esencialmente punitiva, es capaz de crear y conservar el orden social” (Castellanos, 2003: 17-18). Así pues, el derecho penal de entre las otras ramas del derecho, resulta ser evidentemente indispensable en lo que respecta a mantener el orden y la paz social. Por tanto, el derecho penal se ha definido de distintas maneras; para el doctor Carrancá y Trujillo, este es “el conjunto de leyes mediante las cuales el Estado define los delitos, determina las penas imponibles a los delincuentes y regula la aplicación concreta de las mismas a los casos de incriminación” (1976: 17), por su parte, para Celestino Porte Petit es el



“el conjunto de normas que determinan el delito, las penas y las medidas de seguridad” (1991: 16).

En cambio, el doctor Fernando Castellanos ofrece una definición más completa al sostener que “Derecho Penal es la rama del Derecho público interna relativa a los delitos, a las penas, y a las medidas de seguridad, que tiene por objetivo inmediato la creación y la conservación del orden social” (2003: 19). Asimismo, el doctor Pavón Vasconcelos, al igual que el doctor Castellanos, conceptualiza al derecho penal como “el conjunto de normas jurídicas, de derecho público interno, que definen los delitos y señalan las penas o medidas de seguridad aplicables para lograr la permanencia del orden social” (2004: 3). Si bien, estas son algunas definiciones de carácter general cabe precisar que, en la concepción del derecho penal, doctrinalmente se hace una distinción entre el objetivo y el subjetivo. De este modo, el primero se refiere a “...las normas y reglas jurídicas que previenen los delitos, establecen las bases para individualizar las penas a los responsables y fijan las penas y medidas de seguridad” (Malo, 2003: 35), mientras que el subjetivo es “...la referencia a la ley penal desde la perspectiva del órgano donde emana; se hace alusión así, al ius puniendi del Estado o potestad punitiva del mismo” (Malo, 2003: 35).

No obstante, a todas las definiciones existentes del derecho penal, estas siempre van a coincidir en que la esencia del mismo se encuentra en tipificar los delitos, es decir, las conductas contrarias al orden social, así como en determinar las penas y medidas de seguridad, claro está, a través del poder punitivo del

Estado, en efecto, “...diversas son las definiciones que se pueden encontrar, sin embargo, todas ellas giran en torno a que el Derecho Penal representa el poder punitivo del Estado y surge como necesidad de ordenar y organizar la vida comunitaria, es decir, la vida gregaria del ser humano en sociedad” (López, 2012: 12). Ahora bien, en relación a los antecedentes del derecho penal, como se precisó en principio, “El surgimiento del derecho penal obedece a la necesidad de regular el comportamiento del ser humano en sociedad, a fin de controlar sus acciones y proteger al grupo social” (Amuchategui, 2012: 2).

De esta forma, el derecho penal como participante en la solución de conflictos sociales a lo largo de la historia, ha evolucionado a través del tiempo desde la antigüedad hasta como se conoce hoy en día. Es así, que los antecedentes del derecho penal se dividen en distintos periodos, para algunos doctores en la materia como Fernando Castellanos (2003) esta se agrupa en cinco etapas, a saber: de la venganza privada, de la venganza divina, de la venganza pública, el periodo humanitario y la etapa científica. Por otra parte, se encuentran especialistas como la Dra. Griselda Amuchategui (2012) que reducen la clasificación anterior a tres fases: De venganza, que comprende la privada, familiar, divina y pública; la fase humanitaria y; la fase científica. También hay doctrinistas como Pavón Vasconcelos (2004) que añaden a la primera clasificación el derecho griego y el derecho romano.

No obstante, las diferentes clasificaciones que pueda haber, generalmente se atiende a la primera. Así pues, se tiene

sobre la venganza que "...significa que el hombre, ante una agresión recibida, obtiene satisfacción mediante otro acto violento" (Amuchategui, 2012: 2). Es así que, se infiere que las etapas del derecho penal relativas a la venganza, consisten en castigar las acciones de las personas contrarias al orden social, por medio de la violencia. De esta manera, con la violencia como medio de coerción, se distinguen los periodos de venganza por quienes imparten el castigo: En la venganza privada, cada particular era encargado de hacer justicia por su cuenta, en efecto: "el ofendido se hace justicia por propia mano, es decir, el afectado ocasiona a su ofensor un daño igual al recibido" (Amuchategui, 2012: 3), por lo anterior, esta fase se sustentaba en la Ley del talión, es decir, el *ojo por ojo y diente por diente*.

Por otro lado, en la venganza divina el castigo estaba a cargo del clero como representantes de Dios, asimismo, este castigo se imponía principalmente "...a quien ocasiona un daño, en virtud de creencias divinas, de modo que a veces se entremezclan rituales mágicos y hechiceros" (Amuchategui, 2012: 3). Por último, la venganza pública la ejercía un representante del gobierno o poder público, en efecto: "En este caso simplemente se traslada la ejecución justiciera a alguien que representa los intereses de la comunidad, en su manifestación más primitiva" (Amuchategui, 2012: 3). En lo que respecta a la etapa Humanitaria, esta surge con motivo de las etapas anteriores y lo que buscaba era dar un trato más humano a las penas, por tanto, se entendía cómo "...una ley física que a toda acción corresponde una reacción de igual intensidad, pero en sentido contrario. A la excesiva crueldad siguió un

movimiento humanizador de las penas y, en general, de los sistemas penales" (Castellanos, 2003: 34). Asimismo, esta tendencia humanista tiene distintos precursores, sin embargo, inicia con el *Tratado de los delitos y de las penas* de César Bonne-sana, marqués de Beccaria.

Por último, en la etapa científica se conservan los principios de la fase anterior, sin embargo, se busca profundizar el conocimiento sobre los delincuentes, la pena y los crímenes, como se afirma: "Se piensa que el castigo no basta, por humanizado que sea, sino que además se requiere llevar a cabo un estudio de personalidad del sujeto y analizar a la víctima; es indispensable conocer el porqué del crimen, saber cuál es el tratamiento adecuado para readaptar al sujeto y, sobre todo, prevenir la posible comisión de delitos" (Amuchategui, 2012: 5). Ahora bien, después de asentar la definición e historia del derecho penal, es importante precisar su ubicación en el derecho. Por lo anterior, en primer término, se debe identificar cómo se dividen las diferentes ramas del derecho, si bien, hay especialistas que exponen que se clasifica en tres partes, esto es, derecho público, derecho privado y una tercera parte que vendría a ser el derecho social, la división generalmente más aceptada es la que solo atiende a derecho público y privado.

De este modo, se diferenciará si una rama del derecho como lo son la penal, civil, mercantil, administrativa, familiar, laboral, entre otras, pertenecen a la parte pública o privada del derecho, de acuerdo a los términos de la relación jurídica en cuestión, es decir, "...si en uno de ellos, o en ambos, aparece el Estado como soberano, las normas reguladoras de tal



relación, pertenecerán al Derecho público; en cambio, si la disposición rige sólo relaciones entre particulares, formará parte del Derecho privado” (Castellanos, 2003: 20). Es así, que en atención a la relación jurídica que regula, el derecho penal se encuentra dentro del derecho público, como se afirma: “En concreto, puede decirse que el Derecho Penal es público, por normar relaciones entre el poder y los gobernados. Como por otra parte el Derecho Penal está dirigido a los súbditos, dentro de los límites jurisdiccionales del Estado, se le considera una rama del Derecho interno, sin constituir Excepción los convenios celebrados entre los países para resolver cuestiones de naturaleza penal, pues esos tratados no son sino actos de voluntad soberana de quienes los suscriben” (Castellanos, 2003: 20).

Por otra parte, con respecto a la relación del derecho penal con las otras disciplinas jurídicas, se ha afirmado que el derecho penal es un todo armónico, aunque a diferencia de las otras ramas del derecho, obtiene una “...mayor reacción del poder del Estado; éste responde con más energía frente al delito” (Castellanos, 2003: 21), por ello, la distinción entre el derecho penal y las otras ramas es de grado, en efecto: “El Derecho es un todo armónico y las diferencias existentes entre sus diversas ramas son sólo de grado, pero no de esencia, siendo por ello que el Derecho penal guarda íntima conexión, entre otros, con el Derecho constitucional, el Derecho civil, el Derecho administrativo, el Derecho laboral y el Derecho mercantil.” (Pavón, 2004: 17). En este sentido, se afirma a su vez que el derecho penal mantiene una estrecha relación con las otras ciencias jurídicas, conservando a su

vez, un vínculo de mayor relevancia con el derecho constitucional.

En este sentido, la relación de mayor trascendencia con el derecho constitucional, resulta del hecho de que será la Ley Fundamental del Estado la que establezca las bases para la normativa penal: “El derecho constitucional es la ley fundamental vigente en un estado de derecho. A partir de la misma encuentra en su desarrollo todas las restantes ramas del orden jurídico existente en el mismo. Naturalmente, el orden jurídico penal incorporado en el código penal y en las leyes penales especiales existentes se desarrolla parte de los principios que sobre el particular refiere la constitución.” (Malo, 2003: 141). El derecho constitucional otorga al derecho penal, esa facultad punitiva, derivando en un monopolio de la acción de la justicia, claramente establecido en el numeral 17 de la Ley Fundamental mexicana (1917) “Ninguna persona podrá hacerse justicia por sí misma, ni ejercer violencia para reclamar su derecho”, dejando totalmente aún lado la opción de la justicia privada, salvo sus causas de justificación.

Para concluir, se debe precisar que el derecho penal actual, en cuanto a su normatividad, se divide en dos partes; la general y la especial. Así pues, la primera “comprende las normas secundarias, accesorias o simplemente declarativas referentes al delito, al delincuente y a las penas y medidas de seguridad” (Pavón, 2004: 13), y por su parte, la especial “se integra con los tipos penales y las penas que a cada delito corresponden” (Pavón, 2004: 13). Asimismo, las normas del derecho penal pueden ser sustantivas, es decir, que se refieren “...a las normas re-

lativas al delito, al delincuente y a la pena o medida de seguridad” (Amuchategui, 2012: 14) o adjetivas, esto es que “...se ocupan de señalar la forma de aplicar las normas jurídico-penales en los casos concretos” (Amuchategui, 2012: 14). También, es importante señalar que, de manera espacial, existen normativas penales que tienen su aplicación y vigencia de acuerdo a los niveles de gobierno: Nacional, Estatal o Municipal.

Finalmente, derivado de todo lo expuesto anteriormente, resulta relevante reflexionar, como parte de los aspectos más importantes, que efectivamente el derecho penal tiene sus inicios desde la antigüedad como una necesidad del ser humano, quien en sí mismo e innato a su propia naturaleza, es un ser social

y, por tanto, ha de desarrollarse en una sociedad, donde es inevitable toda clase de conflictos y, en consecuencia, el establecimiento de un orden o una manera específica de hacer justicia, castigando a quienes cometan las faltas, resulta imprescindible para una sana convivencia. Si bien, el derecho penal, como toda disciplina jurídica, requiere de un estudio más profundo y exhaustivo, por medio de esta breve revisión se logra evidenciar su importancia y trascendencia para el desenvolvimiento de cualquier sociedad, esto es, en cualquier lugar y momento histórico concreto.

Superhéroes, antihéroes, villanos, una visión desde el Derecho Penal

Ya realizada una breve exposición de los cómics y del derecho penal, se debe partir al objetivo esencial del presente trabajo, esto es, las figuras icónicas de los cómics desde la mira del derecho penal. Si bien, en el apartado anterior se expuso que los superhéroes se desarrollaron en los cómics del siglo XX y partiendo de ahí tuvieron su despegue en la historia, resulta menester identificar y analizar estas figuras. Por tanto, el análisis se centrará en tres figuras a definir; los superhéroes, antihéroes y villanos. De inicio, tomando

lo definido por el diccionario de la Real Academia Española, el término superhéroe se refiere a “Personaje de ficción que tiene poderes extraordinarios” (RAE, 2019), asimismo, se debe precisar que este término se integra de las palabras *super* que significa “Superior, extraordinario” (RAE, 2019) y de *héroe* que es una “Persona que realiza una acción muy abnegada en beneficio de una causa noble” (RAE, 2019) o también el “Protagonista de una obra de ficción” (RAE, 2019). En los superhéroes, se identifican figuras



como Superman, Spiderman, Wonder Woman, el Capitán América, Ant-man, Supergirl, entre otros.

Por otra parte, se encuentran los antihéroes que vendrán a ser todo aquel “Personaje destacado o protagonista de una obra de ficción cuyas características y comportamientos no corresponde a los del héroe tradicional” (RAE, 2019), es así, que los antihéroes serán aquellos personajes que, si bien, al igual que los héroes persiguen algún fin aparentemente justo o correcto, estos tienen comportamientos antiéticos, contrarios a la moral típica del superhéroe. Entre estos, figuran personajes como Batman, The Punisher, Deadpool, Wolverine, The Comedian, Ghost Rider, entre otros. Por último, en contraposición a las dos figuras anteriores, se tiene a los villanos que son figuras de actuar “Ruín, indigno o indecoroso” (RAE, 2019), por ello, son identificados como los némesis de los superhéroes y antihéroes en las historias del cómic, sin ellos no hay razón de ser de estos dos últimos. Así pues, se ubican en este tipo

de figura a personajes como el Joker, Lex Luthor, Dr. Octopus, el Duende Verde, Thanos, Red Skull, etc.

De este modo, es posible diferenciar cada personaje de acuerdo a sus propias características: El héroe o superhéroe, quien representa el papel de lo bueno y el ideal de justicia; el villano, quien en contraposición se encarga de figurar el mal y, por tanto, se encuentra en una lucha incesante con la justicia del primero y; por último, los antihéroes que se encuentran en un punto medio entre ambos bandos, aunque puede considerarse más inclinado al lado “correcto” o “bueno”. Al respecto, el Mtro. Nahum de la Vega en su artículo titulado “Héroes, Antihéroes y Villanos” (2013: 18) hace una distinción entre cada figura atendiendo a factores como son; los fines que persiguen, los medios que utilizan para lograr los mismos, el enfoque que tienen y el alcance de sus logros, entre otros. Por ello, a continuación, se muestra una adaptación con estos elementos y las definiciones expuestas anteriormente:

	HÉROE / SUPERHÉROE	ANTIHÉROE	VILLANO
Definición	Personaje de ficción que tiene poderes extraordinarios	Personaje destacado o protagonista de una obra de ficción cuyas características y comportamientos no corresponde a los del héroe tradicional	Ruín, indigno o indecoroso
Fines	Adecuados a los deseables en su sociedad	Adecuados a los deseables en su sociedad	Inadecuados a los deseables en su sociedad

Medios	Sólo usa medios lícitos y proporcionales a las atribuciones que le ha dado la sociedad	Excede a los medios lícitos y, si es necesario, abusa de las atribuciones que le ha dado la sociedad	No respeta -y puede ir en contra- los medios ilícitos, toma atribuciones que no le corresponden y abusa de cualquier circunstancia a su favor
Enfoque	Centrado en el bien común aun sacrificando el bien individual	Centrado en el bien particular, sin olvidar el bien común	Se centra en atacar el sistema y los valores de la comunidad para beneficio personal
Logro	Restablece o mantiene el bienestar común sólo si cuenta con los atributos lícitos para lograrlo	Restablece o mantiene el bienestar común a pesar de no contar con los atributos lícitos para ello. Da por hecho que la realidad supera a la norma social y actúa en consecuencia de esto	Destruye o desestabiliza el bien común para satisfacer sus propios fines, a un costo colectivo muy elevado e inaceptable para su sociedad

Tabla. Fuente: Elaboración propia con base en el artículo titulado "Héroes, Antihéroes y Villanos" de Nahum de la Vega, en 2013, p. 18.

Ahora bien, en relación al derecho penal, como se expuso anteriormente, este se encarga de la parte de los delitos, las penas y medidas de seguridad para mantener el orden social. De tal manera, partiendo del hecho de que el delito en sentido formal se refiere a "...las entidades típicas que traen aparejada una sanción; no es la descripción del delito concreto, sino la enunciación de que un ilícito penal merece una sanción" (Amuchategui, 2012: 48), para su existencia es imprescindible tanto el actuar de un sujeto que cae en el ilícito, así como la repercusión o daño resultado de ese mismo actuar. Es así que, para la configuración del delito, se encuentra la preexistencia de dos sujetos, a saber: el sujeto activo y el pasivo. De esta forma, el primero será "la persona física que comete el delito; se llama también delincuente, agente

o criminal" (Amuchategui, 2012: 39), mientras que, el segundo es aquella "... persona física o moral sobre quien recae el daño o peligro causado por la conducta del delincuente. Por lo general, se le denomina también víctima u ofendido" (Amuchategui, 2012: 39), no obstante, cabe señalar que en sentido estricto el ofendido será quien "resiente el delito en forma indirecta; por ejemplo, los familiares del occiso" (Amuchategui, 2012: 39).

Precisado lo anterior, es posible determinar la posición que ocupan los superhéroes, antihéroes y villanos en la perspectiva del derecho penal. Si bien, y tomando como base el cuadro anterior, a primera vista resultaría fácil determinar la relación entre el derecho penal y estas figuras, sin embargo, resulta necesario indagar sobre el tema. Suponiendo, en el



caso de los villanos, como se desprende de su finalidad, es evidente que en su actuar esta inherente la criminalidad en sus conductas, sin importar el tipo de villano o el papel complejo que desempeñen, o la obsesión por destruir tal o cual superhéroe, estos siempre tendrán fines egoístas, cuyo costo lo vendría a pagar el resto de la sociedad. Por ello, la posición de los villanos en vista del derecho penal, vendría a ser la del criminal que infringe la ley frente al Estado. Se puede considerar como un claro ejemplo el actuar del Joker, uno de los enemigos acérrimos de Batman y de los criminales más destacados en ciudad Gótica. Este personaje, se caracteriza por su personalidad psicópata retorcida y, al igual que Batman, no tiene poderes o habilidades sobrehumanas, por lo que, utiliza su ingenio para crear toda clase de armas letales para la consecución de sus fines. Demuestra en todo momento su obsesión enfermiza en contra de su archí enemigo, y cuyos daños colaterales son muy graves.

Es así, como todo villano a su manera única, a Joker siempre se le ve cometiendo toda clase de crímenes, desde robos hasta homicidios o secuestros, asimismo, ha colaborado con otros supervillanos en grupos delictivos como la “Banda de la injusticia” y la “Liga de la injusticia”, con lo que se actualizaría el tipo penal de asociación delictuosa, o delincuencia organizada, conductas tipificadas en la legislación penal vigente; además de otros delitos evidentes y más comunes. Es así que la posición de Joker como villano en vista del derecho penal, como es claro, sería la del sujeto activo del delito, mientras que, aquellos que reciben el daño, aunque en este caso es la comunidad general de ciudad Gótica, vendrán a ser el

sujeto pasivo, con sus correspondientes víctimas directas e indirectas del delito. Sin embargo, el caso de los superhéroes y los antihéroes es diferente; aunque ambos tienen una finalidad aparentemente justa o correcta, se distinguen por los medios excesivos y sanguinarios para lograr sus fines, como por ejemplo en la historia de cómics “El regreso del Caballero Oscuro” (1986), que se reflejaron en la controversial película “Batman vs. Superman: el origen de la justicia” (2016).

Por tanto, tratándose de antihéroes, generalmente son ubicados en un punto medio entre los superhéroes y los villanos, toda vez que sus finalidades, son consideradas principalmente para su propio bien, y como secundarias las del colectivo, las cuales logran a través de actos que son considerados crímenes o delitos para el derecho penal. Como ejemplo de ello, se encuentran personajes como The Punisher y Deadpool, bastante populares entre el público. El primero, es un ex marino, con distintas habilidades como el ser experto en artes marciales, en tácticas militares, en el manejo de toda clase de armas, entre otras, tiene su primera aparición en el cómic The Amazing Spider-Man número 129. Frank Castle, quien adoptó el nombre de “The Punisher”, quien solía vivir una vida común con su esposa e hijos, sin embargo, tras un paseo en Central Park, estos fueron asesinados de manera injusta por la mafia, siendo Frank el único superviviente, motivo por el que cobrar venganza y decide emprender una guerra en contra del crimen, convirtiéndose en un vigilante despiadado que utiliza medios como amenazar, secuestrar, torturar y matar para alcanzar sus fines, actos totalmente, como ya se ha sustentado

contrarios a derecho y al principio constitucional de “no hacer justicia por propia mano” (CPEM, art.17).

Por su parte, Wade Winston Wilson conocido como Deadpool tuvo su inicio en el cómic “New Mutants” número 98, este personaje se identifica como un mercenario mutante, producto del programa militar canadiense Arma X, donde le fue implantando el factor acelerado de curación de Wolverine. Deadpool, al igual que The Punisher, utiliza medios extremadamente violentos y sanguinarios para lograr sus fines, sin embargo, este personaje ha llegado a ser considerado villano en algunas situaciones, como al intentar asesinar a otros superhéroes del universo Marvel, visto en el cómic “Deadpool Kills the Marvel Universe” (2012). Si bien, estos dos antihéroes son muy destacados por su excesiva violencia para combatir el crimen, también existen otros antihéroes, aparentemente menos violentos como Batman, como se ha ejemplificado en líneas anteriores, quien es generalmente visto con otros superhéroes por ser miembro de la Liga de la Justicia, sin embargo, puede clasificarse dentro de los llamados antihéroes, toda vez que ha utilizado medios como la tortura para lograr sus cometidos, e incluso el homicidio.

De este modo, pese a que los antihéroes generalmente son considerados como buenos, en razón de combatir a los malos e injustos, la realidad es que, en la perspectiva del derecho penal son igual de criminales que los villanos, tan claro como apegarse a la descripción del delito considerada como toda conducta típica, antijurídica y culpable. No obstante, la finalidad que lleguen a tener, el fin no va

a justificar los medios, más aún si todo lo cometen de una manera dolosa, es decir, “Cuando el sujeto comete el delito con la intención de realizarlo” (Amuchategui, 2012: 66), por ello, el lugar que deben de tener los antihéroes frente al derecho penal, sería el de sujetos activos y, en este caso, los sujetos pasivos o víctimas serían los criminales a los que torturaron, asesinaron, secuestraron, etc. Pues, aunque estos últimos sean villanos, no es causa justificante.

Ahora bien, en el caso de los superhéroes, a diferencia de los antihéroes, es de suponer que son personajes que se guían esencialmente por sus creencias morales y sociales, por tanto, su actuar debe de ser respetando los parámetros lícitos del Estado en que se encuentren, sin embargo, es posible diferir de esta aseveración. No obstante, al presupuesto de que todo lo que hace un superhéroe es bueno, lo cierto es que, “...un superhéroe no puede ser bueno sólo por definición” (Brenzel, 2010: 230). En este sentido, es posible afirmar que no todo acto que realiza un superhéroe es bueno y lícito. Si bien, los superhéroes son presentados como el ideal de justicia, toda vez que se encargan de combatir el mal y usar sus poderes con fines altruistas, desde la mira del derecho penal, estos no se encontrarían precisamente en una posición favorable, como podemos observar en las interminables aventuras de Spiderman.

Por otra parte, se tiene que la mayoría de los superhéroes tienen una doble identidad para lograr tener una vida común detrás de su traje, claro ejemplo de ello, se encuentra en Superman, Flash, Green Arrow, Spiderman, etc. Con esta doble identidad, se pueden comportar de dos



maneras; como ciudadano común sujeto a las mismas leyes que rigen a toda persona o como un combatiente del crimen cuyos límites se fundan principalmente en sus convicciones morales sobre la ley. En ambos supuestos, es decir, ya sea que se trate del ciudadano común o del superhéroe, estos siguen sujetos al derecho, sin embargo, en el segundo caso, resulta más difícil lograr sus fines apegándose a los estándares legales. Es así, que terminan actuando por su cuenta, allanando propiedades, secuestrando, deteniendo sin orden judicial previa, atribuyéndose funciones propias de una autoridad sin serlo realmente, lo que podría considerarse hasta un delito de usurpación de funciones.

Pese, a que es posible diferir de lo anterior, ya que, al final lo que hace el superhéroe es para lograr un bien mayor como salvar a la comunidad o al mundo, lo cierto es, que en el camino sus actos no son del todo lícitos, además, no por el hecho de que combatan a un villano, es causa suficiente que justifique las lesiones graves, las amenazas o el secuestro, pues, conforme al sistema penal vigente, como se ha ya comentado, no es admisible el hacer justicia por propia mano, como se referencia en la etapa de la venganza privada. En efecto, por muy peligroso que sea el villano, existen procedimientos legales que se deben de respetar, como la presunción de inocencia, el debido proceso, la doble imputación, etc... Así como conductas que no son precisamente justificables y que ameritan un análisis posterior.

De esta manera, este tipo de delitos se pueden evidenciar en la cotidianidad de cualquier superhéroe, pero en algunos

resultan más evidentes que en otros, como por ejemplo Superman en el cómic, dividido en cuatro partes "The Kingdom Come" (1996). En este cómic, el personaje abandona su vida de superhéroe tras la muerte de Lois Lane en manos del Joker, quien a su vez fue asesinado por Magog, quien se ostentaba como superhéroe, pero cuyos medios no eran los más apegados a la legalidad, y en consecuencia, Superman termina aislándose del mundo durante 10 años y al regresar de vuelta a salvar el mundo lo hace de una manera diferente, esto es, más despiadada e intimidante, contraria a sus convicciones morales, donde se percibe claramente los antivalores del odio y la venganza. Fue hasta el final, que Superman logra concientizar sobre su comportamiento para regresar a ser el superhéroe que todos conocen, el bueno y piadoso. De tal manera, en este caso es posible reflexionar, que no precisamente todo superhéroe es bueno o perfecto, además, aunque ya lo hacen cotidianamente, en ocasiones pueden transformarse y optar por conductas más violentas y totalmente antijurídicas.

Como se observa, excepcionalmente los superhéroes han llegado a asesinar, incluso aquellos como Superman considerado el superhéroe más moralista de todos, aunque en situaciones ajenas a su voluntad; como en el arco argumental de Trinity War (2013), cuando al encontrarse Superman bajo la influencia de Pandora asesina a Dr. Light. Aunque, en este supuesto se podría argumentar que es un delito culposo, es decir, "se comete sin la intención de cometerlo" (Amuchategui, 2012: 66), un accidente con resultados jurídicos previstos en la legislación penal vigente. De lo anterior, se infiere que al igual que un antihéroe o un villano,

de una u otra manera, los superhéroes pueden incurrir en delitos, pues bien, no por ser esa figura idealista de justicia los exime de caer en la conducta típica, anti-jurídica y culpable (delito). Es así, que se puede afirmar que la posición que tienen los superhéroes frente al derecho penal, vendrá a ser la misma que las dos figuras anteriores; de sujetos activos, aunque en este caso la víctima, dependiendo del delito de que se trate, podrían ser la comunidad, como en el daño a la propiedad o, hasta el propio villano en el caso de las lesiones.

Si bien se percibe, los superhéroes buscan el bien común, no elimina sus conductas que infringen la ley, aunque sea de una manera menor o más leve, o como lo establece el Código Penal de Baja California

en su numeral 14 “...los delitos se pueden realizar dolosa, culposa o preterintencionalmente... I.- Obra dolosamente el que, conociendo los elementos objetivos del tipo penal, o previendo como posible el resultado típico, quiere o acepta la realización de la conducta o hecho descrito por la ley; II.- Obra culposamente el que produce el resultado típico que no previó siendo previsible o previó confiado en que no se produciría, al infringir un deber de cuidado que las circunstancias y condiciones personales le imponen; III.- Obra preterintencionalmente el que causa un resultado típico más grave al querido, si aquél se produce culposamente”. A modo de ilustración, se muestra una comparación de los delitos que se cometen principal y comúnmente por los superhéroes, antihéroes y villanos en la siguiente tabla:

DELITO	SUPERHÉROE	ANTIHEROE	VILLANO
Robo			X
Usurpación de funciones	X	X	X
Allanamiento de morada	X	X	X
Daño en propiedad ajena y en propiedad nacional	X	X	X
Amenazas	X	X	X
Extorsión		X	X
Lesiones	X	X	X
Secuestro	X	X	X
Tortura		X	X
Homicidio		X	X

Fuente: Elaboración propia.



Finalmente, de lo antes analizado, es importante concientizar que no necesariamente una finalidad que puede presentarse como justa o buena, es causa suficiente para infringir lo establecido en el orden jurídico, el que ajeno a todo aspecto valorativo de lo que motiva moralmente las conductas, se encarga de sancionar lo tipificado como delitos, por ello, los superhéroes pueden identificarse como criminales al igual que los antihéroes y villanos. Asimismo, se debe precisar que, aunque todos pueden encontrarse en la misma posición frente al derecho penal, lo cierto es, que existen diferencias respecto a la magnitud y el grado de cada acción u omisión, ya que no todos cometen los delitos de la misma manera, ni con las mismas intenciones, lo que es materia de estudio en un procedimiento penal. Sin más, resulta fascinante el análisis de los cómics desde una mirada científica, como lo es el derecho penal.

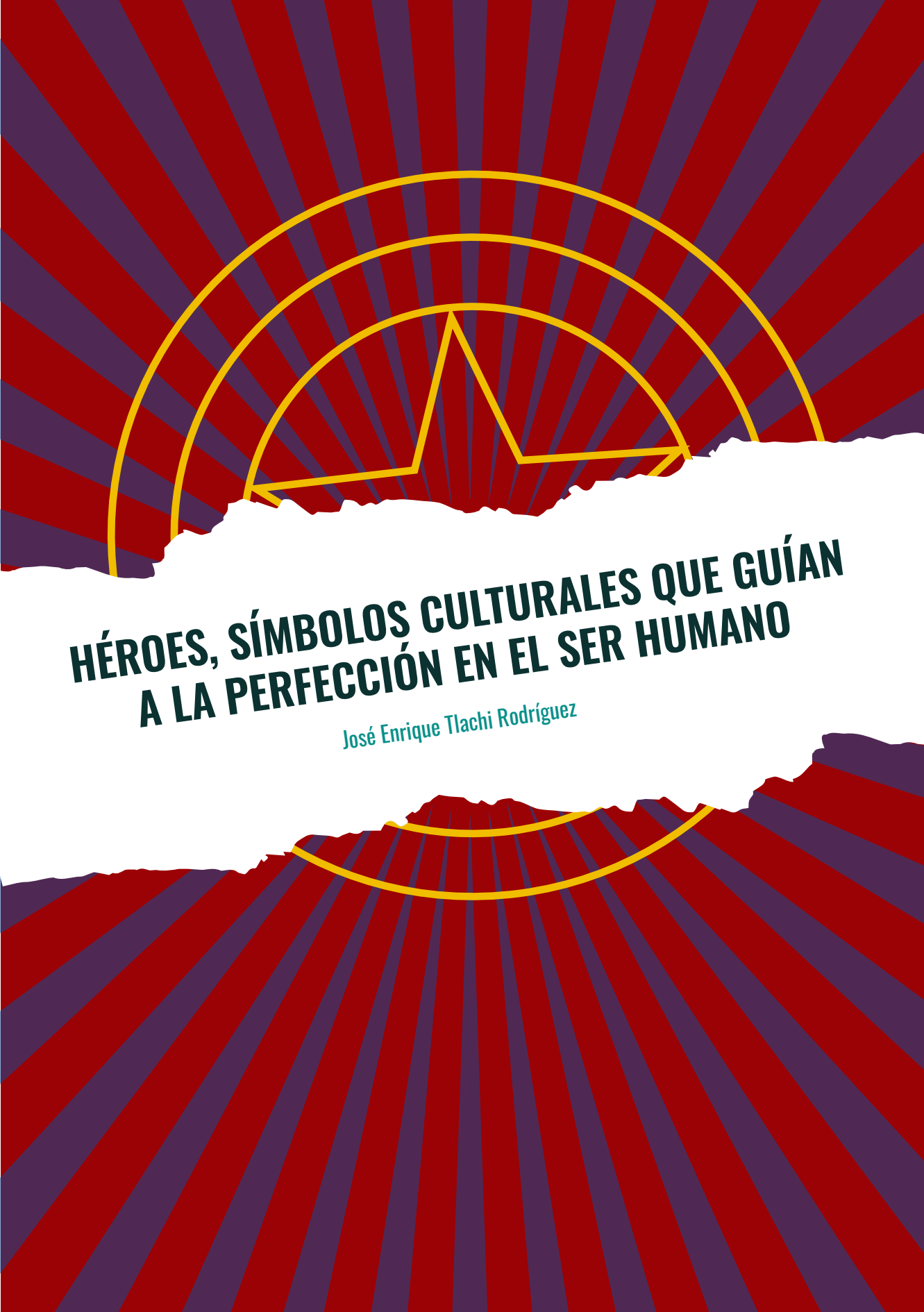


Conclusiones

En conclusión, se logró identificar a través de la evolución del cómic en la historia, su trascendencia e impacto en el contexto social. Si bien, este tiene sus inicios desde la antigüedad, por medio de los dibujos que utilizaban diferentes culturas para relatar historias, tuvo su desarrollo a partir de la imprenta. Asimismo, su expansión por el mismo y la posibilidad de relatar todo tipo de historias desde sátiras, hasta fantásticas, lograron causar un mayor impacto social, como medio para representar de distintas formas la realidad, lo que más tarde sucedió en el caso de los superhéroes. De manera tal, en relación al derecho penal, se determinó que el mismo, entre las demás disciplinas jurídicas, tiene una mayor reacción del Estado, al encargarse de los delitos, penas y medidas de seguridad, lo que lo coloca también en una posición trascendente derivada de la obligación de proteger los bienes jurídicos tutelados como la vida. Aunado a ello, el derecho penal, visto como un medio de control social, toda vez que ha estado presente desde la antigüedad, desde que el humano en conflictos derivados de la convivencia ineludible, ha buscado formas diferentes de resolverlos y castigarlos a modo de justicia.

Para finalizar, por medio del análisis de los superhéroes, antihéroes y villanos desde la perspectiva del derecho penal, se determinó que todas estas figuras en la persecución de su propia justicia, caen en la comisión inevitable de conductas consideradas como delitos, si bien, en el

caso de los superhéroes y antihéroes en inicio podría parecer inconcebible, toda vez que buscan erradicar el mal, lo cierto también es, que sus intenciones o finalidades no los eximen de la responsabilidad jurídica que trae consigo el derecho penal, aunque cada uno lo hace en un grado y magnitud diferente, para garantizar bienes propios o ajenos. Sin embargo, son expresiones artísticas que se han desarrollado con la humanidad, tal como el derecho penal, y que siguen entreteniéndolo a chicos y grandes, y cuyas teorías en un afán de comparar con la realidad, merecen ser analizadas desde el punto de vista científico.



HÉROES, SÍMBOLOS CULTURALES QUE GUÍAN A LA PERFECCIÓN EN EL SER HUMANO

José Enrique Tlachi Rodríguez

Resumen

Actualmente vivimos una época en la que los temas más comunes que escuchamos en casi cualquier conversación son fútbol o superhéroes; en el segundo caso, es casi de ley que por lo menos uno de nuestros conocidos, familiares y/o amistades ha visto alguna película de este género, o al menos escuchado sobre algún sujeto con poderes extraordinarios, como pegarse a las paredes o volar. Hablar de estos temas es algo que forma parte de la cultura popular, además de que el gusto por los superhéroes se ha fortalecido aún más en los últimos años gracias a las enormes producciones cinematográficas y demás productos visuales que han generado millones de fanáticos alrededor del mundo. Por este motivo, el presente trabajo pretende explicar por qué existe un gran interés por parte de la población hacia estos personajes, así como qué es lo que los hace tan populares a pesar de no ser reales; además, se indaga sobre cuál es el papel que juegan no solo en la pantalla grande (o chica) sino a nivel personal en quienes acuden a los cines cada vez que una nueva película se estrena. De igual forma, se analiza el simbolismo del héroe, lo que representa para la sociedad actual (más allá de ser un simple entretenimiento de masas), así como la forma en la que los problemas de la vida común son retratados mediante historias protagonizadas por individuos con superpoderes que, a pesar de su condición, no están exentos de lidiar con dichas trivialidades.

Palabras clave: *superhéroes, símbolos, moral, motivación, identificación.*



Introducción

Muchas de las y los adultos recordamos con alegría la primera vez que vimos a nuestro superhéroe favorito en el cine, esa emoción de verlo en pantalla grande y luego llegar a casa a ponernos una capa, botas o máscara y jugar que éramos ese personaje. Los años pasaron y dejamos la infancia atrás; sin embargo, esa admiración y sensación por dichos personajes continúan en varios de nosotros e, incluso, nos han permitido aprender grandes lecciones para la vida diaria, lo cual demuestra que no sólo son un tipo de entretenimiento para niños, sino que tienen un significado más profundo para la sociedad. Actualmente somos testigos de ese impacto.

Penín (2015: párr. 2) asegura que “no es de extrañar que en una época como la nuestra, donde el individuo está tan perdido, tan falto de esperanza y valores, las películas y series de superhéroes se multipliquen y triunfen por doquier” y es que el ser humano siempre busca algo con que identificarse y en estos personajes vemos una luz, una esperanza o una guía que nos permite salir de la oscuridad colectiva y personal en la que estamos.” Sin embargo, esta admiración que se vive en la actualidad por los llamados “superhéroes” no es propia del siglo XXI, ni siquiera del siglo pasado. Desde hace miles de años, las sociedades alrededor del mundo se han encantado con mitos y leyendas protagonizadas por seres extraordinarios: diosas y dioses quienes bajaron a la tierra para realizar hazañas imposibles para un humano común.

Estos relatos son un claro ejemplo de la fascinación que provocan estos personajes en nuestra sociedad: mujeres y hombres de ficción con habilidades extraordinarias y un sinfín de aventuras que estamos dispuestos a escuchar, sin importar el paso del tiempo. Pasaron los años, los siglos y los milenios, pero las historias continuaron, se adaptaron a las nuevas épocas, se cambiaron las túnicas y las togas por brillantes trajes de spandex o cuero, las espadas por sables luminosos y pistolas láser, mientras que los carruajes fueron sustituidos por veloces naves espaciales y autos blindados con la capacidad de un tanque militar. Pero aquí la pregunta es: ¿por qué nos fascinan tanto estos personajes?, ¿qué representan para nosotros?, ¿por qué los admiramos a pesar de que no son personas reales?

Cardona (2006: 64) propone que los superhéroes conforman el “universo mítico de la cultura de masas”, ya que es a través de ellos que “las sociedades mediáticas han representado sueños, miedos, ideales y morales. El superhéroe hace parte de la experiencia ética, estética y moral de Occidente, y personifica lo que la sociedad quiere y teme: aquello que se piensa como posibilidad de salvación para un mundo imbuido en el nihilismo, el desencanto y la desesperanza”. Por su parte, Penín (2015: párr. 2) dice que “el éxito de la figura del superhéroe tiene que ver precisamente con esto, con su capacidad de ser una metáfora estructurante en épocas de crisis”, mientras que

Bolaño (2012: 34) afirma que “las personas pueden admirar al héroe por ser capaz de enfrentarse a la adversidad. Esto puede llevar a los demás a imitarlo y a ser héroes ellos mismos”.

Esto quiere decir que las y los héroes representan símbolos con los cuales nos podemos identificar. Son personificaciones con valores como la perseverancia, valentía e integridad; son esa fuente de inspiración que buscamos en los momentos más oscuros porque, a través de su ejemplo, encontramos el camino y la fuerza para seguir adelante: nos hacen pensar que no hay obstáculo capaz de vencernos y que podemos vivir en un mundo mejor.



La “S” en el pecho significa esperanza

Entre los símbolos más conocidos que representan estas ideas se encuentra el superhéroe por excelencia, Superman, personaje creado por el escritor Jerry Siegel y el dibujante Joe Shuster en 1933. La insignia que lleva en el pecho significa “Esperanza” y es un personaje que cuenta con gran sentido de moralidad y rectitud, siempre dispuesto a hacer lo correcto por el bien común. De acuerdo con Embid (2018), el hombre de acero es un reflejo de ese “sueño americano” que buscan los migrantes con tanto esfuerzo, quienes vienen de zonas rurales para triunfar en las grandes ciudades. Esta es una manera de concebir al personaje de una forma más “humana”, que permite que miles de personas en el mundo que comparten ese “sueño americano” también encuentren en el hombre de acero una inspiración para seguir adelante, sin importar si son extranjeros, si vienen de una granja o si tienen que forjar su camino desde cero. Eso también representa Superman, o más en específico, el propio Clark Kent.

El autor también hace una comparación de Superman con personajes bíblicos como Moisés, debido a ciertos parecidos como la cesta y la nave en la que fueron enviados para ser salvados al convertirse en hombres. Así, Moisés libera al pueblo judío del yugo de Egipto y Superman salva a la humanidad de las amenazas que quieren acabar con la vida en la tierra. De igual forma, hace comparaciones de Superman con el propio Jesús como la figura de aquel “salvador” o “enviado

de los cielos” que tiene compasión por la humanidad y la ayuda. Una muestra clara de esto es la secuencia de la película *Batman vs Superman* (Snyder, 2016: 0:53:05) en la que, tras salvar a una niña de un edificio en llamas, la gente se acerca a Superman para tocarlo y adorarlo como si fuera una deidad. Más adelante se muestra la escena de una familia que está a punto de morir en una inundación, en ese caso, la mujer que está llorando en la azotea mira hacia arriba extendiendo su mano para tocar a un Superman que aparece descendiendo del cielo envuelto en su capa (Ibid., 0:54:49), en una imagen que recuerda pinturas bíblicas como la resurrección de Cristo o la promesa del hijo de Dios que vuelve a la tierra para salvarnos.

Momentos antes de esta escena en la película aparece un personaje que es entrevistado en un noticiero y quien expresa: “siempre hemos creado íconos a nuestra propia imagen, lo que hemos hecho es proyectarnos en él (Superman). El hecho es que tal vez no es una especie de demonio o de mesías, tal vez solo es un hombre que intenta hacer lo correcto” (Ibid., 0:54:29). De hecho, podríamos decir que muchos de los amantes de los superhéroes entramos a este mundo gracias a Superman y varios niños teníamos el sueño de volar y tener súper fuerza. Al final, este personaje nos guio hacia un universo nuevo de posibilidades que ha servido como modelo a seguir incluso en la vida adulta.

Un escudo con un gran significado

Otro héroe que también cuenta con una gran e inquebrantable moral es el Capitán América (personaje creado por los historietistas Joe Simon y Jack Kirby en 1941), quien al principio de su historia era un chico flaco, sin fuerzas, pero con una gran motivación y deseos de unirse al ejército de Estados Unidos para poder servir a su país.

Como vimos en la película *Capitán América: el primer vengador* (Jonhston, 2011: 0:26:35), Steve Rogers fue aceptado en el ejército dentro del proyecto del súper soldado, pero al preguntarle al Dr. Erskine la razón por la que lo escogieron a él, dado que tenía un físico frágil, este responde: “el suero (del súper soldado) amplifica todo en tu interior, entonces el bien se magnifica, el mal se incrementa... por eso fuiste elegido, porque alguien fuerte que tuvo poder toda su vida, pierde el respeto por el poder, pero alguien frágil conoce el valor de la fuerza y conoce la compasión”.

Al terminar esa escena, el Dr. Erskine le hace prometer a Rogers que, pasara lo que pasara en la prueba, siguiera siendo él mismo: no un soldado perfecto, sino un buen hombre. Este es otro ejemplo en el que se muestra no el poder del superhéroe, sino las capacidades extraordinarias que habitan en un ser humano común, sin grandes músculos, pero con un buen corazón, capaz de hacer lo correcto en el momento indicado: eso representa Steve Rogers, un personaje con el que muchos se pueden sentir identificados, más allá

de su labor como el Capitán América. A lo largo de la de la historia de este personaje en la pantalla grande hay otros dos grandes momentos que hacen referencia a lo anteriormente mencionado: uno es en la película *Avengers* (Whendon, 2012:1:10: 46), en la escena en la que Tony Stark discute con Steve Rogers y le dice: “lo que te hizo especial y fuerte vino de una botella”, haciendo referencia solamente a sus superpoderes, pero dejando de lado al hombre y su valor moral.

La segunda escena podría considerarse como una respuesta a este argumento y ocurre en la película *Avengers: Endgame* (Russo, 2019) cuando el Capitán América empuña el martillo de Thor y lo usa como arma para enfrentar a Thanos. Para entender esto hay que recordar que no cualquier persona pueda levantar el martillo del dios del trueno, pues incluso los integrantes de los vengadores lo intentaron en la escena de la película *Avengers: Era de Ultron* (Whendon, 2015), en la que Steve Rogers logra moverlo unos milímetros ante el asombro de Thor. Ningún ser humano había sido digno de levantar al Mjölfnir: ni siquiera Bruce Banner, alias Hulk, pudo levantarlo con su enorme fuerza. Sin embargo, Steve Rogers lo logró, lo que demuestra que lo que lo hacía especial no vino “de una botella”, sino que siempre fue digno por su valentía, moral y desinterés por ayudar a otros.

La popularidad del Capitán América ha llegado al grado de que es de los pocos



personajes de ficción que cuentan con una estatua de verdad. Embid (2018) comenta que dicha escultura cuenta con una placa con la leyenda que dice “Sólo soy un chico de Brooklyn. Orgullo local”, lo cual es un mensaje de inspiración no sólo para los jóvenes de ese barrio, sino para todos en general. Asimismo, el autor afirma que el Capitán América es uno de los héroes de ficción más queridos de Estados Unidos, ya que es la personificación de lo mejor de ese país.

Hasta el momento hemos hablado de Steve Rogers como el Capitán América, sin embargo, éste no ha sido el único personaje que ha portado el escudo, así como el traje de barras y estrella. Sam Wilson, conocido como Falcón (personaje creado por Stan Lee y Gene Colan en 1969) tomó el manto de Steve Rogers en *Capitán América: Sam Wilson #1*, (Marvel Comics, 2015). Tiempo después vimos ésto en *live action* durante la serie de Marvel Studios, *Falcón y el Soldado del Invierno* (Skogland, 2021). Es al final de esta serie que Sam, por fin, acepta convertirse en el héroe patriótico y da un poderoso discurso en el que aborda un tema importante, el racismo: “soy un hombre negro que está portando las estrellas y la barras, ¿qué es lo que no estoy entendiendo? Cada vez que levante este escudo sé que muchísimas personas de seguro van a odiarme por ello; incluso ahora, aquí, lo siento: las miradas juzgándome y no puedo hacer nada para cambiar eso. Sin embargo, aquí estoy, sin un súper suero, sin cabello rubio ni ojos azules...” (Ibid., 0:29:13).

Esta es una forma de decir que no importa quién porte ese escudo, sino lo que representa, y que incluso no se necesitan

poderes para ser un héroe: lo único que se requiere es ser una buena persona que ponga el ejemplo y esté dispuesta a hacer lo correcto sin importar el color de piel ni las circunstancias. No importa a qué situación se enfrenten estos personajes: son capaces de sacrificarse a sí mismos sin dudarlo por salvar a los demás y de esta forma demuestran que, más allá de ser hombres con habilidades sobrehumanas (en el caso de Steve Rogers), lo que los hace realmente excepcionales es la nobleza de sus corazones y Sam Wilson también demostró eso.

El amigable vecino de todos

Otro caso popular es el del amigable vecino de Nueva York, Spider Man, el cual es posiblemente uno de los personajes más famosos y queridos del mundo. Creado en 1962 por Stan Lee y Steve Ditko, el arácnido se diferencia por ser uno de los héroes más humanos que existen. Entre los dichos populares con respecto a este personaje es muy común escuchar que Superman no tenía por qué sufrir, pues ya “venía así de fábrica” (con sus poderes desde bebé), mientras que Batman, a pesar de haber experimentado un trauma en su infancia que lo marcó de por vida, es multimillonario y eso le ayuda a resolver muchos problemas. Sin embargo, Spider Man es un adolescente (al principio de su historia) con problemas típicos de alguien de su edad (15 años), quien de repente es mordido por una araña radioactiva y adquiere habilidades sobrehumanas. No obstante, esos poderes no lo exentan de sus responsabilidades como estudiante y sobrino, además de que debe de enfrentar los problemas que ya tenía y las consecuencias de sus errores.

Cervera (2017) expresa que luego de sus labores como héroe, Peter vuelve a preocuparse de sus problemas personales como el pago de su renta, su trabajo o la chica de la que está enamorado, por lo que él es una representación de todos nosotros. Por su parte, Galán (2020) afirma que Peter tiene los mismos problemas que cualquier persona común, por lo que los fanáticos se pueden identificar fácilmente y compartir las mismas situa-

ciones, a diferencia de otros héroes. En el 2015, Stan Lee dio una entrevista a Larry King en la que comentó: “¿sabes cuál es una de las mejores cosas del traje de Spider Man? Él estaba completamente cubierto, entonces cualquier niño podría imaginar que es Spider-Man porque no se ve ningún color de piel. Podría ser negro debajo de eso, podría ser rojo, podría ser amarillo, podría ser cualquier raza” (Charpentier, 2015: párr. 4).

Esta misma idea se muestra en la película *Spider-Man: un nuevo universo* (Ramsey, Persichetti, Rothman, 2018: 0:31:36) en la escena donde aparece Stan Lee en uno de sus últimos cameos como el vendedor de la tienda de disfraces y le dice a Miles Morales que el traje de Spider Man “siempre queda, tarde o temprano” (a modo de broma, ya que no se aceptan devoluciones una vez que se compra); sin embargo, esta frase tiene una interpretación: es un traje hecho a la medida de todos, porque todos podemos ser lo que este héroe representa.

Más adelante, en la misma película, Mary Jane da un discurso en memoria de Spider Man: “mi esposo Peter Parker era una persona común, siempre dijo que cualquiera pudo haber usado la máscara, él sólo era el chico al que mordió la araña... lo que más me gustaba de Peter era que a todos nos hacía sentir poderosos, todos tenemos poderes, de un tipo u otro, pero a nuestro modo, todos somos Spider Man y todos contamos contigo” (Ibid., 0:31:17). Estos ejemplos demuestran la



esencia de lo que Spider Man representa: un héroe que llevamos dentro de nosotros que puede ser cualquiera, sin importar raza o género; aquella persona que nos tiende la mano cuando más lo necesitamos y que no necesita tener poderes de araña para salvarnos la vida. Peter y Spider Man son una representación de nuestro héroe interno.

Esto nos hace volver a lo que el mismo Cervera (2017) señala: en Peter Parker podemos encontrar un reflejo de quiénes somos y en Spider Man de en quién nos gustaría convertirnos. Lo anterior, debido a que Peter Parker no era un chico atlético ni capitán del equipo de fútbol, sino que era una persona de complexión normal, muy inteligente, pero todo un nerd y con problemas de la vista. No obstante, incluso siendo un humano común, demostró su gran valor y ese es el mensaje que transmite a los miles de fanáticos de este personaje: la capacidad de identificarnos con él.

Al obtener sus poderes, el joven flaco y débil físicamente se convirtió en un sobrehumano con la fuerza proporcional de una araña, capaz de trepar por las paredes y balancearse por la ciudad. Sin embargo, no fueron sus poderes lo que lo hicieron un verdadero héroe, sino sus principios morales de ayudar al necesitado, expresados bajo la filosofía “un gran poder conlleva una gran responsabilidad”. Esta frase es comúnmente atribuida al tío Ben en las películas y series del arácnido, salvo por la más reciente película, *Spider-Man: No Way home* (Watts, 2021), aunque fue dicha por primera vez por el narrador del cómic *The Amazing Fantasy #15* (Marvel Comics, 1962), quien era el mismo Stan Lee.

Incluso, no fue gracias a Spider Man que Peter logró ganarse el corazón de la chica más popular y hermosa del vecindario, Mary Jane, ni de la bellísima e inteligente Gwen Stacy, sino que fue él mismo, siendo solo Peter Parker quien lo logró. Esto demuestra que no importa que seas el nerd de la clase, si tienes un gran corazón eso permitirá que las personas correctas lleguen a ti y nada está fuera de tu alcance. La carga moral también es un elemento que define la esencia de este personaje, pues da el ejemplo de que, aún en situaciones difíciles, no se debe tomar el camino fácil, sino que hay que hacer lo correcto, cueste lo que cueste.

Bolaño (2012: 57) escribe que “los héroes —y los superhéroes— pueden hacer frente a las situaciones en las cuales el pánico se apoderaría de cualquiera. Además, podría decirse que, por definición, el superhéroe hace lo que debe hacer aun cuando ello suponga el sacrificio de sus propios intereses, incluso su propia vida”. Toda la vida y trayectoria de Peter Parker es un reflejo de lo anterior. También fue planteado de esa forma por sus creadores para ser un ejemplo a seguir por los lectores, algo más allá que solamente entretener con peleas contra supervillanos.

Pero, ¿en qué recae el mayor peso de esta moral de los héroes? Bolaño (2012: 59) asegura que “un superhéroe tiene tanto obligaciones como deberes morales. Es común que los superhéroes adquieran obligaciones con familiares y amigos a causa de una promesa. Spider Man es un claro ejemplo. Él tiene compromisos con su tía o con su novia que le generan obligaciones con ellas”. Si bien Peter tiene sus obligaciones tanto con la tía May

como con Mary Jane (o Gwen Stacy dependiendo del arco que se cuente) ellas forman parte del impulso moral que lo define como el superhéroe que es. Como muestra de esto tenemos el discurso dicho por la tía May, personaje interpretado por la actriz inglesa Rosemary Harris en la famosa película *Spider-Man 2* (Raimi, 2002: 0:43:19): “Todo el mundo ama a un héroe, se forman para verlos, aclamarlos, gritar su nombre y con los años relatan cómo pasaron horas de lluvia sólo para ver a quien les enseñó a resistir un segundo más”.

Estas palabras representan uno de los discursos más importantes que se han dicho en una película de superhéroes, y esto fue lo que impulsó a Peter a volver a ser un héroe, incluso cuando todavía no había recuperado sus poderes, lo cual se ve en la escena en la que entra a un edificio en llamas y salva de morir a una pequeña niña, arriesgando su propia vida, pero sabiendo que era lo correcto, gracias a las enseñanzas de su tía May (Ibid., 0:50:10).

En *Spider-Man 3* (Raimi, 2007: 1:12:42) la tía May vuelve a mencionar unas palabras con un gran sentido moral, en la escena en la que Peter le dice que Spider-Man mató al verdadero asesino de su tío Ben, creyendo que este había muerto tras su último encuentro, a lo que May le responde: “el Hombre Araña no mata gente”. Cuando Peter le comenta que él pensaba que ella estaría de acuerdo en que el asesino del tío Ben merecía ese destino, May le responde: “creo que no nos toca decidir si una persona merece vivir o morir... tío Ben lo era todo para nosotros, pero él no quería vernos ni un segundo con deseos de venganza; eso

envenena, corroe el corazón, sin darte cuenta te convierte en alguien malo” (Ibid., 1:13:10).

Un gran sentido de moralidad y responsabilidad son grandes características de Spider-Man y estos dos aspectos, junto con el gran peso e influencia de May Parker, siguen vigentes incluso en las más recientes producciones cinematográficas del personaje. Una muestra de esto es *Spider-Man: No Way Home* (Watts, 2021), ya que ella fue la que impulsó a Peter a curar a los villanos multiversales y darles una nueva oportunidad en lugar de simplemente enviarlos de vuelta a sus respectivos mundos para que murieran.

Peter no pensó en su propio beneficio (como quería hacerlo al principio), sino que realmente buscó la forma de ayudar a sus enemigos, aunque eso tuvo un costo muy caro: la vida de su propia tía, quien justo antes de morir le dijo que, a pesar de todo, habían hecho lo correcto. Además, recordó la icónica frase dicha hasta ese momento solo por el tío Ben: “tienes un don, tienes un poder y un gran poder siempre conlleva una gran responsabilidad” (Ibid., 1:17:58). Cuando Peter estaba destrozado al reunirse con los Spider-Man de los otros universos, se dio cuenta de que May, junto con los tíos Ben de los otros Peters, no murieron en vano, que sus enseñanzas prevalecerían y les recordarían la responsabilidad que tienen de hacer lo correcto. Esta es una responsabilidad que también nos recuerdan a todos nosotros, los lectores de cómics, fans de las películas y en general quienes vemos en este héroe un ejemplo.

El impacto de este personaje ha sobrepasado a los fans e incluso ha llegado a



los propios actores que lo han interpretado en el cine, como Andrew Garfield, quien durante su presentación como el nuevo Spider-Man en la San Diego Comic Con de 2011 (The Spider-Cero, 2021: 0:01:07) dio un emotivo discurso de lo que significaba para él interpretar a este personaje: “Necesitaba a *Spidey* en mi vida cuando era un niño y me dio esperanza. En cada cómic que leía, él estaba viviendo mi fantasía y la de todos los chi-

cos flacos de ser fuertes, de ser libres del cuerpo en que nacimos y esa sensación de balancearse y volar...Peter Parker me ha inspirado a sentirme más fuerte. Me hizo a mí, Andrew, más valiente”. Como cualquier otro niño que lee historietas, el propio Andrew también se sintió identificado y no sólo eso, cumplió su sueño de ser el héroe. Pero, aún más importante, logró mejorar como persona gracias a Spider Man.

El boom de los súper héroes en el cine

En 1998 se estrenó *Blade* (Norrington, 1998), película sobre el cazador de vampiros de Marvel Comics. Esta cinta dio inicio a lo que se considera como la era dorada de los superhéroes en la pantalla grande, una era que actualmente, a más de 20 de años, sigue más vigente que nunca.

La primera saga de los X-Men (2000-2006), la primera trilogía de Spider Man (2002-2007) y la trilogía del Caballero de la Noche (2005-2012) fueron algunos de los más importantes pilares que le dieron forma e impulso a este género. Fue en el 2008 cuando Marvel lanzó la que sería la piedra angular de su actual universo cinematográfico: *Iron Man* (Favreau, 2008).

Desde ese año y hasta la fecha, Marvel Studios no ha dejado de producir películas y, actualmente, también ya tenemos cada vez más series sobre estos perso-

najes. De igual forma, este año se cumplen dos décadas de la primera película de *Spider Man* (Raimi, 2002) y, a pesar del tiempo, el personaje se ha renovado para las nuevas generaciones con otros actores y está más vigente que nunca. Además, continúa generando ingresos millonarios en taquilla: la última cinta se convirtió en la primera película estrenada en tiempos de pandemia en superar los mil millones de dólares (Pallota, 2021).

¿Por cuánto tiempo más estas películas seguirán siendo exitosas y generando millones de dólares para la industria del cine? No lo sabemos. Penín (2015: párr. 6) piensa que “como todo producto capitalista, está destinado a morir del éxito. Se lanzarán tal cantidad de productos a una velocidad tan vertiginosa que el sujeto ya no captará nada de lo que le cuentan, sólo recibe pasivamente una estimulación que le consume, aunque las producciones vayan bajando de calidad”.

Aunque es cierto que se han lanzado una gran cantidad de producciones de superhéroes en los últimos años, hemos tenido muy buenas historias dignas de recordar por mucho tiempo. Claro que no todas han sido buenas, pero hay grandes joyas que han valido la espera y, si algo es

cierto, es que Marvel Studios trata de renovarse constantemente y otras grandes compañías como DC también van por ese camino, por lo que considero que, mientras exista un gran número de fanáticos de este género, tendremos películas y series por muchos años más.

Mantener viva la esperanza

En tiempos tan complicados como los actuales, en los que a nivel mundial se vive una pandemia, violencia, desigualdad, conflictos políticos, entre otras situaciones, las personas necesitan hoy más que nunca algo que les permita creer que todo va a mejorar y que no deben rendirse. Muchos de nosotros encontramos dicha inspiración en estos personajes, quienes a pesar de no ser reales nos enseñan a no perder la fe; ya lo dijo Uatu, personaje de la serie *What if* (Marvel, 2021: 0:12:57): “No te sientes, de pie, de pie, rápido, eres humano, mantienen la esperanza en la adversidad” y hoy más que nunca necesitamos esa esperanza.

En lo personal, me siento agradecido con estos héroes, ya que al igual que Andrew Garfield, he aprendido mucho de ellos y han tenido un impacto positivo en mi vida. Me han ayudado a reforzar mis valores y principios morales, así como a no olvidar que cada día puedo ser una mejor versión de mí. Estoy seguro de que más allá de ser una forma de entretenimiento, estos personajes seguirán ahí, ya sea en cómics, series o películas, inspirando a nuevas generaciones; tal vez a nues-

tros hijos, hijas y nietos. Empero, lo más importante es que siempre nos recordarán que cualquier persona puede ser un héroe: ese amigo o familiar que nos tiende la mano cuando más lo necesitamos y que nosotros también podemos salvar vidas de esta forma.



FEMINISMO, MUJERES Y CÓMICS

Janneth Guadalupe Becerril Jiménez

Resumen

Con la Primera y Segunda Guerra Mundial, el siglo XX protagonizó los más cruentos escenarios bélicos en la historia del mundo, plasmando momentos cruciales en la transformación social, y con ello, una acelerada evolución del cómic y la narrativa gráfica. Periodos convulsos y severamente marcados por la misoginia y los estereotipos sociales, donde la masculinidad jugaba una postura central y las mujeres debían supeditarse a los patrones establecidos, procurando sublevarse contra el sistema y la vasta opresión sistemática, mediante la búsqueda de la igualdad de derechos, la emancipación femenina y en erradicar los inadmisibles roles impuestos a su género. Al igual que toda expresión artística, cultural y social, la industria del cómic padeció mundialmente las consecuencias de las guerras y la incorporación acelerada de las mujeres, reflejando las formas en que son visibilizadas y reconocidas por la sociedad al ser proyectadas como personajes femeninos hipersexualizados y estigmatizados. La firme presencia de las mujeres y las exigencias por la paridad de género, impusieron nuevas reglas para el cómic con la inclusión del género femenino en la industria, pues de una u otra manera, las mujeres siempre han sido parte de la evolución permanente y constante en el cómic, pero sobre todo, de las vicisitudes y adaptaciones sociales que, de una u otra manera, permanecen inmersas en los infrangibles sesgos misóginos, la cultura patriarcal y el pronunciado sexismo que durante décadas, han sido empaques resistentes que se desgastan, se fragmentan, en ocasiones se desvanecen, pero que han sido imposibles de desaparecer.

Palabras clave: *feminismo, cómic, mujeres, sexismo, misoginia, patriarcado.*



Con la Primera y Segunda Guerra Mundial, el siglo XX protagonizó los más cruentos escenarios bélicos en la historia del mundo, plasmando momentos cruciales en la transformación social, y con ello, una acelerada evolución del cómic y la narrativa gráfica. Durante décadas, la industria del cómic se ha caracterizado por ser de dominio masculino, desde su proceso creativo y proyección, hasta su consumo, pues históricamente ha sido dirigido a lectores de dicho género, siendo este su mercado demográfico más competente. Dada la historia y transformación del cómic, así como la desproporcionada y casi nula colaboración de las mujeres en su producción y la tardía participación de la figura femenina en las historietas, era factible suponer que su enfoque gozaba de exclusividad para el sector varonil, debido a la orientación misógina y el formalizado sexismo que evidenciaba la intolerancia social ante la inclusión de las mujeres en la industria, e incluso, al ser excluido el sector femenino como público lector y consumidor del cómic, por razones obvias.

La presencia femínea en el cómic era impensable, criticada y rechazada, mientras la dominante masculinidad destacaba fuertemente, volviéndose indispensable tanto para su creación, como para la proyección de las cuestiones relacionadas con el tema social imperante de esa época. Desde escritores, historietistas, editores, dibujantes o lectores, e incluso personajes principales y protagonistas de las historietas, en su gran mayoría eran hombres, exceptuando por completo la colaboración de las mujeres en todos aspectos y minimizando la intervención de los personajes femeninos.

Dentro o fuera de la industria, desde sus orígenes, desarrollo, cambios progresivos y múltiples periodos de transformación, las mujeres siempre han sido parte del cómic, ocupando frecuentemente posiciones subalternas a la preeminente participación de los hombres o jugando papeles poco trascendentes, regularmente subordinadas, en ambientes confortables y acordes a su feminidad, con amplias necesidades y un marcado sentido de dependencia hacia la figura varonil, en comparación con las interesantes vidas de los personajes masculinos y las actividades realizadas por estos, que regularmente, eran relacionadas al poder, la inteligencia, habilidades físicas, la fuerza bruta o los poderes sobrehumanos, pero siempre manteniendo el mismo patrón de dominación y superioridad frente al género femenino.

Sin lugar a dudas, la proyección endeble y delicada de la figura femenina en el cómic y la narrativa gráfica, ha sido preponderante a través del tiempo; numerosos periodos en la historia, han sido testigos de la estigmatización severa a la imagen de la mujer en el cumplimiento de roles específicos que atañen exclusivamente al género femenino y regularmente, son controlados por los sesgos misóginos y estereotipos sociales, por lo general, enfatizados en la fragilidad, la feminidad, la belleza estética y escasas capacidades mentales; personajes femeninos dependientes del poder, fuerza, valentía y virilidad masculina, generalmente expuestas en condiciones de peligro inminente, siempre necesitadas de un hombre que pudiera guiarlas, ayudarlas o salvarlas al no ser capaces de hacerlo por ellas mismas, denostando con ello, que las mujeres bellas y femeninas, necesaria-

mente deberían ser poco inteligentes e incapaces.

Figuras femeninas perfectamente idealizadas por una sociedad machista, personajes representados por mujeres pasivas, de carácter blando, sumisas y abnegadas, adolescentes enamoradas con vidas romantizadas, codependientes emocionales, habitualmente detrás de un hombre, ya sea para recibir instrucciones o fungiendo el característico rol de hija, madre, novia, esposa o ayudante; por otro lado, mujeres fatales y poderosas, de impactante belleza física, con cuerpos voluptuosos y extremadamente sexualizadas de los pies a la cabeza, regularmente ocupando el papel de villana en las historietas, con personalidades divididas entre la maldad y la bondad, pero siempre usando su sexualidad y exótica apariencia como única alternativa para vencer a sus enemigos, atrapar al hombre rico o al héroe de la historia. Para los pocos personajes femeninos que lograron destacar en esa época y permanecer a través del tiempo en la industria del cómic, ha sido un enorme reto traspasar los límites establecidos y sobrevivir ante una sociedad sumergida en el machismo y la misoginia. Sin lugar a dudas, la imagen proyectada de las mujeres durante ese periodo, es el reflejo de una sociedad carente de crecimiento y abundante en los marcados estereotipos que, durante años, han permanecido en la industria del cómic y repercutido en la proyección de la imagen femenina hasta nuestros días.

A principios del siglo XX, las historietas y tiras cómicas, en su mayoría, se centraban en elementos gráficos y léxicos enfocados principalmente en la ciencia

ficción, la crítica política y social, el humor ácido y la comedia, con una gran variedad de personajes e historias más complejas, en las que destacaban habitualmente personajes masculinos, y las mujeres, normalmente ocupaban los papeles secundarios. Tal es el caso de obras magistrales como *Popeye*, (1929) creado por Elzie Crisler Segar, un misterioso marinero de músculos prominentes que consumía espinacas enlatadas para enfrentarse a sus enemigos, mismas que aumentaban su fuerza de manera sobrehumana al igual que su ancestro griego Hércules, quien inhalaba ajo molido para adquirir sus asombrosos poderes. Su personalidad pendenciera y bravucona, su peculiar forma de hablar y reír y su inseparable pipa de caña de maíz, hicieron de este personaje un ícono global de las tiras cómicas y los dibujos animados, además de ser considerado un precursor de superhéroes.

Inicialmente, la tira cómica fue llamada *Thimble Theater*, convirtiéndose en una de las más populares de los años treinta con la aparición del personaje Popeye el marino, un hombre que todo lo arreglaba a golpes. Su novia Oliva Olivo, fue originalmente el personaje protagónico de la historieta, quien posteriormente fue opacada por la sobresaliente masculinidad de Popeye, convirtiéndose en el personaje secundario de la tira cómica y posteriormente llamada Olivia Popeye, en sentido de pertenencia al ahora personaje principal. Oliva fue proyectada como una mujer joven, delgada hasta el extremo, de provocativos encantos que seducían a cualquier hombre que la viera; solidaria, encantadora, pero de pocas habilidades y enamorada profundamente de Popeye, temerosa de su entorno e



indefensa, razón por la que Popeye siempre estaba dispuesto y atento a salvarla de cualquier peligro, pues Oliva, era su amor eterno.

Bluto, conocido también como Brutus, fue el villano de la historia; un cruel marinero obsesionado con el amor de Oliva Olivo, un hombre de aspecto desaliñado, con dentadura y barba prominente, corpulento, robusto y musculoso, de voz grave y tonalidad fuerte, personaje destacado por usar la fuerza bruta para lograr sus objetivos, quien buscaba el momento predilecto en que Oliva se encontrara sola y desprotegida para tomarla por la fuerza y besarla o raptarla. Enemigo de Popeye en la disputa por el amor de Oliva, misma que terminó el día en que Oliva decidió dejar de maquillarse y peinarse, pues ya no resultaba igual de bella y atractiva para los musculosos personajes, dejando en claro que el personaje de Oliva se definía por sus encantos escuetamente cosméticos y superficiales en similitud a todos los personajes femeninos de esa época.

Peanuts (1950) de Charles Schulz, una tira de prensa de carácter cómico, lírico e intelectual protagonizada por Charlie Brown, un niño de seis u ocho años de edad, quizás mayor, destacado por ser un personaje masculino con una personalidad contraria a lo comúnmente percibido en los personajes de su género. Apasionado de reflexionar sobre las desgracias de su vida en aislamiento y de volar cometas en el jardín; amable, empático, honesto, de gran calidad humana pero con severos problemas de autoestima, tímido, pesimista, nervioso, inseguro, regularmente deprimido, lleno de culpas, frustraciones y miedos, pues para

él, todo lo que hace implica un complejo problema con resultados contrarios a lo esperado, su inapropiada negatividad admite una profunda tristeza y la lluvia continuamente se hace presente como recordatorio de su mala suerte. Charlie Brown, el niño melancólico de las tiras cómicas y dueño de Snoopy, un pequeño perrito de raza Beagle con episodios de claustrofobia, razón por la que siempre dormía y meditaba en el techo de su casa, siempre acompañado de su mejor amigo Woodstock, un inquieto y despeinado canario amarillo con quien fantaseaba una vida llena de aventuras. Snoopy, era un novelista frustrado, soñaba con convertirse en un gran escritor *best - seller*, pero nunca logró escribir más allá de la afamada primera línea: "Era una noche oscura y tormentosa..."

Por unos instantes, Snoopy logró ser piloto de la Primera Guerra Mundial, músico, pintor, golfista, médico, abogado, chef e incluso colaborador de la nasa. Su sueño de ser astronauta se hizo realidad en 1969 mediante un módulo lunar al que llamaron "Snoopy", en honor al personaje, siendo el primer cachorro en pisar simbólicamente la luna y años después en la mascota oficial de la NASA. Debido a la sobresaliente influencia mundial del personaje, Snoopy logró superar en popularidad a su dueño Charlie Brown, convirtiéndose en poco tiempo en uno de los personajes masculinos mayormente destacados en el mundo y un ícono internacional en la industria del cómic.

Y por supuesto Mafalda, (1964), una controverial tira de prensa latinoamericana creada por el historietista Joaquín Salvador Lavado Tejón, conocido mundialmente como Quino, la cual rompió los

arquetipos sociales al ser protagonizada por un personaje femenino homónimo, el cual destacó al ser representado por una pequeña niña de personalidad altamente crítica y espontánea a quien le sobaban las preguntas. Entre los personajes femeninos más destacados y emblemáticos del cómic y la narrativa gráfica, sin duda alguna destaca la pequeña Mafalda, nacida en Argentina en la década de los sesenta, periodo convulsionado mundialmente debido a los conflictos bélicos que también tuvieron repercusiones en Latinoamérica, donde la crisis social y económica, estalló de una manera inimaginable. Protagonista de su propia historieta, nacida en una familia de clase media y con seis años de edad, Mafalda era el auténtico reflejo de las necesidades sociales del momento. Una niña inteligente, culta, mordaz, curiosa, valiente, astuta y con la suspicacia política necesaria para cuestionar en todo momento el orden instituido, la desigualdad y las injusticias sociales.

Siempre preocupada por contribuir a la paz mundial, por su entorno y el progreso social, defensora de los derechos humanos e impulsora del empoderamiento, liberación y visibilización social de las mujeres. Generosa, perspicaz, empática, educada y amable, de mente abierta y propensa a filosofar, pero inconforme con diversas acciones humanas, persistente en la búsqueda de la igualdad, la democracia, la justicia, la paz y la libertad. Mafalda es denuncia, crítica, sátira y reflexión. Sus comentarios altamente irónicos e irreverentes, son representativos de las inquietudes e inconformidades sociales y políticas de esa época, así como de las aspiraciones idealistas, progresistas y utópicas de la humanidad

en general por hacer de este mundo un mejor lugar para todas y todos, pero un tanto escéptica, desmoralizada e inmersa en la decepción, debido a las inevitables circunstancias que su generación atravesaba. Su preocupación casi permanente por aportar algo significativo a la transformación de su entorno social, sus ejemplares valores, generosidad, fervor, lealtad y respeto a su nación, son encomiables.

Durante la década de los sesenta y con la Segunda Ola Feminista, nació Mafalda. Eran tiempos de guerra y vasta opresión sistemática, un periodo de transición en que la masculinidad jugaba una postura central y las mujeres procuraban subvertirse contra el sistema, enfatizadas en la procuración de la igualdad de derechos, la paridad de género y en dar fin a los inadmisibles roles adjudicados a su género. Los temas relacionados al poder, al liderazgo, la política y educación, eran orientados automáticamente a los hombres, exceptuando a las mujeres de tener la libertad en la toma de sus propias decisiones, pues los viejos patrones posicionaban a las mujeres en el cumplimiento de roles generacionales como madres, esposas o amas de casa, exclusivamente. Mafalda representa a la mujer en todo su contexto, aquella que lucha por la igualdad de derechos, la libertad de expresión, la educación e independencia y personifica su inconformidad por el machismo y la estructura patriarcal instaurada en la sociedad, señalando y cuestionando constantemente a su madre, una mujer maleable, dúctil y resignada, con la imagen indeleble de la buena esposa, sumisa, bien vestida e inerte, quien vive enclaustrada en las reglas sociales no



escritas, invisibles pero existentes, esas que impiden a las mujeres traspasar los límites establecidos socialmente con actos constantes de violencia simbólica en su perjuicio.

“Mamá, ¿qué te gustaría ser si vivieras?”, era la constante pregunta que Mafalda hacía a su madre mientras se paseaba por montones de ropa pendientes por lavar y planchar, cumpliendo el infundible rol de la mujer ama de casa abnegada, colapsada y sumergida en la rutina, una lamentable realidad que nos ha rebasado a través del tiempo y por la que miles de mujeres atraviesan todos los días en la actualidad. Las críticas burdas y opiniones indulgentes de Mafalda no son más que una lucha constante por la defensa de los derechos humanos en general y por los derechos de las mujeres en particular. Amar los panqueques y la música tanto como la libertad, siempre ambicionando nuevos ideales a los ya socialmente establecidos, manteniendo firmes sus expectativas en un cambio que transforme a la humanidad. Odiar las injusticias, la desigualdad, el racismo, la opresión, las armas y las guerras tanto como la sopa. Eso es Mafalda, la representación abstracta del ser humano, fuerte y vulnerable, con virtudes y defectos, pero a su vez, es el reflejo de la fortaleza, ambición, lucha constante y permanente de las mujeres por romper paradigmas y arquetipos sociales, razones que la distinguen históricamente como portavoz de la lucha feminista.

La representación del género femenino en el cómic y la narrativa gráfica, al igual que en toda expresión artística, son el reflejo social de la idealización y estigmatización de las mujeres en su entor-

no y la manera en que son visibilizadas y reconocidas por la sociedad. Mafalda fue la excepción, su ácida personalidad y actitud insurrecta ante el mundo, la convirtieron en un cómic que merece una consideración aislada, pues constaba de elementos de mayor valor artístico e incluso literario en comparación de aquellos que sólo se enfocaban al entretenimiento popular, características que concibieron a este personaje femenino mítico y polémico, como una obra de excelsa calidad literaria y un ícono mundial en la industria del cómic que sorprendentemente, ha logrado sobrevivir hasta nuestros días.

Con la Gran Guerra iniciaron cambios importantes para las mujeres; la impactante trascendencia de este conflicto bélico ante la enorme cantidad de hombres reclutados al frente de batalla y las miles de pérdidas humanas, obligaron a los gobiernos a incorporar a las mujeres en actividades laborales que originalmente eran realizadas exclusivamente por hombres. Miles de mujeres en todo el mundo fueron movilizadas para sustituir a los hombres de sus empleos durante la guerra, las mujeres de clase baja eran reclutadas para la fabricación de aeronaves, armamento explosivo, artefactos militares, proyectiles y municiones, algunas se desempeñaban como encargadas de oficinas gubernamentales, conductoras de transporte público, cocineras, entre otras actividades, quienes además debían cumplir diariamente con su rol de madres y amas de casa mientras los hombres se encontraban ausentes debido al conflicto. Las mujeres de clase media y alta, a excepción de las jóvenes casadas, fueron incorporadas a las fuerzas armadas como enfermeras militares, pilotos, francotira-

doras, espías, traductoras y algunas entrenadas para participar directamente en combate o al servicio castrense, situación que perduró hasta el estallamiento de la Segunda Guerra Mundial y continuó con el desarrollo de la misma.

Los imprescindibles y potencializados roles, las conservadoras relaciones parentales y maritales, así como las manifestaciones arcaicas acerca de la condición de la mujer (mismos que permanecieron durante siglos), se vieron alterados trascendentalmente con la Primera y Segunda Guerra Mundial, marcando una pauta históricamente significativa para el progreso de las mujeres a nivel internacional, puesto que en ese entonces, el arquetipo femenino carecía de fuerza y poder, el trabajo extra doméstico era considerado una deshonra al núcleo familiar, razón suficiente para que las mujeres permanecieran confinadas exclusivamente al cuidado de los hijos y las múltiples tareas del hogar. Pese a que los hombres se manifestaban en contra, ahora las mujeres debían cumplir con su rol en la guerra, lo que fue considerado alrededor del mundo un servicio a la patria, con la finalidad de justificar el trabajo fuera de casa y que las costumbres familiares tan conservadoras no se vieran afectadas en su honor con la salida de las mujeres de sus hogares en la lucha patriótica.

La labor de las mujeres en la mano de obra y la industria armamentista fue decisiva e indispensable para la producción de armas y municiones de los países beligerantes, reemplazando por completo a los hombres de las fábricas en las funciones consideradas de dominio masculino, demostrando que eran capaces de ejercer actividades distintas a las que su

género les condicionaba, incluso cuando estas requerían un mayor empleo de la fuerza y sus condiciones laborales eran altamente peligrosas e incluían actividades con maquinaria pesada, explosivos y elementos tóxicos; de igual forma, estaban relacionadas con la ciencia y la tecnología, cuestiones que las mujeres, en su mayoría, desconocían por completo, razón que las obligaba a capacitarse constantemente, abriendo paso a la paridad de poder adquisitivo, la emancipación femenina y diversas alternativas para su progreso. Derivado de los acontecimientos bélicos mundiales, las mujeres fueron socialmente visibilizadas como instrumentos útiles al servicio de su nación, cediendo con ello a la sociedad femenina la oportunidad de permanecer y extender su lucha en pro de la igualdad de derechos, su libre desarrollo, así como nuevas y mejores oportunidades profesionales y laborales, principalmente.

Sus exigencias se basaban en la permanencia de circunstancias óptimas que impulsaran su autonomía y rompieran con antiguos patrones sociales, señalando que si eran reconocidas y tomadas en cuenta para los enfrentamientos bélicos, el trabajo pesado y la suplencia de los hombres en las actividades laborales, debían serlo también para obtener los mismos derechos y ser percibidas socialmente no sólo como figuras estéticas, sexuales, maternas y maritales, sino como individuos capaces, libres e independientes, con mejores condiciones de vida, retribuciones laborales equitativas y cambios medulares en sus relaciones personales y familiares. Conforme a la construcción social del género femenino y el proselitismo propagandista, la imagen de las mujeres, era proyectada en un



ambiente potencialmente romantizado, a pesar de que miles de ellas soportaban privaciones y esfuerzos extremos en la suplencia de sus padres, hermanos y esposos durante la guerra.

La publicidad persuasiva de figuras femeninas idealizadas, mostraban a las mujeres como seres altamente emocionales, siempre positivas, sonrientes, dispuestas, despreocupadas y hermosas, con la finalidad de motivarlas en los esfuerzos por la guerra, transmitiendo escenarios totalmente idílicos que potencializaban falsas realidades para las mujeres, mismas que ponían en duda constante su apropiada o inoportuna conducta ante la sociedad que murmuraba, asegurando con ello que su feminidad no debía verse afectada de ninguna manera con su participación en la guerra, pues debían mantenerse intactas en su papel de buenas mujeres, buenas madres o buenas esposas en cumplimiento de los deberes que por motivos de género, les eran conferidos simbólicamente en su entorno y estaban obligadas a cumplir para no ser señaladas.

El cómic no fue la excepción; al igual que toda expresión artística, cultural y social de esa época, la industria del cómic padeció mundialmente las repercusiones de las guerras y la incorporación acelerada de las mujeres en la sociedad. Por primera vez, las mujeres realizaban actividades y labores distintas a las consideradas adecuadas a su género, sus condiciones de vida habían cambiado, eran reconocidas como individuos libres y autónomos, el trabajo extra doméstico era remunerado, las oportunidades laborales y profesionales eran cada vez más amplias, las burdas costumbres quedaban obsoletas,

se consumaba la igualdad de derechos para ambos géneros y el énfasis machista se desvanecía gradualmente.

Con una sociedad envuelta en acontecimientos bélicos e históricos y la progresiva evolución social, la industria del cómic debía adaptarse necesariamente a las nuevas perspectivas y exigencias del mundo, sumado a ello, se superponía la creatividad de escritores y artistas para la creación de nuevos y mejores personajes, así como temáticas y contenido más interesantes que proyectaran la esencia e intensidad de la transformación social de ese periodo y a su vez, resultaran mayormente atractivos para sus consumidores. Dicha trascendencia se advirtió reflejada con el surgimiento de los héroes y superhéroes en el cómic, personajes con características incomparables a lo habitual, que rompían con el ligero y tan acostumbrado pasatiempo popular.

Personajes masculinos de naturaleza, personalidad y apariencia física diversa, generalmente desarrollados en entornos imaginarios, fantasiosos, de origen no humano o relacionados con la ciencia ficción; seres anatómicamente perfectos, capaces de salvar al mundo de la desgracia, la maldad y la injusticia, con habilidades increíbles e identidades secretas, con capacidades físicas superiores a las de cualquier ser humano e impactantes poderes sobrenaturales, por lo general, haciendo uso de armas, vehículos, herramientas o artefactos sofisticados de la más alta tecnología y notablemente adelantada a su época, con potenciales conocimientos científicos o dotados de una gran inteligencia; en general, particularidades exclusivas que innegablemente destacaban en todo momento la mas-

culinidad y poderío de estos personajes, que normalmente, eran los protagonistas homónimos de su propia historia.

Alrededor del mundo, la industria del cómic revolucionó impactantemente con las primeras historias proyectadas entre la realidad y la ficción basadas en héroes y superhéroes, con protagonistas magnánimos y atractivos, de aspecto físico admirable, generalmente portando antifaces, máscaras y capas, con atuendos ajustados y coloridos que ocultaban su identidad secreta pero distinguían su identidad heroica, causando un gran impacto en sus consumidores, lo que permitió un importante aumento en la oferta y la demanda de su producto y con ello, una nueva necesidad por renovarse y ampliar su gama de personajes, pues toda historia épica requiere de la grandeza de un héroe, y todo héroe, para ser insigne requiere de la grandeza de un adversario que le haga frente en similitud de proporciones, poderes y capacidades, por lo que la industria del cómic una vez más trascendió en un importante cambio en las adaptaciones de sus contenidos.

Los villanos y supervillanos, cumplían a la perfección con dichos factores, de tal forma que fueron incorporados a las historietas heroicas en una nueva modalidad del cómic, surgiendo una gran diversidad de nuevos personajes contendientes, con características generalmente similares a las de los héroes y superhéroes, pero siempre motivados por la crueldad y un arrogante sentido de superioridad y ambición, enfocados en ejercer la maldad y perpetrar crímenes deliberadamente. Sus personalidades perversas y peculiares características, los convirtieron en recursos inevitables y elementos crucia-

les en los que se desenvuelve la trama de la historia; regularmente proyectados con un aspecto físico y facial poco admirable y descuidado, con vestimentas de colores oscuros y opacos, en contextos dramáticos y catastróficos como contraste para los valientes héroes, por ello, los cómics resultaban mayormente interesantes para sus lectores, pues ahora los ejemplares héroes que la sociedad tanto admiraba, tenían un enemigo poderoso a quien derrotar.

Las primeras publicaciones fueron conocidas como *comic books*, pequeños y angostos cuadernillos engrapados que constaban de material impreso a color o monocromo, diseñado en un formato de treinta páginas o un poco más, lo que permitía que la lectura de la historieta se efectuara en relativamente poco tiempo. Su contenido era similar a las historietas de aventuras y acción, contaban con esquemas narrativos de continuación, editados en secuencia y regularmente con periodicidad mensual sucesiva, ejemplo de ello, fueron historietas protagonizadas por héroes y superhéroes, que rápidamente transformarían a la industria con su popularidad, algunos de ellos mayormente destacados, como Superman (1938), Batman (1939), Capitán América (1941) y posteriormente Wonder Woman (La Mujer Maravilla)(1941), un personaje femenino que cambiaría por completo la trascendencia histórica de las mujeres en el cómic.

La firme presencia de las mujeres en la sociedad y las exigencias por la paridad de género, imponían nuevas reglas para el cómic y la narrativa gráfica, en ese contexto, el sector femenino ya se contemplaba entre los objetivos principales



de la industria como público consumidor, lo que a su vez impulsó la creación de nuevos personajes femeninos tan interesantes como los superhéroes, con los cuales, las mujeres pudieran identificarse, sentirse cómodas, involucradas y consideradas en la industria, pero a su vez, personajes que no sólo permanecerían impresos en la grácil simpleza de un papel, sino que coexistieran como fruto y reflejo de la imposición trascendental de las mujeres ante la sociedad falócrata que las frenaba y, de igual forma, proyectaran la impactante transformación social y la polémica lucha feminista de ese entonces.

Un ejemplo de ello sería Mopsy (1937), una tira de prensa del género cómico creada por Gladys Parker, una de las pocas mujeres dibujantes de esa época, diseñadora de modas, historietista e ilustradora, quien se inspiró en ella misma para la creación de Mopsy, un personaje femenino protagonista de su propia historieta homónima y popular en el medio por más de tres décadas continuas a pesar de no ser una heroína. Mopsy era una mujer independiente, decidida, impulsiva y obstinada, aunque un poco ingenua. En las tiras cómicas se le veía siempre disfrutando de diversas actividades que para una mujer de su tiempo no eran toleradas y que difícilmente, pocas se atreverían a realizar, debido a los marcados estereotipos sociales de ese entonces. Usar minifaldas, pantalones ceñidos o trajes de baño de dos piezas, comprar linda lencería y lucirla sólo para ella, cabalgar a caballo a todo galope, pescar a la orilla de un lago, remar una lancha, jugar golf, esquiar, escalar una montaña o manifestarse en contra del matrimonio, eso era Mopsy, un personaje femenino

rompiendo barreras sociales con sutileza, manteniendo siempre su porte y elegancia a la altura.

Durante la Segunda Guerra Mundial, al igual que todas las mujeres de su entorno, Mopsy fue reclutada para las labores de guerra, en diferentes publicaciones se proyectaron los nuevos roles que desempeñaban las mujeres durante los conflictos bélicos a través de Mopsy, al desempeñarse como enfermera militar y trabajadora de una fábrica de municiones, con ello, creció impactantemente su popularidad, y la tira logró ser publicada en un poco más de trescientos periódicos dominicales, durante años. Con los brillantes resultados de la tira, su creadora Gladys Parker, logró expandir sus conceptos de moda con la creación de muñequitas recortables de papel, llamadas “Mopsy Modes” en referencia al afamado personaje, mismas que se imprimían a color en las partes traseras de los diarios, en revistas para mujeres y algunas revistas de cómics. Sus muñecas recortables permanecieron en el mercado por un largo periodo de tiempo e influenciaron la creación de otras presentaciones y títulos dirigida a todas las edades.

Con la inclusión laboral del sector femenino, surgieron alrededor del mundo infinidad de mujeres con habilidades y talentos idóneos con los que podían involucrarse en los procesos creativos y producción del cómic, permitiendo con ello, que las mujeres dejaran de ocultarse y colaboraran en la industria según sus habilidades artísticas o literarias, al igual que los hombres, con la finalidad de que sus destrezas fueran remuneradas al igual que las de sus compañeros artistas.

Mujeres escritoras, dibujantes, historietistas, creativas y lectoras adoptaban al género y las protestas feministas como medio expresivo de la reivindicación y emancipación social femenina, plasmando sus controvertidas exigencias sociales en la creación de personajes relativos a su género, que proyectaran su dignidad humana mucho antes que sus increíbles habilidades o poderes sobrenaturales, fue así como surgió “Wimmen’s Comix”, una revista colectiva del tipo *comic book*, producida en su mayoría por mujeres artistas que se unieron con objetivos e intereses en común, paridad de poder adquisitivo para ambos géneros, que el trabajo y la creatividad de las mujeres fuera reconocido y visible en la industria del cómic y por supuesto, romper las barreras de una cultura que durante décadas había sido dominada por la perpetua hegemonía masculina. “Wimmen’s Comix”, fue una influyente revista dirigida a las mujeres con una diversa gama de temáticas y géneros, centrada en las preocupaciones sociales de ese momento y enfocada a los temas feministas, la sexualidad y política principalmente, además fue una plataforma de lanzamiento para muchas mujeres artistas del cómic y nuevos personajes, así como una perfecta influencia para grupos colectivos de mujeres en el lanzamiento de nuevos proyectos y revistas feministas de cómics.

De tal forma que, con la imposición del género femenino en la industria y los constantes cambios en el entorno social, los personajes femeninos habituales, de proyecciones costumbristas y conservadoras también quedaban atrás, abriendo paso a las heroínas y superheroínas pioneras en el cómic, personajes que se imponían con su controversial existencia,

personalidades y características únicas en su tiempo, pues rompían en absoluto con las nefastas argucias del género femenino. Mujeres eminentes, poderosas, inspiradoras, fuertes e independientes, con personalidades auténticas y óptimo intelecto; mujeres libres y autónomas liderando sus propias historias, valiéndose de sí mismas, sin estar supeditadas a un hombre y depender de sus habilidades y fuerza para ser salvadas. Heroínas y superheroínas con capacidades fascinantes o poderes sobrehumanos, defendiendo al mundo al igual que sus compañeros varones, luchando contra la injusticia, las guerras, villanos e invasores, pero también contra los límites tradicionalmente sexistas para poder sobrevivir en un mundo creado por hombres para los hombres, el mundo del cómic.

En poco tiempo, resultaron sorprendentemente atractivas para los consumidores del cómic, los peculiares personajes femeninos captaban la atención de hombres y mujeres por igual; las mujeres, por razones obvias concernientes a su género, mientras que los hombres, eran cautivados por el morbo y la hipersexualización extrema de las imágenes plasmadas en las revistas de cómics, pues las heroínas, superheroínas y villanas, habitualmente eran creadas e ilustradas por varones, quienes proyectaban una imagen claramente sexista, con cuerpos fuertemente idealizados, inalcanzables y apegados a la perfección estética, proyecciones femeninas categóricamente eróticas y percibidas como objetos de deseo sexual, mujeres sin voz, pero con cuerpos prioritarios para la industria del cómic, influenciando con ello la demanda progresiva de las historietas protagonizadas por personajes femeninos épicos.



Entre ellas, destaca Fantomah, (*Mystery Woman of the Jungle*) (1940), probablemente la primera superheroína del cómic, obra del escritor y dibujante Fletcher Hanks, bajo el seudónimo de Barclay Flagg, un historietista con imaginación excéntrica y poco convencional, afamado por plasmar su grotesco estilo en las historietas y personajes de su autoría, en los que comúnmente se reflejaba la ambición de venganza, poderes sobrenaturales o personajes omnipotentes. Además de ser protagonista de su historieta, Fantomah, fue el primer personaje femenino en adquirir poderes fantásticos y ampliamente versátiles, una mujer tan poderosa que prácticamente palpaba la omnipotencia, sin embargo, nunca se conoció sobre su origen y tampoco la naturaleza de sus poderes. Ente o deidad misteriosa e intangible con cuerpo de mujer, de notable belleza física y hermoso cabello rubio, protectora absoluta de la selva y de todo lo que la posee.

Cuando la selva se encontraba en peligro, Fantomah usaba sus vastos poderes según lo ameritara la ocasión, podía hacer cualquier cosa con sólo pensarlo; telequinesis, clarividencia, precognición, telepatía, levitación, teletransportación, invisibilidad, omnilingüismo, manipulación del tiempo y espacio, inmortalidad, entre otros, al igual que transformarse en una extraña criatura de piel azul y espectral rostro esquelético, siendo este último, el poder que la caracterizaba ante la industria y el que a menudo utilizaba para castigar brutalmente a los ambiciosos saqueadores de la selva, quienes eran enviados a mundos extraños donde eran esclavizados por gigantes criaturas horribles. Fantomah, al ser un personaje femenino, sufrió diversos cambios y

adaptaciones a petición de las editoriales que publicaban la tira, al igual que todas las heroínas de su tiempo fue doblemente complicado permanecer visible en la industria, lo que significó para el personaje, una vida muy corta en el cómic. Esporádicamente era mencionada en las revistas y nunca logró aparecer en la portada a diferencia de sus homólogos varones; la historieta fue publicada por última vez en la revista *Jungle Comics* en el mes de abril de 1944.

Posteriormente, surge Miss Fury (1941), la primera heroína creada por una mujer historietista, June Tarpé Mills, quien ocultó su primer nombre por razones misóginas en la industria, firmando sus creaciones como Tarpé Mills, con la finalidad de que los lectores del cómic no revelaran su verdadera identidad y creyeran que detrás de ese gran personaje del cómic, se encontraba un creativo hombre escritor, pues de no ser así, la habrían censurado. Originalmente conocida como *Black Fury*, para después ser llamada *Miss Fury*, fue una tira cómica de prensa protagonizada por Marla Drake, una mujer multimillonaria de alta sociedad, solitaria, aburrida de los lujos y la rutina, que una noche se convirtió en heroína al vestirse con la piel de un felino salvaje.

Miss Fury, no tenía poderes sobrehumanos, pero al portar el ceñido traje animal, su fuerza y velocidad aumentaban, de tal forma que decidió combatir el crimen de la ciudad donde radicaba, cambiando su vida y la de otros por completo con sus heroicas habilidades. Miss Fury, fue un personaje femenino popular en la década de los cuarenta, sus tiras cómicas se publicaron en diversos diarios dominicales y posteriormente en revistas tipo *comic*

book por la compañía Timely Comics, ahora conocida como Marvel, por más de una década. La imagen sexualizada de Miss Fury y sus ceñidos trajes causaron una importante controversia al aparecer semidesnuda en una publicación, razón por la que más de treinta diarios censuraron la tira y tiempo después dejaron de publicarla.

Pero no todo son historietas extranjeras; al pensar en cómics, innegablemente nos remontamos a aquellos de influencia universal, los majestuosos e imponentes colosos de la industria: Marvel y DC Cómics, sin embargo, en México contamos con una extensa diversidad de historietas clásicas nacionales de exquisita calidad cultural que merecen ser apreciadas y reconocidas por su extraordinaria verosimilitud histórica, su trascendencia, impacto e influencia en la cultura popular mexicana al ser parte de la riqueza patrimonial fundamental de nuestro país.

En el año de 1936, incluso años antes de que surgiera cualquier superheroína en el mundo, nacía la primera mujer heroína en México: Adela Negrete, históricamente conocida como Adelita, el primer personaje femenino épico en el cómic mexicano, obra del ilustre José Guadalupe Cruz Díaz, uno de los más célebres y prolíficos autores de la historieta mexicana, quien se inspiró en las emblemáticas mujeres que participaron en los contingentes militares o grupos revolucionarios como guerrilleras, soldados, auxiliares castrenses, enfermeras o cocineras durante la Revolución Mexicana, mejor conocidas como “adelitas o soldaderas”, y en honor a la activista revolucionaria Adela Velarde Pérez, creadora del grupo de mujeres guerrilleras “Las Adelitas”, razón por la

que Cruz Díaz, nombró al personaje protagonista de su historieta, Adela.

Adela Negrete es una heroína revolucionaria que lucha contra la represión y desigualdad social, la sobreexplotación laboral, el despojo de tierras campesinas, la concentración de la riqueza en manos políticas, el abuso de poder, el hambre y la injusticia, de igual forma, busca vengar la muerte de su hermano, el capitán Negrete, quien fue asesinado por la “Tigresa del Bajío”, otro personaje femenino destacado y villana principal de la historieta, lo que traerá consigo numerosos enemigos para Adelita, con quienes se involucra en diversos encuentros hostiles y conflictivos, llenos de acción, disparos y forcejeos; Adelita es líder de un grupo de justicieros, que al igual que ella, luchan por la justicia y las causas beligerantes, regularmente se ven expuestos en una serie de acontecimientos turbulentos con numerosos adversarios, entre ellos, el ejército mexicano, bandas de criminales, forajidos o estafadores, todo ello, bajo el contexto histórico de la Revolución Mexicana y la dictadura de Victoriano Huerta. Sus hazañas se desarrollan a lo largo del territorio mexicano, en diferentes estados, ciudades o poblados, incentivando con ello que un mayor número de personas conocieran la historieta y se sintieran identificadas.

“Adelita y las guerrillas” surgió en una época severamente marcada por los sesgos misóginos y estereotipos sociales, tiempos en que las mujeres debían supeditarse a los patrones establecidos para no ser rechazadas o juzgadas cruelmente por la sociedad; ser madres y buenas esposas eran las únicas opciones posibles para ellas, la autonomía,



independencia y emancipación femenina, aún estaban muy lejos de lograrse. La historieta proyectaba una perspectiva diferente para las mujeres con una protagonista independiente, autónoma, valiente y aguerrida, pues plasmaba una imagen totalmente contraria a lo socialmente aceptado para el sector femenino, convirtiéndose en una gran tendencia en el entorno social y una enorme influencia para las mujeres mexicanas que se apropiaron del personaje como modelo a seguir de la mujer moderna.

Adelita representa el feminismo mexicano revolucionario en todo su contexto, aquel liderazgo enérgico que marcó la trascendencia de miles de mujeres mexicanas con la revolución, reflejando con su imponente personalidad, la autonomía y poder femenino al que todas las mujeres mexicanas aspiraban en ese entonces. Una heroína revolucionaria rompiendo los patrones sociales, la combinación perfecta entre belleza e inteligencia, astucia, elegancia, valentía y sensualidad, una mujer conocedora de armas y de su uso, pero también de su feminidad, derechos y libertad. Adela Negrete, una mujer que además de ser inteligente, valiente, fuerte e independiente, poseía una enigmática belleza, su carácter imponente la hacía merecedora del respeto y admiración de quienes la rodeaban; montaba a caballo con minifalda y tacones altos, se enfrentaba a golpes o disparos con sus enemigos, e incluso, era capaz de salvar a los hombres que se encontraban en problemas. Ilustrada con una increíble belleza, cuerpo escultural y voluptuoso, piernas torneadas, cintura estilizada y amplias caderas, vistiendo prendas elegantes y ceñidas al cuerpo para destacar sus curvas, al igual que todos los perso-

najes femeninos de la historieta, incitando la notable adhesión del público femenino al marcar una tendencia en moda y estilo basado en las divas del cine de oro mexicano como María Félix o Dolores del Río, además de ser el principal atractivo para el público en general, debido al impacto visual que generaban las coloridas ilustraciones.

“Adelita y las guerrillas”, fue una historieta mexicana de gran popularidad durante la época de oro del cómic mexicano, fue publicada por primera vez en Pepín, la revista de cómics e historietas más destacada de la época y con mayor influencia social en México. Pronto se convirtió en una de las historietas más influyentes y demandantes en el mercado, la serie comenzó a propagarse semanalmente y debido al elevado incremento en ventas, la compañía editorial decidió publicarla con periodicidad diaria, acontecimiento que marcó la historia del cómic en México con exorbitantes ventas que superaban los trescientos mil ejemplares vendidos al día. Adelita fue considerada la historieta más importante e influyente en México durante décadas, lo que la convierte en una obra primordial del cómic y la historieta clásica mexicana, permaneció en circulación con ediciones continuas hasta la década de los cincuenta y posteriormente reimpresa para su publicación y distribución por Latinoamérica. En los países de Ecuador, Venezuela, Bolivia y Perú, alcanzó el mismo éxito en ventas, logrando permanecer en el mercado hasta finales de la década de los ochenta, permaneciendo en circulación por más de cincuenta años ininterrumpidos.

Personajes femeninos de todas las características, tipos y géneros, mujeres

ordinarias o extraordinarias, mujeres comunes o singulares, heroínas, superheroínas o villanas, protagonistas o normalmente personajes secundarios, todas ellas, han sido parte de la evolución permanente y constante en el cómic, pero sobre todo de las vicisitudes y adaptaciones sociales que de una u otra manera permanecen inmersas en los infrangibles sesgos misóginos, la cultura patriarcal y el pronunciado sexismo que durante décadas, quizá siglos, han sido embalajes resistentes que se desgastan, se fragmentan, se fracturan, en ocasiones se desvanecen, pero que han sido imposibles de derribar y desaparecer por completo, sin importar que se trate de mujeres reales, personajes ficticios o dibujos animados, la figura femenina, sea cual sea su estado o proyección, siempre ha sido percibida como un ser débil, dependiente, frágil, subordinado e inferior y por supuesto, en la industria del cómic no podía ser distinto.

Equitativamente a la lucha feminista, los personajes femeninos se esforzaban por sobrevivir a los continuos cambios y adaptaciones en el cómic, pues la era de los héroes y superhéroes había rebasado en gran medida las escasas oportunidades para las pocas protagonistas existentes. Con la decadencia del cómic, aunado al insuficiente impulso que tenían las historietas protagonizadas por mujeres, muchas heroínas y superheroínas desaparecieron por completo, algunas pocas sobrevivieron, pero sus vidas en la industria fueron relativamente cortas, entre ellas, Invisible Scarlett O'Neil (1940), The Woman in Red (1940), Fantomah (1940), Golden Girl (1940), Miss Fury (1941), Miss América (1943), Namora (1947), Sun Girl (1948), por mencionar

algunas. Sin embargo, todas ellas serían el punto de partida para la trascendencia de los personajes femeninos en la industria y un estímulo para la llegada de una superheroína que cambiaría por completo la presencia de las mujeres y la historia del cómic en el mundo: Wonder Woman.

Una superheroína tan poderosa como cualquier superhéroe conocido hasta ahora, con increíbles poderes místicos conferidos por los dioses del Olimpo, protectora de su pueblo y defensora de las causas justas, ícono feminista por excelencia, tan bella como Afrodita, tan sabia como Atenea, tan fuerte como Hércules y tan veloz como Hércules; una superheroína icónica que transformó los estándares sociales y marcó la trascendencia de los personajes femeninos con su magistral presencia en la industria del cómic. Wonder Woman, surgió en un periodo universal convulso, debido a los conflictos bélicos derivados del estallamiento de la Segunda Guerra Mundial, su iniciación en la industria del cómic coincidiría con el histórico ataque estratégico contra la base naval de los Estados Unidos, en Pearl Harbor, Hawái, en el mes de diciembre de 1941, mediante una ofensiva militar sorpresa efectuada por la Armada Imperial Japonesa, una de las marinas de guerra más potentes en todo el mundo, fecha en que Wonder Woman fue publicada por primera vez en el ejemplar número ocho de un cómic book "All Star Comics", por la compañía All - American Publications, actualmente DC - Cómic.

La primera publicación se redujo a un corto segmento de prueba con la finalidad de comprobar el escaso y poco posible interés de los lectores por la introducción a un nuevo concepto en los cómics,



que incluía la distinción de una mujer como personaje principal de la historia. La respuesta fue inmediata, Wonder Woman fue tan atractiva para los lectores, que en menos de un mes destacaba por ser el personaje principal de la serie “*Sensation Comic*”, con publicaciones periódicas y un dominante incremento en la demanda, por lo que medio año más tarde, le sería asignado su propio título, convirtiéndose en la superheroína más poderosa e influyente de todos los tiempos.

Obra del inventor y psicólogo William Moulton Marston, bajo el seudónimo de Charles Moulton, quien estudió los conceptos de voluntad y poder y su efecto en la conducta humana, por lo que aseguraba que los hombres gozaban de pensamientos y emociones inherentes a la violencia, al poder y dominio, mientras que las emociones femeninas eran plenamente contrarias al sustentarse en apego a la dominación, sometimiento y subordinación afectiva orientada a elegir la toxicidad autoritaria masculina como un estado ideal de su conducta, antes que su propia autonomía, libertad e independencia, por lo que afirmaba que las mujeres eran más generosas, empáticas, honestas, justas, precisas y equilibradas emocionalmente que los hombres, razón por la que siempre se expresó a favor de los movimientos feministas y sufragistas de esa época y manifestó su firme perspectiva crítica a los estereotipos de género y sesgos misóginos, factor que lo incentivó a la creación de un personaje femenino que impactara más allá de las simples páginas de una revista de cómics, rompiera con los arcaicos patrones de supeditación de las mujeres y, a su vez, fuera un modelo de conducta

ascendente al feminismo y el empoderamiento femenino como influencia propagandista psicológica para quienes, a su consideración, en algún momento de la historia y en su utopía por una sociedad matriarcal perfecta y justa, serían las nuevas dirigentes del mundo, por lo que su personaje, no fue más que el prototipo de la mujer perfecta con la que Moulton anhelaba.

Inspirada en las guerreras Amazonas de la mitología griega, Wonder Woman sería la proyección álgida e impecable del amor, la belleza, inteligencia, bondad y valentía, características que la distinguían como un personaje único y poco convencional para la época. Esculpida en arcilla por su madre Hipólita, reina de las Amazonas y bendecida con los poderes de los dioses del Olimpo, nacida en la ciudad secreta de Temiscira, una sociedad matriarcal ficticia habitada y dirigida exclusivamente por mujeres guerreras con poderes sobrehumanos, situado en la prodigiosa Isla Paraíso, espacio ficticio en que se desarrolla la historia de Diana de Temiscira, princesa y futura gobernante de las Amazonas e identidad secreta de quien se convertiría en su adultez en Wonder Woman, emisaria de la paz y el amor en el mundo de los hombres por encomienda de Afrodita, diosa del amor, la belleza, el placer y la procreación, creadora y protectora de las Amazonas.

Dotada de increíbles poderes místicos y sobrehumanos, entrenada para el combate y la guerra como todas las Amazonas, provista de un peculiar arsenal de armas y artefactos que emplearía en su lucha por la paz, la justicia y la igualdad de derechos en un mundo fragmentado por el odio entre los hombres, en cum-

plimiento de su misión como princesa guerrera amazona e hija de Zeus, padre de todos los dioses, a fin de derrotar a Ares, dios olímpico de la guerra, en una contienda que ultime la guerra eterna y el conflicto en el mundo de los hombres, acontecimiento que indujo a Diana a salir de Temiscira, lugar que durante siglos, había sido el refugio secreto de las amazonas, luego de que un agente encubierto y oficial de inteligencia del Cuerpo Aéreo del Ejército de los Estados Unidos, estrellara su nave en las orillas de la Isla Paraíso, Steve Trevor, el primer ser humano que la princesa amazona conocería y quien le mostraría el mundo de los hombres.

Diana, en representación de las amazonas y como emisaria de la paz y la justicia, acompaña a Steve Trevor de vuelta a su mundo, el mundo de los mortales, donde descubre un espacio inhóspito completamente distinto al suyo e inmerso en los conflictos bélicos por la Segunda Guerra Mundial, momento en la historieta en el que se convierte oficialmente en Wonder Woman al unirse a las Fuerzas Aliadas en combate a las Potencias del Eje, iniciando una serie de aventuras y enfrentamientos para la superheroína y con ello, diversos cambios y adaptaciones en la apariencia física, personalidad, habilidades y poderes del personaje, a través del tiempo.

Wonder Woman cuenta con diversas cualidades sobrehumanas y artefactos o instrumentos que la distinguen de cualquier superheroína en su género e incluso forman parte de su distintivo atuendo, entre ellos el Lazo de la Verdad o Lazo de Hestia, un arma ficticia basada en la mitología griega, forjada por Hefesto, dios de la escultura, el fuego y la forja, dotado

con los poderes de Hestia, diosa del fuego y protectora de los hogares, aspectos que lo hacen indestructible y capaz de obligar a cualquier mortal o ser poderoso sujeto a este, a decir la verdad.

Las Amazonas, dirigidas por la reina Hipólita derrotaron al poderoso ejército de Hércules, dios de la fuerza y representante de la supremacía masculina, iracundo al no poder doblegar a las guerreras amazonas, reunió a sus guerreros más fuertes y poderosos para una invasión con la que logró someterlas, obligándolas a portar brazaletes de sumisión con el fin de controlarlas; cuando las Amazonas lograron liberarse del sometimiento de Hércules, la reina Hipólita ordenaría su uso permanente como recordatorio de la traición del hombre. Los brazaletes de sumisión de Diana, fueron creados por el dios Hefesto con un metal proveniente de Isla Paraíso llamado *feminum*, son indestructibles y cuentan con la particularidad de repeler cualquier tipo de energía que se les aproxime, crear poderosas ondas de energía, contener impactos de balas, misiles o rayos de calor.

Con el paso del tiempo, de acuerdo con la correspondencia de la época, impacto, transformación o crisis sociales, las respectivas adaptaciones guionísticas de los textos literarios y elementos gráficos en la historieta, así como el aspecto de los personajes, han sido descritas, proyectadas y modificadas de maneras diversas. Durante la época de oro del cómic, Wonder Woman tenía un jet invisible que usaba para desplazarse, posteriormente se le mostró armada con escudo y espada, mientras que su tiara se convirtió en un arma letal compuesta de un material fuertemente resistente y afilado, capaz



de lesionar a superhéroes tan poderosos como Superman. Sus poderes, armamento y artefactos se han transformado y adaptado continuamente, algunos desaparecieron y otros se intensificaron, adquiriendo a través de los distintos periodos, la capacidad de volar y desplazarse por sí sola, así como, fuerza, resistencia, velocidad increíble, omnilingüismo e inmortalidad.

Como todo gran superhéroe, pese al fuerte impacto feminista y empoderamiento femenino que la superheroína representaba, poseía una peculiar debilidad, en sus inicios, Wonder Woman era susceptible de perder sus poderes al ser atada o encadenada por un hombre, o bien, si sus brazaletes de sumisión eran unidos a propósito para inmovilizarla por completo. Su creador, William Marston, basándose nuevamente en la mitología griega, nombró a esta debilidad “Ley Afrodita”, que consistía en la demostración de la fragilidad y vulnerabilidad de las guerreras amazonas ante la figura masculina. Si una amazona se doblega ante la fuerza y dominio de un varón y permite que sus brazaletes de sumisión sean encadenados, la guerrera amazona pierde sus poderes de inmediato y se vuelve frágil, al igual que las mujeres mortales en el mundo gobernado por los hombres.

Durante décadas, mucho se ha especulado en torno a las insólitas y extravagantes debilidades de Wonder Woman, que, en sus inicios, iban más allá de ser una historieta con coloridas imágenes para el entretenimiento popular, pues proyectaba una serie de códigos visuales aparentemente ocultos, que evidenciaban las prácticas sexuales preferentes del

creador de la superheroína. En una secuencia constante y cotidiana de imágenes, Wonder Woman es atada, encadenada e inmovilizada casi hasta la asfixia, mostrando a la protagonista en posiciones claramente sugestivas y sexistas, aspectos que la hacían parecer más un catálogo de sumisión direccionado a las preferencias eróticas por el Bondage y sadomasoquismo, que una historieta feminista, con raíces mitológicas.

En sus casi ocho décadas de existencia, Wonder Woman ha jugado distintos roles en la industria del cómic, como descendiente de los dioses del Olimpo, guerrera amazona, candidata a la presidencia de los Estados Unidos por dos ocasiones, diseñadora de modas, empresaria, enfermera y secretaria, sin embargo, el papel principal de la superheroína fue el modificar por completo los patrones machistas tan arraigados y generalizados contra las mujeres en el mundo del comic, al ser una superheroína sin contraparte masculina y una de las fundadoras de la Sociedad de la Justicia de América, integrada por Batman, Superman y por supuesto La Mujer Maravilla, quienes posteriormente se unirían a la Liga de la Justicia de América, conformada por los siete superhéroes que la fundaron: Aquaman, The Flash, Linterna Verde, Detective Marciano, Superman, Batman y Wonder Woman (La Mujer Maravilla). Sus firmes principios y valores basados en el amor, la paz, la verdad y la compasión infinita, la erigen como la superheroína más icónica, emblemática y ejemplar de todos los tiempos, con el feminismo, la independencia y el empoderamiento femenino como sus principales superpoderes, en representación de todas las mujeres del mundo.

LECTURAS FEMENINAS DE CÓMIC:
ATESTIGUAR PARA SALDAR DEUDAS IMPAGABLES*

Áurea Xaydé Esquivel Flores

Resumen

En tiempos marcados por la violencia feminicida, el cómic y el manga se están perfilando como espacios de enunciación a partir de los cuales se producen importantes transformaciones éticas del acto de mirar. Al presentar situaciones y personajes ficticios que no sólo cuestionan y evidencian la violencia fetichizadora hacia los cuerpos femeninos, sino que se oponen a esta violencia con una fuerza equiparable, dando rienda suelta a la ira de las mujeres, el acto de leer narrativa gráfica implica una catarsis para quienes han sido víctimas de violencia de género. *Mirar/leer*, entonces, se vuelve atestiguar, pues lo que se percibe visualmente deja una marca transformadora que consuela o libera de los efectos revictimizantes de un sistema que sigue acumulando una deuda histórica con todas las mujeres del mundo.

Palabras clave: *violencia, género, deuda, lectura, furia.*

* Texto adaptado y aumentado del capítulo 1 "Narrativa gráfica, protagonistas heroínas y superheroínas: Otras formas (muy necesarias) de contar historias" de mi tesis de maestría "La (re)construcción del cuerpo y el discurso de las heroínas a través de la hiperviolencia en la narrativa gráfica posmoderna", dirigida por la Dra. Laura Guerrero Guadarrama y co-dirigida por el Dr. José Manuel de Amo. Universidad Iberoamericana, 2019.



En 1941, en plena Segunda Guerra Mundial, la Mujer Maravilla nace para combatir la violencia nazi. A diferencia de Superman (1938) y Batman (1939), Diana venía al mundo humano como regalo de buena voluntad de un mundo ideal, Temiscira, como embajadora por la paz; su naturaleza semidivina tenía por objetivo frenar lo que parecía una imparable maquinaria de violencia absoluta; “[...]like Superman, in his way, Wonder Woman fearlessly championed alternative culture and a powerful vision of outsider politics. And, like, Batman, she was thoroughly the progressive sort of aristocrat. [...] Unlike the essentially solitary Batman and Superman, Wonder Woman had a huge cast of friends.” (Morrison, 2012, p. 44).

Eso, de algún modo, es parte de su encanto: su fuerza e inteligencia contrastaban con su inocencia y voluntad por hacer el bien, rasgos que, en mayor o menor medida, se han mantenido a lo largo de los años y, por los cuales, niñas y mujeres en todo el mundo pueden verla como un símbolo feminista. Con todo —y a pesar de reescrituras cada vez más conscientes—, es imposible negar la situación privilegiada de la Mujer Maravilla, una hermosa princesa semidiosa blanca que, en los imaginarios más elegantes y sacralizados, tiene una presencia cuasi mariana¹; pelea y reparte justicia, pero en su esencia, no se mancha las manos, no miente, no necesita sobrevivir.

Por supuesto que las lectoras de cómics actuales agradecemos y estamos en deuda con lo que la Mujer Maravilla ha aportado en términos de heroísmo femenino, pero, en muchísimos casos, no es suficiente. Su inherente bondad y privilegio la hace incapaz de expresar aspectos sobre los cuerpos inscritos en contextos patriarcales, en especial, desde el dolor, la impotencia y la furia. Ello no quiere decir de ningún modo que sea un personaje deficiente, falso o ajeno a la realidad de las mujeres de carne y hueso... después de todo, ¿cuál sería su función si no es desde lo simbólico? Pero cuando se trata de presencia y representación de grupos históricamente marginados, los símbolos no pueden bastar; se requieren relatos corporales y afectos acuerpados² desde diferentes ángulos, incluyendo sus aspectos más oscuros, porque son justamente lo marcado, lo particular, lo local, lo otro a partir del cual se determina lo universal, lo no marcado, en fin, lo masculino.

Es cierto que tener cuerpo de mujer y habilidades superiores a las de hombres comunes no equivale a ser un ejemplo de subversión; en numerosos casos, puede ser otra manera de complacer fantasías de dominio y control masculinos, pero, ¿qué significa que existan heroínas y superheroínas en tiempos de violencia descarnada contra las mujeres —y exacerbado por la impunidad de los perpetradores? Si pensamos en las noticias

¹ Vid. Rucka, Greg, Nicola Scott y Romulo Fajardo Jr., por ejemplo. En ese sentido se inscribe la reflexión en torno a la fundamental diferencia entre superhéroes y superheroínas, de acuerdo con Mike Madrid: “Male superheroes always seemed consumed by meting out justice through violent means. The female superheroes struck me as being more interested in making the world a better place, and not just beating their foes into submission. I suppose I was drawn to their compassionate natures, just as I had been captivated by the Virgin Mary a few years earlier.” (2016, p. v)."

² "Acuerpamiento" como traducción de "embodiment", que "[...] refers to how particular subjects live and experience being a body dynamically, in specific, concrete ways. If human bodies are in some cases factual objects to be discovered and analyzed, they are at the same time the very medium through which such knowledge is attained" (Wegenstein, 2010, p. 20)."

más brutales, habría que poner atención a lo que han vivido las víctimas y a lo que ha pasado con los victimarios. ¿Cuántos casos de niñas y mujeres desaparecidas, vendidas, violadas, torturadas, mutiladas y asesinadas hay en el mundo? ¿Cuántos reportados y cuántos reales? ¿Cuántos de esos casos han sido resueltos con el debido proceso y castigo de los responsables? El miedo es dolorosamente cotidiano, peor aún si una mujer trata de defenderse.

Ana Katiria Suárez, abogada defensora de Derechos Humanos, escribe sobre cómo llevó el caso de Yakiri Rubio, una joven lesbiana de escasos recursos de la Ciudad de México, quien fue secuestrada, violada y apuñalada por dos sujetos de apellidos Ramírez Anaya. Ella, en una lucha instintiva peleó por su vida y, al verse en la posibilidad de salvarla, apuñaló de muerte a uno de sus agresores, mientras que el otro ya había huido del lugar 30 minutos antes para “lavar a una virgencita”. “Así comienza el calvario que llevó a Yakiri a pedir ayuda a la autoridad que en todo momento la engañó, humilló y violentó sus derechos humanos. La historia me obligó a confrontar a un sistema enfermo de soberbia, podrido de injusticia, sin claudicar y levantando la voz con la razón [...] ¿Cómo espera este gobierno que una mujer crea que la corrupción y misoginia no ponen en riesgo y en alto grado de vulnerabilidad su vida y libertad?” (2017, p. 14). Y más adelante, en el capítulo titulado “Al final, la verdad sale a la luz (aunque sea a medias)”, Suárez apunta: “Muchas veces me pregunté si

para tener derecho a defender su vida habría sido necesario que Yaki se encontrara casi destazada, mutilada o descarnada (como puede verse en las fotografías que la PGJDF intentó desaparecer, había sido bestialmente torturada).” (167)³.

Pero hay un sin número de casos, reportados y no reportados, de mujeres que no sobreviven, cuyos desesperados intentos de supervivencia son apenas un juego para sus victimarios y, al contrario, estimulan su deseo. Lo que es cierto es que la autodefensa parece constituir un crimen en la medida en que una víctima tiene la culpa de ser tal y, por ello, carece del derecho a responder de manera visceral o, peor aún, debe responder de acuerdo con las convenciones en torno al trauma, pues “the experience of (and recovery from) a traumatic experience is highly culturally charged and regulated by socially and historically determined sets of signs and psychological markers that assist the individual in their narrativization of the experience” (Earle, 2017, p. 45). Hay mujeres que, obligadas a cometer actos violentos, los recuerdan con vergüenza, miedo o buscan, horrorizadas, registrarlos como inevitable ejercicio de supervivencia, desde el instinto, desde el cuerpo más allá de la razón; pero hay otras, tanto víctimas o como allegadas a víctimas que no pueden olvidar la rabia ante la impotencia o la impunidad. Sora-ya Chemaly comenta al respecto:

Cuando una mujer manifiesta su enojo en un entorno institucional, político y profesional, está violando, en automático, todas las nor-

³ El contenido del libro, tristemente, confirma y evidencia la torpe presentación de Pablo Romo, presidente del Consejo Consultivo del Mecanismo de Protección para Personas Defensoras de Derechos Humanos y Periodistas, que termina con las siguientes líneas: “Yakiri sale libre por la tenacidad de su abogada y por el coraje de no mantenerse en la cobarde sumisión.” (p.12, las cursivas son mías). ¡Las mujeres siguen siendo culpables, ahora, por ser “cobardes” ante la violencia!

mas de género. Se enfrenta con aversión, e instantáneamente se le percibe como una persona hostil, irritable, desagradable y poco competente: es el beso de la muerte para las personas de quienes se esperan buenas relaciones sociales. [...] Para las mujeres a las que nos consideran irascibles por naturaleza o por descarte, los riesgos de claridad sobre temas que nos importan pueden ser muy graves. [...] El hecho de que, como demuestran los estudios, los hombres consideren que la rabia refuerza su poder de una forma que las mujeres no conciben para sí mismas, resulta lógico porque, para los hombres, la ira es poder.

(2019, p. 19)

Entonces, dado que “la violencia sólo engendra más violencia”, es reprobable que una mujer, a pesar de las constantes revictimizaciones, piense en tomar justicia por mano propia, en vengarse, en fin, en apropiarse de su cuerpo como arma retributiva, porque —dicen los adalides de la justicia pura— “no serían diferentes de aquellos que les hicieron daño”. ¿Es así? ¿Todas las violencias son iguales? ¿Semejante sentencia no parte de una falsa idea de igualdad social, histórica y ética? ¿Podemos decir que la violencia en el caso de una mujer que mata a su violador (y muy probablemente, el de muchas otras) es igual a la violencia que aquél ejerció sobre ella(s)? ¿Son las mismas condiciones, la misma intención, el mismo tipo de ejercicio, las mismas implicaciones, el mismo significado histórico? Rita Laura Segato comenta en su libro *La guerra contra las mujeres*:

La rapiña que se desata sobre lo femenino se manifiesta tanto en formas de destrucción corporal, sin precedentes, como en las formas de trata y comercialización de lo que

estos cuerpos pueden ofrecer, hasta el último límite. A pesar de todas las victorias en el campo del Estado y de la multiplicación de leyes y políticas públicas de protección para las mujeres, su vulnerabilidad frente a la violencia ha aumentado, especialmente la ocupación depredadora de los cuerpos femeninos o feminizados en el contexto de las nuevas guerras
(2016, p. 60).

¿Qué pasa desde los textos, desde los tejidos artísticos? Más allá de la literatura que busca denunciar la violencia feminicida desde su cruel omnipresencia, habría que considerar que muchas de las resignificaciones emancipadoras del cuerpo femenino, en tanto organismo y conjunto discursivo, se han hecho en el campo de la sexualidad (placer, identidad, reproducción, etc.), pero proporcionalmente, aún hay pocas propuestas, incluso desde la ficción, que exploren las posibilidades del cuerpo entrenado, que pelea, que sangra por voluntad propia, que es agente para no ser víctima; es decir, un cuerpo que se configura, por deseo o por necesidad, a partir de sus capacidades destructivas.

Reformulaciones visuales y argumentales de la violencia

Dice Grant Morrison al hablar de las historias de superhéroes: “Created by a workforce that has in its time been marginalized, mocked, scapegoated, and exploited, they never failed to offer a direct line to the cultural subconscious and its convulsions.” (2012, p. 417). El número de historias donde se explicitan situaciones de violencia de género y devenires históricos condicionados por la inequidad social, donde las protagonistas (heroínas o no) tienen historias y afectos propios, en lugar de ser “chicas de refrigerador”⁴, está aumentando. Las convulsiones del subconsciente cultural de las que habla Morrison se hacen evidentes en ese hecho.

La narrativa gráfica —como espacio de reformulación visual de discursos y realidades donde parece no haber salida— implica fantasear con el agenciamiento del dolor y ejercer un topo de liberación simbólica de ese cuerpo contenido (que no puede y no debe comportarse de forma “masculina”): se trata de atestiguar la violencia no como una sombra que se cierne ominosa sobre nuestras existencias, sino como un derecho epistemológico⁵ de las niñas y las mujeres, quienes, sin importar sus medidas o dimensiones, siempre tendrán el cuerpo para pelear, para herir y de ser necesario, para matar.

Si, como dice Silvia Federici, el cuerpo de las mujeres es “el principal terreno de su explotación y resistencia”⁶, [...] apropiado por el estado y los hombres, forzado a funcionar como un medio para la reproducción y la acumulación de trabajo” (2010, p. 29, *las cursivas son mías*), ¿por qué ese terreno de resistencia no puede convertirse en un arma? Si el cuerpo femenino es definido y valuado a partir de su capacidad para dar vida y se soslaya al momento de criar, alimentar, proteger, de conservar la vida de otros, ¿por qué esa conservación no puede significar la de su propia vida? Las heroínas y superheroínas virtuosas, herederas de la Mujer Maravilla son, en su mayoría, ejemplos de personajes altamente morales; es decir, parte de su encanto radica en el hecho de que castigan, pero no matan o no buscan venganza, lo cual constituye uno de los límites por excelencia que separan a los “buenos” de los “malos” en narrativa gráfica (a menos que estemos hablando de “antihéroes”). Los propios términos ‘héroe’ y ‘heroína’ parten de una noción moral, asociados con el sacrificio por lo demás y como un modelo a seguir.

Pero, a partir de la década de los setenta en adelante —periodo en el que se perfilan maneras más libres y descaradas de ser mujer—, comienzan a proli-

⁴ “Women in refrigerators” es un término acuñado por la autora Gail Simone, en referencia al cómic de Green Lantern #54 (1994) donde el asesinato y refrigeración de Alexandra DeWitt, la novia del héroe, cataliza el desarrollo de la historia. Vid. el sitio web oficial de la propuesta de sistematización de este tropo: <http://www.lby3.com/wir/index.html> (Consultado el 23 de abril de 2019).

⁵ “The epistemological is intimately entwined with ontological and ultimately, ethical dimensions.” (Schildrick, 2002, p. 9)”

⁶ En un símil entre el cuerpo femenino y la fábrica para los trabajadores asalariados.



ferar ejemplos muy diferentes. Historias como *Sasori*, de Tooru Shinohara (1970-1975); *Lady Snowblood*, de Kazuo Koike y Kazuo Kamimura (1972-1973); *Black Orchid*, de Neil Gaiman y Dave McKean (1988); *A world without end*, de Jamie Delano y John Higgins (1990-1991); *Battle Angel Alita*, de Yukito Kishiro (1990-1995); *Azumi*, de Yuu Koyama (1994-2004); *The Crow: Flesh & blood*, de James Vance y Alexander Maleev (1996); *Curse of the Spawn: Blood and sutures*, de Alan McElroy, Dwayne Turner y Danny Miki (1996-1997); *Bloody Mary*, de Garth Ennis y Carlos Ezquerro (1996-1997); *Claymore*, de Norihiro Yagi (2001-2014); *Four Women*, de Sam Kieth (2001); *Ichi*, de Kan Shimozawa y Hana Shinohara (2008); *Wombs*, de Yumiko Shirai (2009-2016); *Rachel Rising*, de Terry Moore (2011-2015); *The Crow: Curare*, de James O'Barr y Antoine Dodé (2013); *Furious. Fallen Star*, de Bryan J. L. Glass y Victor Santos (2013); *Hanakaku: Last girl standing*, de Katsunori Matsui (2013-2015); *Go for the eyes*, de Monica Gallagher (2014); *Onna Bugeisha y Pistolas*, de Frank Candiloro (2014); *A girl walks home alone at night*, de Ana Lily Amirpour y Michael De Weese (2014); *Street Angel*, de Jim Rugg y Brian Maruca (2014-); *Suffrajitsu. Mrs. Pankhurst's Amazons*, de Tony Wolf y Joao Vieira (2015); *Lady Killer*, de Joëlle Jones y Jamie S. Rich (2015-2016); *ODY-C*, de Matt Fraction y Christian Ward (2015-); *Monstress*, de Marjorie Liu y Sana Takeda (2016-); *Mother Panic*, de Jody Houser, Tommy Lee Edwards et al. (2017-); *Fantomah*, de Fletcher Hanks, Say Fawkes y Soo Lee (2017); *Sisters of Sorrow*, de Kurt Sutter, Courtney Alameda, Hyeonjin Kim y Jean-Paul Csuka (2017); *Coyotes* (de Sean Lewis y Caitlin Yarsky (2017-

2018) o *Shanghai Red*, de Christopher Sebela y Joshua Hixson (2018) cumplen con dos o más de estas cuatro condiciones sobre la reconstrucción de cuerpos y discursos, a saber:

1. Que maten, mutilen o hagan uso de extrema violencia;
2. Que tengan un pasado definido por el abuso y /o la violencia de género;
3. Que busquen venganza o que entren activamente sus cuerpos para remediar esa historia de abuso;
4. Que sus cuerpos sean o adquieran características monstruosas, es decir, acuerpamientos "that[...]challenge and resist normative human being, in the first instance by their aberrant corporeity" (Shildrick, 2002, p. 9), que son "antinaturales" y de corporalidad híbrida (p. 10).

De las historias enumeradas, no todas tienen protagonistas de orden hiperviolento, pero todas, en mayor o menor medida, reconfiguran el ser y el hacer de sus cuerpos a partir de la agencia del dolor; no es insignificante el dato de que tantos de estos personajes peleen de cerca, pues la lucha cuerpo a cuerpo y el uso de hojas afiladas, a diferencia del arma de fuego, requiere de un ejercicio de intimidad, implican enfrentarse con el peso, las dimensiones, la temperatura, el olor, la textura de un cuerpo-otro y a partir del cual el propio se vuelve presente, real. Este tipo de encuentros, fuera de la ficción fetichizadora, rara vez es atractivo o glamoroso y, por tanto, aún poco frecuente en los relatos de heroínas y superheroínas. Al respecto de las últimas, Mike Madrid señala:

This conflict between being attractive, yet still powerful raises another question. Is power pretty? Females in comic books have historically been given weaker powers. This is presumably meant to be a reflection of the status quo between the sexes in the real world, and a hierarchy that male readers will be comfortable with. Female superheroes are also granted powers that make them look good.
(2010, p. 298)

Eso es lo que importa en narrativa gráfica: lo que se muestra (como gesto no inocente) y el acto mismo de ver como acto de apropiación y transformación. Porque no sólo se trata de las historias —que ya en su planteamiento resultan impresionantes, por decir lo menos—, es en la naturaleza visual del cómic donde se encuentra el elemento clave de este tipo de narración, pues, como dice Edward Said: “[...] comics in their relentless foregrounding [...] seemed to say what couldn’t otherwise be said, perhaps what wasn’t permitted to be said or imagined, defying the ordinary processes of thought, which are policed, shaped and reshaped by all sorts of pedagogical as well as ideological pressures. [...] I felt that comics free me to think and imagine and see differently” (2001, p. ii) y James Petty, desde una perspectiva un tanto diferente, concuerda: “In a medium that favours the visual, the witnessing of this retribution becomes a requisite for the realization of justice: it must be seen to be done. [...] The act of looking is revealed not only as integral to a functional comic narrative, but also as participatory: the

realization of justice depends upon the reader witnessing its violent enactment.” (2015, pp. 152-153). No obstante, Petty observa lo anterior con el fin de evidenciar lo maniquea y fundamentalmente injusta que es la noción de la venganza; que la fantasía pueril de la justicia por mano propia socava las posibilidades de acción real del sistema jurídico y penal al ignorar contextos sociales:

What happens then when we enjoy representations that valorize violent retribution, or construct society in overly simplistic moral terms, or that promote problematic and unrealistic conceptions of justice? [...] What does it mean then, when readers of comics desire acts of extreme injustice in order to legitimize their fantasies regarding individualized power, violence and retributive justice? (pp. 148-149)

En dicho caso, regresa la noción del *habitus* de la violencia⁷, tanto la condenable como la aceptable, pues, como bien apuntan Phillips y Strobl: “Mass media contextualizes violence, providing vocabularies of motive for determining when and against whom violence is appropriate.” (2015, p. 120). No obstante, a manera de respuesta, recupero el planteamiento de Didi-Huberman cuando habla sobre la manera en que se reciben los documentos y testimonios que revelan actos deleznable cometidos de manera sistemática contra un grupo humano y cuyas imágenes son percibidas por la mirada histórica “no con un sentimiento de agobio, sino de sospecha: se preferirá, entonces, plantear la pregunta por aquello que las imágenes traicionan an-

⁷ “La virilidad es un concepto eminentemente relacional, construido ante y para los restantes hombres y contra la femineidad, en una especie de miedo de lo femenino, y en primer lugar en sí mismo” (Bourdieu, 2000: 71). La violencia física y la ira, por ello, aún permanecen como espacios viriles, masculinizantes, pero, sobre todo en el caso de los cómics y los mangas, aún pertenecen en gran medida a cierto tipo de hombres, de piel clara, heterosexuales y sin discapacidades que entorpezcan el libre ejercicio de sus características esenciales en tanto machos, reforzando así un *habitus* que determina lo que puede ser heroico o no, así como las violencias que pueden ser válida(da)s y las que no en función de quién las ejerza.

tes que preguntarse primero por lo que ellas muestran.” (2015, p. 27).

Cuando se trata de violencia, cuando las víctimas son mujeres, es más frecuente que se les cuestione a ellas, sus historias, sus antecedentes y sus reacciones antes que a los agresores cuando éstos son hombres. Es claro que vuelve a emerger la discusión ética en torno al concepto de “Justicia” o “justicia verdadera” —una vez más, típicamente articulada desde la “universalidad” del performance androcéntrico y una “igualdad” que borra devenires históricos—, pero también hay preguntas anteriores, más básicas, y que se enuncian desde lugares muy específicos. Donna Haraway, en su apartado “La persistencia de la vista” del ensayo “Conocimientos situados: la cuestión científica en el feminismo y el privilegio de la perspectiva parcial”, propone algunas interrogantes de partida en torno al acto ético de mirar (1995, p. 333) y las cuales me permito contextualizar para el caso de las protagonistas hiperviolentas: ¿Cómo ve (o puede ver) una mujer imágenes así? ¿Desde dónde las ve? ¿Qué limita su visión? ¿Para qué las mira? ¿Con quién es? Entre autores, mediadores y lectoras, “¿Quién logra tener más de un punto de vista? ¿A quién se ciega? ¿Quién se tapa los ojos? ¿Quién interpreta el campo visual? ¿Qué otros poderes sensoriales deseamos cultivar además de la visión?”.

Cuando hablamos de ficción, no podemos olvidar su función emancipadora: no se trata de diseñar planes violentos

para llevarlos a cabo en el mundo real, sino de tomar la historia, repasarla, filtrarla y transformarla en el momento en que se actualiza, pues, como dice Harriet Earle en su libro *Comics, trauma, and the new art of war*: “By writing history, we implicate ourselves in it.” (p. 48). Pero no sólo al escribirla, también al leerla; en el momento en que la hacemos presente, nos implicamos y nos convertimos en algo diferente. Chen-Wen Haung, desde una perspectiva semiótica multimodal (que abarca lo cinematográfico), menciona la importancia del punto de vista para la identificación entre espectador y personajes: “An image is not always seen from a particular point of view but also from a particular distance. The term ‘social distance’ refers to the proximity between the subject depicted and the audience. [...] In film, social distance is realized through the type of shot used: an intimate/personal distance through a close-up shot, a social distance through a medium shot, and an impersonal distance through a long shot” (2014, p. 83). La ficción no es para el futuro, es para el presente; de ahí que la lectura sea productiva.

Ahora bien, es necesario reconocer que los equipos creativos detrás de las historias de mujeres más violentas, son constituidos, en su gran mayoría, por hombres... ¿Será otro caso de usurpación de voces y experiencias femeninas para permanecer bajo el *spotlight*? No necesariamente⁸. Estas historias bien pueden constituir espacios de diálogo donde el

⁸ Aunque no hay que perder de vista la advertencia de Cocca sobre los lugares de enunciación en estos casos: “Dominant groups have been telling not only their own stories but the stories of those whom have they marginalized as well: whites telling the stories of people of color, men telling stories of women, heterosexuals telling stories of people of queers, nondisabled people telling stories of disabled people. Sometimes they are terrific stories. But often their lack of authenticity means they’re not only inaccurate, but harmful.” (p. 5)

aporte masculino es la hiperviolencia y lo monstruoso al servicio de las experiencias femeninas. No es una apuesta trivial, pues, como señala Haraway: “Los puntos de vista ‘subyugados’ son preferidos porque parecen prometer versiones transformadoras más adecuadas, sustentadas y objetivas del mundo. Pero cómo mirar desde abajo es un problema que requiere al menos tanta pericia con los cuerpos y con el lenguaje, con las mediaciones de la visión, como las ‘más altas’ visualizaciones técnico-científicas” (1995, p. 328).

Todd McFarlane, miembro fundador de Image Comics y creador, entre otros personajes, de *Spawn*, hace, en 1996, la siguiente declaración en la columna “Curse Words” del #6 de *Curse of the Spawn*, en respuesta a un lector que le reclamaba airadamente el tono sangriento y brutal de la serie: “[Se pregunta a sí mismo] Who do you write these stories for? And I keep coming back to the same answer. Almost everything I’ve done is something I would want to see done myself and I’ve been pretty fortunate that a large portion of society or at least the male gender is into some of the darker side of humanity. It doesn’t mean that I endorse this or that [...]”. En ese sentido, una lectura desde perspectivas como la de Segato lo confirmaría: Por supuesto que los hombres son más proclives a sentirse atraídos por y a explorar “el lado más oscuro de la humanidad” porque la crueldad y la violencia en sus múltiples manifestaciones, en especial las más brutales y ritualizadas, se mantienen como un monopolio masculino.

Por ello, tiene perfecto sentido que sean hombres la mayoría de los autores de estas historias, pero poco a poco se perfila

un cambio en el *habitus* de los personajes femeninos en narrativa gráfica, en el imaginar y enunciar espacios donde se plantean situaciones trágicamente cotidianas en las que se explora el miedo, el dolor y la impotencia: los autores no se regodean en ello, porque lo importante es lo que sigue después; al ofrecer escenarios de apropiación del cuerpo y del poder, ofrecen otro tipo de acompañamiento restituyendo el derecho al *encabronamiento*: “Está bien que te enfurezcas, está bien que odies, está bien que quieras vengarte por todo el daño que han (hemos) hecho. Lo entiendo. Hagámoslo juntos”. En otras palabras, desde su carácter ficticio, son espacios de detonaciones controladas y sublimadas, donde resuena parte de la propuesta de Haraway sobre la importancia de los conocimientos parciales y localizables que se abren a la solidaridad (p. 329), donde el yo “está siempre construido y remendado de manera imperfecta, y, por lo tanto, es capaz de unirse a otro, de ver junto al otro sin pretender ser el otro” (pp. 331-332, cursivas en el original).

La violencia propia de los cómics de superhéroes, fantasía, *noir* y acción no deja de ser tal, pero sí es resignificada, ya que, en palabras de Hillary L. Chute, “graphic narratives that bear the witness to authors’ own traumas or to those of others materially retrace inscriptional effacement; they repeat and reconstruct in order to counteract.” (2016, p. 14). A pesar de su aparente gratuidad y crueldad, la imagen ya no es sólo un fragmento de representación de “lo masculino”, sino que es parte de un espectacular proceso secuencial donde una lectora participa activamente en la sutura (no llenado) de los espacios entre viñetas, regulando el

ritmo de acción y contemplación hasta consumir un relato distinto, donde ella ya no tiene que ser pura materia sometida a los deseos de otro y se proyecta “de la repetición a la desobediencia”, como lo plantearía Judith Butler en *Cuerpos que importan*, pues, de acuerdo con Siegfried J. Schmidt a propósito de la naturaleza constructiva de la realidad:

Todo lo que (como observadores) llamamos realidad es un constructo elaborado en el dominio de lo cognitivo de sistemas autopoieticos[sic]. Este constructo está determinado por el equipamiento biológico del sistema y por el proceso de socialización en el que se interiorizan las convenciones y los criterios necesarios para construir y evaluar la realidad. [...]

Lo que (como observadores) llamamos significado es un constructo elaborado en el dominio de lo cognitivo de sistemas autopoieticos. Los significados no se transmiten a través de la comunicación. El significado lo construye el sujeto en base a[sic] la interacción con otros sujetos, y a convenciones y estereotipos lingüísticos adquiridos socialmente. (1997, p. 237)

La vista no es pasiva, sino activa, busca algo. Se abre a la posibilidad de hacerse responsable en el momento en que lo visto implica un problema ético al contraponerlo con la respuesta sensible del cuerpo; esa mirada obliga también al otro a hacerse responsable de aquello que muestra. De esta manera, podemos imaginar que la violencia física, aun siendo

ejercicio de poder, no es un monopolio de las masculinidades más tóxicas, sino una pulsión sin género⁹ que puede salvar vidas o, en su defecto, corduras.

Mike Madrid se pregunta si las heroínas en el siglo XXI no causarían mayores impactos en el mundo si actuaran “como mujeres”, en lugar de como hombres (p. 311), es decir, desde lugares más amorosos y conciliadores, señalando la maternidad como una experiencia única en ese sentido (p. 320). Es posible. Sin embargo, la enunciación vuelve a ser problemática: ¿qué es ser mujer, entonces?, ¿desde cuándo, desde dónde y con qué parámetros empezar a medirlo? ¿Qué posibilidades de acción y cuidados se les ofrecen, en este caso, a las mujeres cuyas hijas e hijos han sido asesinados o desaparecidos? La parte más representable de la violencia apela a lo que somos y podemos ser, ya sea que lo reconozcamos o no, pues “la responsabilidad feminista requiere un conocimiento afinado con la resonancia, no con la dicotomía” (Haraway, p. 334): se trata de imágenes que dan cuenta de una realidad acuerpada y mutilada, pero también que puede ofrecer espacios de salvación, porque, *ver es hacer realidad*; atestiguar es —si lo pensamos en términos derridianos— inyuntrar¹⁰ en el tiempo, tratar de saldar una deuda impagable en el ahora social, porque hay leyes, porque hay impunidad, porque la justicia es un proceso multifactorial que pocas veces es perceptible en

⁹ “Género” entendido como construcción binaria histórica, cultural y política a partir de características sexuales evidentes como los genitales, pero que no es, de ninguna manera, inherente o “natural” en los individuos. Butler (1990) enuncia preguntas fundamentales para entender cómo operan los términos “género” y “construcción” y para perfilar una redefinición en el contexto de este tipo de narrativas: “If gender is constructed, could it be constructed differently, or does its constructedness imply some form of social determinism, foreclosing the possibility of agency and transformation? Does “construction” suggest that certain laws generate gender differences along universal axes of sexual differences? How and where does the construction of gender take place? What sense can we make of a construction that cannot assume a human constructor prior to that construction?” (7-8).

una sola generación. Entonces, mientras se educa, se denuncia, se deconstruye y se construye *ad infinitum*, “al menos déjame contarte una historia diferente”. Quizás algo en las masculinidades de los autores también cambia cuando escuchan y representan el dolor de las mujeres de un modo complejo¹¹, cuando dejan que las obras hablen en lugar de asumir etiquetas y proferir discursos de “aliados”.

Con todo, sería ingenuo pensar los ensamblajes de producción, distribución y recepción de estas historias fuera de la lógica capitalista. Carolyn Cocca afirma que se trata de acciones afirmativas y de capitalismo¹² pues, más allá del hecho de que diversificar historias y voces sea justo, hacerlo es conveniente en términos económicos, creando la ilusión de que las voces que exigen cambios son, en efecto, escuchadas (2016, p. 218). En ese sentido, se hace clara la vigencia del análisis de Umberto Eco cuando se refiere a las condiciones de producción de objetos culturales en un momento histórico dado:

A nivel de la base socioeconómica, una modificación parcial puede atenuar ciertas contradicciones y evitar su explosión por un largo tiempo; en tal sentido que la operación reformista puede adquirir valor de contribución a la conservación del status quo. Pero a nivel de una circulación de las ideas, por el contrario, no sucede nunca que una idea, aun puesta en circulación aisladamente, se transforme en punto de referencia estático de deseos ya pacificados: ocurre a la inversa, exige una ampliación de la discusión.

[...]

A nivel de los valores culturales no se da cristalización reformista; se da solamente la existencia de procesos de conciencia progresiva que, una vez iniciados, no son ya controlables por quien los ha desencadenado. (1990, p. 68).

La creciente presencia en el mundo de la narrativa gráfica de personajes femeninos como protagonistas hartas de la impotencia frente al abuso puede formar parte de la actualización de ese sistema, pero tanto sus historias como sus imágenes han implicado una transformación, de posibilidades de representación y del

¹⁰ Proceso de conjuración de lo espectral, aquello que acecha mientras escapa a la mirada, de acuerdo con Derrida en *Espectros de Marx*. “Mantener unido lo que no se mantiene unido, y la misma disparidad [...] es algo que sólo puede ser pensado en un tiempo de presente dislocado, en la juntura de un tiempo radicalmente dis-yunto, sin conjunción asegurada. No es un tiempo de junturas negadas, quebradas, maltratadas, en disfunción, desajustadas, según un dys de oposición negativa y de disyunción dialéctica, sino un tiempo sin juntura asegurada ni conjunción determinable. [...] «The time is out of joint», el tiempo está desarticulado, descoyuntado, desencajado, dislocado, el tiempo está trastocado, acosado y trastornado, desquiciado, a la vez desarreglado y loco.” (1998, p. 31, énfasis en el original). Más adelante, plantea, a propósito de la noción de justicia: “Pero con el otro ¿no es necesaria esa disyunción, ese desajuste del «todo va mal» para que se anuncie el bien, o al menos lo justo? La disyunción ¿no es acaso la posibilidad misma del otro? ¿Cómo distinguir entre dos desajustes, entre la disyunción de lo injusto y la que abre la infinita disimetría de la relación con el otro, es decir, el lugar para la justicia? No para la justicia calculable y distributiva. No para el derecho, el cálculo de la restitución, la economía de la venganza o el castigo [...]. No el lugar para la igualdad calculable, por tanto, para la contabilidad o la imputabilidad simetrizante y sincrónica de los sujetos o de los objetos, no para un hacer justicia que se limitaría a sancionar, a restituir y a resolver en derecho, sino para la justicia como incalculabilidad del don y singularidad de la exposición no-económica a otro.” (p. 36).

¹¹ No hay información disponible de todos los autores citados hasta el momento. En entrevistas, prefacios o intercambios con los lectores, las respuestas de varios de ellos son más bien genéricas e incluso mañosas porque evitan hacer declaraciones que hagan referencia al género o al feminismo: “lo que quiero es contar historias donde los personajes se desarrollen de manera natural” (Norihiro Yagi: <http://www.mangahere.cc/manga/claymore/v23/c155.1/1.html#pg4>, Consultado el 23 de abril de 2019). Otros autores como Greg Rucka y Joss Whedon, citados por Cocca, reflexionan de manera más puntual: Rucka considera que, cuando le preguntan cómo o por qué escribe sobre personajes fuertes femeninos en realidad le preguntan por qué tantos otros autores recurren a fórmulas reduccionistas y flojas como “fuerte=perra”; cuando le preguntan a Whedon que por qué escribe personajes femeninos fuertes él responde: “Porque tú sigues haciendo esa pregunta”. (p. 220).

¹² Ajuste de la frase “This isn’t affirmative action. It’s capitalism”, de Axel Alonso, Editor en Jefe de Marvel. (p. 217).



movimiento de las comunidades lectoras, muy diferentes a la figura de los “hombres de cultura”¹³ en otros medios culturales. La “experiencia femenina”, en ejemplos como los mencionados más arriba, es presentada de modos menos complacientes con un voyeurismo masculino y más problematizadora de los *habitus* de representación ficcional de la acción/inacción de las mujeres en contex-

tos violentos. Coincido plenamente con Haraway cuando afirma y reafirma que no existen lenguajes, visiones, experiencias o apropiaciones de experiencia inocentes (p. 191); la creación de cómics y mangas de este tipo por parte de varones puede responder a diferentes intereses y horizontes éticos, pero dudo que alguno de ellos crea que no pasará nada¹⁴.

El derecho de las mujeres a la lectura catártica

Un perspectiva cuantitativa puede completar el panorama de la relevancia de estas lecturas: En Estados Unidos, hacia 2017, se reportaron datos muy significativos en lo que refiere a la adquisición de obras de narrativa gráfica según el género¹⁵; si bien los hombres compran el 63% de los cómics y novelas gráficas, un 41% de las compras en tiendas de franquicia y un 33% de compras en línea las realizan mujeres menores de treinta años; aun cuando los principales compradores de cómics de superhéroes son hombres (78%), en el caso de la compra de manga, la proporción es más equilibrada, con un 56% hecha por hombres y un 44% por mujeres; de este total, de nuevo, la gran mayoría es menor de treinta años;

el público que adquiere historias de superhéroes (varones) está dividido más o menos en dos bloques de 13 a 29 años y de 30-54 años, mientras que el público de historias de superheroínas se perfila más joven (existe la hipótesis de que este porcentaje es influido por los compradores de manga), al tiempo que el manga tiene un público étnicamente más diverso, donde sólo el 59% es blanco, en comparación con el 79% del mercado total de cómics o el 69% de quienes compran cómics de superhéroes (Alverson, 2019).

En México, de acuerdo con la Encuesta Nacional de Lectura de 2015, la historieta y el cómic (no hay distinción del manga) constituye apenas un 16.6% del material

¹³ Ésta se ha democratizado, se ha nutrido del intercambio —ora más amistoso, ora más violento—, entre autores, lectores, editores y mediadores de diferentes ámbitos y bagajes culturales, pues la noción de “autoridad” es mucho menos clara en este tipo de circuitos. Es por ello que académicos como Scott Jeffery (2016), influidos por Deleuze y Guattari, no hablan de figuras individuales o grupales, sino de ensamblajes (“corporate-assemblage”, “creator-assemblages”, “reader-text assemblages”), de estructuras rizomáticas, sin principio ni fin.

¹⁴ ¡Puede ser que incluso sea una manifestación incipiente del proceso en el cual los hombres ya no lean en cuanto hombres, sino como los hombres que fueron o que algunos lean en cuanto mujeres, como aventura Karin Littau (2008, p. 239)!

¹⁵ De acuerdo con el estudio realizado por ICv2, una empresa especializada en cultura geek que comprende cómics, manga, anime y videojuegos, en el marco de la NYCC (New York Comic Con).

de lectura de la población, pero llama la atención que, de un total de 5,837 casos, un 20.3% de quienes afirmaron leer cómics fueron hombres y un 13.3%, fueron mujeres (66), es decir, la diferencia, en ese caso, es poca. Al igual que en Estados Unidos, quienes más leen cómics son jóvenes, de entre 12-17 años (32.7%) y 18-22 años (20.2%). En términos de frecuencia (74), la gran mayoría (50%) lee cómics ocasionalmente (mientras que un 8.5%, varias veces al mes; un 17.4%, una vez a la semana; un 16%, varias veces a la semana y un 7.8% lo hace diario), un 85% de los cuales prefiere las ediciones impresas.

A partir de estas cifras, es posible afirmar que las mujeres están leyendo cómics y manga desde edades tempranas —en proporciones cada vez menos desiguales con respecto de los varones— en un tiempo marcado por la violencia feminicida y donde nuevas obras de heroínas hiperviolentas son más frecuentes. No es un acontecimiento trivial, pues “comic book readers are very invested in how the path to justice plays out. Part of the enjoyment of Reading, a rather solitary endeavour, is to engage with fellow readers about the impact of the storylines, the trajectory of the heroes path, and the consequences of their actions. The act of reading becomes social [...]” (Phillips & Strobl, 2015, p. 125).

En un contexto donde “las normas literarias rechazan la lectura afectiva, así como fruncen el ceño ante las obras que procuran suscitar afectos” (Littau, 2008, p. 217), lo que ofrece el cómic y el manga es, antes que cualquier otra cosa, un espacio de afectos, un espacio donde lo que importa es cómo las imágenes pro-

ducen respuestas sensibles, pensamientos acuerpados en tanto que el cuerpo es el origen de la experiencia y que es el medio mismo en donde se expresa. Parafraseando a Didi-Huberman (p. 29), la legibilidad de imágenes no sólo se produce en la presentación y refiguración de las historias, sino en, quizás, devolverse a las víctimas de violencia sistemática para que éstas tengan la posibilidad —si así lo desean— de atestiguar, conjurar, verbalizar o externar esos afectos y deseos tantas veces negados, pues, como señala Haraway (a propósito de las pugnas de las “experiencias de las mujeres” en los estudios sobre la mujer):

La lectura de ficción ha ocupado un lugar importante en la práctica de los estudios sobre las mujeres. La ficción puede ser apropiada de muchas maneras.

[...] Las lecturas pueden funcionar como tecnologías para construir lo que pasará por ser experiencia femenina y para crear conexiones y separaciones entre las mujeres y los movimientos sociales que construyen y en los que participan en mundos locales/globales. La ficción puede ser movilizada para provocar identificaciones y oposiciones, divergencias y convergencias en mapas de la conciencia. Pueden también ser leídas para producir conexiones sin identificaciones. (p. 193)

Si semejantes historias pueden constituir un espacio catártico y solidario para las víctimas, entonces también pueden mostrarles a los victimarios que “lo femenino enfrenta al hombre con lo que más teme de sí mismo” (Littau, p. 229); pueden observar, cuadro por cuadro, sus propios castigos, que incluso sus propias reglas los condenan a brutales destinos. Pueden ver con sus propios ojos que no son monstruos poderosos e intocables, sino tan carne como las mujeres a las que acosan, violan, mutilan y matan.

**BATMAN DESDE EL RELATO POLICIAL
Y LA LOCURA**



BATMAN Y LA CIENCIA DE LA DETECCIÓN

Paulo Roberto Coria Monter



Resumen

El 30 de marzo de 2019, Batman, el popular superhéroe creado por Bob Kane y Bill Finger, cumplió sus primeros 80 años de vida. Erigido como uno de los más populares personajes de ficción —comparado por muchos estudiosos con Sherlock Holmes— y visitado incansablemente por el radio, la televisión, el cine, los videojuegos y el internet, ha sido sujeto de las más variadas interpretaciones. Tercera víctima y único sobreviviente de un doble homicidio, nacido del horror y modelado por la pérdida y la disciplina, el héroe enmascarado posee un especial significado en una época donde el crimen se ha convertido en parte de nuestra cotidianeidad. Aparte de sus inagotables lecturas artísticas, disciplinas aparentemente ajenas como el Derecho Penal, la Victimología, la Criminalística, la Criminología y la Psicología Forense pueden ofrecernos una lectura para nuestros días de este popular héroe del cómic y su universo.

Palabras clave: *Batman, Criminología, Criminalística, ciencias forenses.*



I

Desde su primera aparición en mayo de 1939, en la parte final de la Gran Depresión estadounidense, los estertores de la Guerra Civil española y los albores de la Segunda Guerra Mundial, *Batman* —conocido en ese entonces como *The Bat-man*— ha demostrado tener vidas inagotables. Ha rebasado su fuente de procedencia a través de sus encarnaciones en seriales cinematográficos y radiofónicos, televisión, caricaturas, películas y videojuegos. Les ruego que en los siguientes minutos olviden la divertida figura de Adam West, que en los años sesenta llevó a una popularidad sin precedentes al personaje y lo arraigó aún más al imaginario colectivo de la cultura occidental.

Tercera víctima y único sobreviviente de un doble homicidio, nacido del horror y modelado por la pérdida y la disciplina, *Batman* posee un especial significado en una época donde el crimen se ha convertido en parte de nuestra vida diaria. La buena reputación del héroe, con su capa y máscara azules, su vestimenta gris, su cinturón amarillo y su característico emblema con forma de murciélago, suelen atribuirse al dibujante neoyorkino Bob Kane. Es cierto que en 1938 cuando los ejecutivos de National Publications — hoy DC Comics— se percataron del impresionante éxito económico del recién nacido *Supermán*, inmediatamente le encargaron la creación de un nuevo personaje que emulara sus pasos. Junto a sus honorarios, recibió control y crédito absoluto sobre la historia. El escritor Bill

Finger se le unió posteriormente. Y antes de seguir, debo aclarar que no pretendo minimizar el mérito de Kane. La iniciativa fue suya, cierto, pero él —en palabras de Finger— visualizó a un justiciero muy diferente al que conocemos, “más semejante a *Supermán*, con leotardos rojos, sin guantes, con un pequeño antifaz, balanceándose en una cuerda con dos alas de murciélago y un gran anuncio que decía *The Bat-Man*”. La labor de Finger fue crucial y no ha recibido el reconocimiento que merece. No sólo escribió algunas de sus aventuras más importantes y creó a muchos de sus más notables aliados y enemigos, sino fue el encargado de darle el nombre a su *alter ego* y un trágico origen, lo que da sentido y trascendencia.

Rastrear la fascinación que sentimos por personajes como *Batman* exige que analicemos la trascendencia de la figura del héroe, especialmente apreciada en todas las culturas. Desde la mitología clásica hasta la tradición histórica, los héroes han sido fuente de inspiración para la gente de todas las épocas. Al igual que personajes como Hércules o Sansón, el cómic, hoy llamado con justicia *Noveno Arte*, nos ha suministrado de una nueva forma de figura mitológica que ha constituido todo un género: el superhéroe. Algunos de estos modernos titanes, de la misma manera que sus precursores clásicos, surgieron del matrimonio del cielo y la tierra. Como el Mesías de cualquier religión, *Supermán* tiene un padre terreno (el Sr. Kent, de *Smallville*) y un padre celestial (*Jor-El*, de *Kriptón*), aunque es-

tructuralmente su omnipotencia lo aproxima más a la figura de Zeus, soberano del cielo. Otros, por el contrario, proceden de la oscuridad. Al igual que Hades, señor del inframundo y los diamantes, Batman se mueve en las tinieblas gracias al goce de la fortuna heredada por sus padres muertos. “Todo el mundo ama a los héroes”, dice en una estupenda película una anciana a su atribulado sobrino. “En cierta manera todos tenemos un héroe en nuestro interior. Nos ayuda a actuar con honestidad, nos da fortaleza, nos ennoblece y llegado el momento nos permite morir con dignidad, aun cuando a veces para mantener su firmeza tenga que renunciar a lo que más ama”.

Estéticamente, y como explica el comunicólogo español Román Gubern en su ensayo *El discurso del cómic*, los superhéroes se caracterizan por la perfección anatómica según los cánones grecolatinos. Pero más allá de su representación visual, estos personajes de ficción exaltan los valores más luminosos del ser humano: la templanza, la lealtad, la entrega, la compasión, el sacrificio, la sed de justicia y libertad. Precisamente ahí radica su aceptación entre los jóvenes, como afirman los investigadores Scott Volland y Cary D. Adkinson del Colegio de Justicia Criminal de la Universidad Estatal Sam Houston de Texas. “El crimen prospera por la indulgencia de la sociedad”, dijo su mentor y eventual enemigo al héroe en su renacer cinematográfico. Lo cierto es que es una de las grandes constantes de la humanidad, un cáncer que deja secuelas físicas y mentales en todo lo que toca. “Envenena la mente y el alma. Trae pesar y muerte. Y al final, sólo deja desesperación”. Si lo definimos según los cánones vigentes, lo constitu-

yen todas las acciones u omisiones que contravienen las leyes y son meritorios de una sanción. En ese sentido, *Batman* propone dos reflexiones trascendentes: la repercusión y formas del fenómeno criminal en las sociedades contemporáneas y la efectividad del actuar de las corporaciones policíacas para combatirlo. Comencemos por la segunda. Desde tiempos antiguos, desde sus organizaciones más elementales, el hombre ha tenido la necesidad de organismos que persigan y sancionen las conductas que atenten contra la colectividad. El caso del criminal francés convertido en policía Eugène François Vidocq (1755-1857) es uno de los más notorios. En 1811 fundó la *Brigade* de la *Sûreté*, uno de los primeros cuerpos policíacos civiles plenamente organizados del orbe y modelo más importante en la creación del Scotland Yard de Inglaterra o del Buró Federal de Investigaciones de los Estados Unidos. Si bien los métodos e integrantes de la *Sûreté* suelen ser cuestionados por su integridad ética y moral —eran antiguos compañeros presidiarios de Vidocq—, su esfuerzo inspiró el perfeccionamiento y evidenció la necesidad de este tipo de fuerzas —la figura de Vidocq influyó en las creaciones de literatos como Honoré de Balzac, Víctor Hugo y Edgar Allan Poe—.

En la actualidad la percepción popular de las fuerzas del orden no ha cambiado. La fama que les acarrea sus malos elementos trasciende sus incontables logros. Ese fue el sentido que los creadores de *Batman* trataron de dar a su ficticia *Ciudad Gótica*, una urbe de pesadilla, sumida en la corrupción y dominada por las clases criminales, más similar al Chicago de los años treinta que a la idílica Nueva



York —esa es la *Metrópolis* de *Supermán*—, con sus rascacielos y su positivismo. Este es el escenario de las aventuras de un justiciero inusual, uno que responde a las necesidades apremiantes de la población. En sus primeras apariciones, Batman combatió a amenazas domésticas, como el crimen organizado, que no dejaba de tener en Alphonse Gabriel Capone (1899-1947) uno de sus principales estandartes. Delincuente carismático y brutal, Capone fue la principal figura de la era de los grandes gángsteres, de la Era de la Prohibición. Durante casi una década gobernó un imperio sustentado en el juego, el alcohol ilegal y la prostitución, mismo al que puso fin en 1931 la cruzada de Eliot Ness, agente del Departamento del Tesoro, y su grupo conocido por la posteridad como *Los intocables*. Para conocer más al respecto, recomiendo ampliamente la versión de los hechos del cineasta Brian de Palma (1987). En muchas formas, al igual que el *Inspector Lestrade* de las aventuras de *Sherlock Holmes*, Ness inspiró a Finger en la creación de *James Gordon*, cabeza del Departamento de Policía de Ciudad Gótica. En su primera aparición, paralela a la del protagonista, *Gordon* —detective en ese entonces— reprobaba sus correrías, porque en esencia *Batman* se encuentra al margen de la ley. En aras de conseguir un bien mayor, el enmascarado no duda en cometer delitos como daño en propiedad ajena o allanamiento de morada. “En su momento, Batman pagará por sus delitos”, aseguró el Fiscal de Distrito *Harvey Dent* en la segunda entrega de la saga de Christopher Nolan. *Gordon* atestiguó que si bien sus métodos eran diferentes, ambos compartían ideales. Desde ese entonces se convirtieron en fieles aliados. La imagen del policía —eventualmente

convertido en Comisionado— encendiendo un potente reflector en la azotea del Departamento de Policía, proyectando en el cielo nocturno la imagen de un murciélago, es memorable. A pesar de su cercanía, *Gordon* no conoce la verdadera identidad del justiciero. En cambio, todos contamos con ese privilegio. *Batman* es *Bruce Wayne* —*Bruno Díaz*, según la traducción que todos conocemos—. Kane y Finger decidieron darle un origen en *Detective Comics* No. 33 (noviembre de 1939). Lo idearon a los 8 años de edad. El pequeño *Bruce* asistió con sus acaudalados padres —el *Dr. Thomas Wayne* y su esposa *Martha*— al cine. Al salir fueron sorprendidos en un oscuro callejón por un ladrón —identificado años más tarde como *Joe Chill*— con pistola en mano. Al resistirse al asalto, los padres del pequeño fueron acibillados por el delincuente, mientras éste contemplaba la escena, aterrorizado. El delincuente huyó mientras el niño sollozaba sobre los cadáveres. *Bruce* creció bajo la custodia del fiel mayordomo de la familia *Alfred Pennyworth*. Estudió criminología, psicología, ciencias forenses, acrobacia y artes marciales. Se convirtió a sí mismo en un instrumento supremo de justicia: luchador, experto forense, amo de los disfraces y artista de las fugas a la altura de Harry Houdini. Al cumplir los 18 años utilizó su fortuna para viajar alrededor del mundo, en busca de quienes le pudieran enseñar cómo combatir al crimen. Al regresar años después a *Ciudad Gótica*, se da cuenta que sus habilidades no son suficientes. Es así como sucedió este famoso momento:

Un hombre joven, bien parecido, vestido con una elegante chaqueta, medita recorriendo las amplias habitaciones de su mansión an-

cestral, mientras las nubes ocultan a medias la luna.

El individuo musita. “Los delincuentes son un grupo supersticioso y cobarde, de manera que mi disfraz debe ser capaz de atemorizarlos. Debe representar a una criatura nocturna, terrible, siniestra”.

Se escucha de pronto un estruendo, a la vez que se abre una ventana. Entra entonces volando un enorme murciélago en la habitación. “¡Un presagio! ¡Eso es!”, se entusiasma. “Me convertiré en un murciélago”.

Inicialmente, los autores tuvieron varias inspiraciones para crear al personaje: en su niñez, Kane se topó con un libro sobre Leonardo DaVinci y quedó maravillado con la ilustración de una máquina voladora que el artista italiano había creado 500 años atrás. Esta mostraba a un individuo con unas enormes alas y una inscripción que decía “su pájaro no debería tener otras alas que no fueran las de un murciélago”. La segunda influencia fue aportada por Finger gracias a la película *La marca del Zorro* (1920), protagonizada por la leyenda del cine Douglas Fairbanks. El actor personificaba a un aburrido aristócrata durante el día, pero que por las noches se convertía en *El Zorro*. Ocultaba su rostro tras una máscara y salía de su cueva en su brioso caballo negro, para luchar a favor de los oprimidos. Otra inspiración fue la sombría película *Los susurros del Murciélago* (1930) donde el actor Chester Morris interpretaba a un villano que vestía un disfraz de murciélago para cometer fechorías. También fue importante el furor que despertaban los héroes de la radio y las novelas *pulp*, una forma literaria de gran popularidad en la década de los veinte y treinta. En estas, que recibieron su nombre por estar

impresos en papel de baja calidad hecho con pulpa de madera, se desarrolló un género de gran popularidad: el relato detectivesco o *hard boiled*. Escritores como Raymond Chandler y Dashiell Hammet retrataron la sordidez del bajo mundo en historias donde sus duros detectives combaten el crimen en las calles, enfrentándose a la miseria, la corrupción y el vicio. Este género literario va a marcar el estilo del llamado *Film Noir* de los años cuarenta. Y en la línea detectivesca no podemos dejar de mencionar a *Dick Tracy*, el intrépido policía creado por el caricaturista Chester Gould, quien combatía a una grotesca galería de gánsteres empleando artefactos de alta tecnología, como su popular reloj de mano —este artefacto será llevado a notas altísimas en las películas del paladín y luchador de medio tiempo conocido como *El Santo*—. En el *pulp* también surgieron héroes como el aventurero *Lamont Cranston*, quien por las noches se convertía en *La Sombra* o *Breet Reid*, editor y dueño del periódico *Sentinela*, que por las noches se convertía en el *Avispón Verde*.



II

El desdoblamiento de *Bruce Wayne* en *Batman*, si bien atractivo y emocionante, demuestra que el justiciero no se caracteriza por su sanidad mental. ¿Qué necesidad tiene una persona de su perfil —millonario, filántropo, parrandero empedernido— de cubrir su rostro para salir a enfrentar al fenómeno que marcó su infancia durante las noches, sometándose a todo tipo de riesgos? El psicólogo español Enrique Rojas ha delimitado el que sería el perfil psicológico de una persona sana:

1. Una persona madura y equilibrada debe ser consciente de sí misma desde un prisma de realismo. Esto es, conoce tanto sus actitudes como sus limitaciones.
2. Cuenta con un modelo de identidad.
3. Una persona equilibrada se comporta tal como es, procurando corregir los aspectos de su personalidad que no sean adecuados ni positivos para la convivencia.
4. Cuenta con un proyecto de vida.
5. Este proyecto de vida debe tener el menor número de contradicciones posibles.
6. La estabilidad psicológica precisa conseguir una perfecta ecuación entre la vida afectiva y la intelectual.
7. Es imprescindible contar con una organización temporal sana.
8. Una persona equilibrada es dueña de sí misma, siendo capaz de resistir las presiones del ambiente y las circunstancias, sin perder por ello las riendas de su vida.
9. En una persona madura, la sexualidad debe estar situada en un tercer o cuarto plano de interés.
10. Se debe contar con una sana constitución temporal y psicológica.

Batman no posee una plena conciencia de sí mismo ni de sus acciones, y esto lo demuestra el hecho de que en muchas ocasiones extralimita sus capacidades en sus faenas diarias contra la delincuencia. Desde su infancia, *Bruce Wayne* sufrió la pérdida de sus padres, situación que le obligó a valerse por sí mismo —a pesar de los cuidados y las comodidades que le rodearon— y crear un modelo de identidad propio —no tuvo a un padre o un hermano mayor como ejemplos—. Ni *Bruce Wayne* ni *Batman* poseen un modelo de vida, simplemente son arrastrados por las circunstancias y niegan la posibilidad de opciones al respecto. *Batman* se ocupa únicamente de su labor: acabar con el crimen en *Ciudad Gótica* y entiende esto como una responsabilidad que no puede rehusar. *Batman* no manifiesta ninguna ecuación entre su vida afectiva e intelectual. Se preocupa por el bienestar de quienes le rodean —como buen héroe— pero las relaciones interpersonales no son su principal preocupación. En él la parte dominante es la razón, aspecto que subsanó la carencia de afecto que sufrió desde la infancia.

Y si la psique de *Batman* no es la más saludable, la de sus adversarios de ninguna manera es mejor. Ese es precisamente su atractivo. La lucha del héroe contra la



criminalidad no tendría el mismo impacto sin la colorida y variopinta galería de enemigos que desde hace décadas habitan las páginas de sus historias. Y no es que los gánsteres y demás delincuentes no sean menos peligrosos. Los villanos, tradicionalmente, son los que provocan el conflicto tan necesario en toda narración y resaltan las virtudes del héroe. “El bien no hace gran literatura”, dijo mi amigo Vicente Quirarte. Los villanos del detective oscuro tienen una gran deuda con los postulados del criminólogo italiano Cesare Lombroso (1835-1909), quien identificó al que llamaba delincuente loco moral, un individuo con personalidad antisocial dotado de una gran inteligencia, carente de sentimientos y remordimientos. Este tipo de sujetos fueron llamados posteriormente psicópatas y hoy, con más tiento, personas con trastorno social de la personalidad. Pero por lo que respecta a su apariencia, extravagante y casi monstruosa en muchos casos, se acerca a lo dicho por el erudito italiano: “los delincuentes representan una reversión a un tipo subhumano, caracterizados por un aspecto semejante a primates u hombres primitivos, como si se tratara de modernos salvajes cuyo comportamiento es contrario a las expectativas y reglas de la moderna sociedad civilizada”. Esta tendencia fue explotada por Chester Gould en las ya mencionadas aventuras de *Dick Tracy*. Más allá de su apariencia, criminales de los tipos más variados son parte frecuente de las aventuras del héroe, casi todos contenidos en el *Asilo Elizabeth Arkham para Criminales Dementes*. Esta institución es muy semejante a incontables manicomios de la antigüedad, como el Asilo de Charenton o el hospital psiquiátrico de *La Castañeda*, que alojaron a Donatien Alphonse François, Marqués

de Sade y a Gregorio Cárdenas Hernández, el *estrangulador de Tacuba*, respectivamente. Los contrincantes de *Batman* son dignos de pertenecer a un catálogo de enfermedades mentales: el megalómano *Ra's al Ghul*; el Fiscal de Distrito convertido en criminal *Harvey Dent*, alias *Dos Caras*; el pirómano *Garfield Lynns*, alias *Luciérnaga*; el especialista en fobias —y psicólogo— *Jonathan Crane*, alias *El Espantapájaros*; el obsesivo compulsivo *Temple Fugate*, alias *El Relojero*; o el esquizofrénico *Jervis Tetch*, alias *El Sombrerero Loco*. Tengo el honor de preceder a Alan Grant y Norm Breyfogle, creadores de algunas de las más interesantes adiciones a la mitología de *Batman*: el esquizofrénico *Arnold Wesker* apodado *El Ventrílocuo*; el gigantón con Síndrome de Klüver-Bucy *Aaron Helzinger*, alias *Amygdala*; el asesino serial con predilección por las armas punzocortantes *Victor Zsasz*; y el adolescente con tendencias anarquistas *Lonnie Machin* apodado, obviamente, *Anarky*, que no deja recordarme a la filosofía radical y violenta de Theodore John Kaczynski, mediáticamente conocido como el “Unabomber”.

Llegamos así al *Guasón*, tal vez el más emblemático villano de la historia del cómic. Enemigo natural de nuestro personaje, representa la antítesis de su naturaleza y métodos. Es un criminal psicópata, sádico e impredecible, que asesina a sus víctimas sólo por diversión. “Hay hombres que sólo quieren ver al mundo arder”, dice de nuevo Alfred. En su libro *Los lenguajes del cómic*, Daniel Barbieri dice: “el rostro caricaturesco del *Guasón* en las muy serias aventuras de *Batman* representa la abyección y la crueldad. Único rostro de caricatura en medio de figuras realistas, el *Guasón* se destaca por su ab-



surdididad. Salpica de absurdo vicisitudes de otro modo demasiado previsibles. No por casualidad entre los coprotagonistas de la serie de *Batman*, el *Guasón* es desde siempre el que obtiene el mayor éxito, el enemigo preferido del lector”.

El *Guasón*, creado por Kane y Finger, apareció por vez primera en *Barman* No. 1, en la primavera de 1940. Originalmente era un asesino con mucho humor que empleaba un veneno especial que aniquilaba a sus víctimas e imprimía en su rostro una macabra sonrisa. Estaba destinado a morir en su segunda aparición, pero los editores se dieron cuenta de su potencial y desde ese entonces se convirtió en una presencia frecuente en sus aventuras. Un par de años después paró de asesinar y se convirtió en un bromista que dejaba cáscaras de plátano en su escape para evitar ser capturado. Kane y Finger lo concibieron a partir de la imagen del actor alemán Conrad Veidt en la película expresionista *El hombre que ríe* (1928), adaptada de la novela de Víctor Hugo. Desde entonces, al igual que su enemigo, el *Guasón* ha tenido las más variadas encarnaciones, desde las más simpáticas hasta las más aterradoras y brutales. Entre las últimas —mis preferidas— brilla la del malogrado actor Heath Ledger (1979-2008), quien el martes 22 de enero de 2008, aproximadamente a las 14:45 horas, tiempo local, fue encontrado muerto en su departamento del número 421 de Broome Street, en el barrio del Soho, en Manhattan, Nueva York. Se ha especulado incansablemente sobre las causas de su deceso. Depresión y suicidio son las más notables. Pero se mantendrá vivo gracias a su obra. Ledger recibió el prestigioso premio Óscar de manera póstuma por su interpretación

como el *Guasón* en la segunda película de la saga de Christopher Nolan.

Un alumno me preguntó si prefería al *Guasón* que encarnó Jack Nicholson (Tim Burton, 1989) o al del desaparecido Ledger, y sobre la validez de hacer nuevas versiones de una historia. Respondí que cada generación tiene el derecho de reinventar a sus clásicos y que son dos visiones actorales distintas sobre un personaje memorable, como igualmente entrañables son los *Dráculas* que personificaron Bela Lugosi, Christopher Lee y Gary Oldman. El crítico de cine Gustavo García describió al *Guasón* de Nicholson como un “vándalo estético”, más en deuda con la intención original de Kane y Finger y la oscuridad de los primeros años del señor Burton. El de Ledger se nutre del enfoque sombrío y profundamente psicológico de novelas gráficas como *La broma asesina* y *El Asilo Arkham*, pero sobre todo de la visión de un cineasta talentoso que apuesta por el realismo y por contextualizar las hazañas de un héroe del cómic a una época donde el crimen, la violencia interpersonal y la sed de justicia son preocupaciones de cada día. El *Guasón* de Ledger es un criminal despiadado, sin ataduras. “No tienes nada con qué amenazarme, nada que puedas hacerme con todas tus fuerzas”, advierte al héroe. Su único objetivo es el caos (“no se trata de dinero, sino de enviar un mensaje”) y poner en jaque a un gobierno que durante décadas alimentó al monstruo que ahora es incapaz de combatir. Eso me recuerda la interminable ola ejecuciones del narcotráfico reseñadas diariamente en los medios de comunicación. El *Guasón* de Ledger advierte algo aterrador por certero: “la locura es igual que la gravedad, sólo necesita un peque-

ño empujón”. La muy reciente y galardonada internacionalmente película “Gua-són” (Todd Robinson, 2019) permite, a través de la también laureada actuación de Joaquin Phoenix y en el 80 aniversario del personaje, entre muchas cosas, un debate sobre los trastornos mentales, el trato que da el Estado a sus enfermos y la manera en que ve la sociedad a estos padecimientos.

III

Ahora lo que da pie a este ensayo, mi afirmación sobre el vínculo entre *Batman* y *la ciencia de la detección*. Como ya dije, el personaje es un ejemplo de tenacidad, disciplina y voluntad. Contra toda interpretación que haya podido dársele a lo largo de los años, la esencia del héroe es simple: desde una posición humana, combatir al fenómeno criminal con los recursos que ofrece la ciencia. Es cierto que el personaje pudo allegarse de estos medios gracias a su fortuna económica, pero la base de su esfuerzo puede explicarse desde un prisma de realismo. Es curioso que la Criminalística, disciplina en la que se apoya el detective, tenga raíces en la Francia donde vivió Eugene François Vidocq y posteriormente caminaría Alphonse Bertillon (1853-1914), el sabio francés que significó el matrimonio entre las ciencias exactas y la pesquisa criminal. En aquella época la Criminalística era sólo un conjunto de técnicas y conocimientos sin una sistematización clara, no muy comprobados ni verifica-

bles y, por consiguiente, falibles. Fue en 1894 en Graz, Austria, que el juez Hans Gross (1847-1915), hizo evidente la necesidad de una materia que pudiera erradicar la subjetividad y las falsas soluciones, conocimientos que plasmó en su *Manual del Juez de Instrucción, Agentes de Policía y Policías Militares*, cuyo objeto de estudio es el material sensible significativo localizado en la escena del crimen, también conocido como indicio, todo objeto, instrumento, huella, marca, rastro, señal o vestigio, que se usa y se produce respectivamente en la comisión de un hecho, sin importar cuán pequeño sea. Su estudio nos puede ayudar a establecer la identidad del perpetrador o la víctima de un hecho, a establecer la relación entre éstos y las circunstancias en que se consumó el crimen. El indicio es el más confiable testigo del crimen. Las personas mienten, los indicios no.

En su libro *The forensic files of Batman*, el escritor Doug Moench advierte adecua-



damente la estrecha relación del detective con las ciencias forenses. Ya desde 1910 el criminólogo francés Edmond Locard observó que todo criminal deja una parte de sí en la víctima y la escena del delito, y se lleva algo consigo, deliberada o inadvertidamente. También descubrió que estos indicios pueden conducirnos a su identidad. El razonamiento lógico de Locard constituye hoy en día la piedra angular de la investigación científica de los crímenes y es conocido como principio de intercambio: “Es imposible que un criminal actúe, especialmente en la tensión del hecho criminal, sin dejar rastros de su presencia”. Locard, autor también de los siete volúmenes del *Traité de Criminologie*, fundó el laboratorio de Criminología de la ciudad de Lyon, Francia. Con un poco más de sofisticación que éste, *Batman* posee una base de operaciones

—popularmente conocida como la *Batcueva*— dotada de todo tipo de equipo de laboratorio y cómputo, y lleva siempre consigo —en el que suele conocerse como *baticinturón*— instrumental para la búsqueda, localización, levantamiento y embalaje de indicios, los testigos mudos del crimen.

Moench habla en su libro de diversos tópicos, desde la Toxicología a la Balística, de los Incendios y Explosiones a los Indicios Dactilares. Documenta, por ejemplo, el primer encuentro de Batman con uno de sus contendientes más reconocidos. Una serie de muertes por afecciones cardíacas, hechos sin aparente conexión, llaman la atención del héroe. Todas las víctimas son hombres jóvenes, deportistas de la Universidad de Ciudad Gótica.

IV

No puedo evitar terminar este texto con una de las más recientes encarnaciones del personaje, *Batman: El Caballero de la Noche asciende* (Christopher Nolan, 2012), una cinta que genera las opiniones más divididas. El sentir del crítico de cine Miguel Cane se ajusta muy bien a la situación: “Por lo tanto, la pregunta es, ¿conseguirá *El Caballero de la Noche Asciende* satisfacer la sed de perfección y mito? La respuesta es que semejante cosa no es posible. Y no porque la cinta no sea de calidad, que lo es, es simplemente que a estas alturas del poema, re-

sulta imposible dar gusto a nadie. Habrá quienes la amen, habrán quienes la vilipendien, quienes se queden estupefactos, quienes se conmuevan hasta lo más hondo y no faltará quienes le encuentren defectos a todo. Es el precio de ser un filme tan anticipado, si bien está más allá del bien y del mal; no importa lo que se diga de ella, su leyenda la precede”. Cane tiene razón. La dimensión del personaje supera cualquier resultado.

Acaso esa ocasión se vio verdaderamente opacada por los lamentables hechos

ocurridos en el complejo de cines Century 16 en Aurora, Colorado, la noche del 20 de julio de 2012. La matanza sin sentido que cometió el aspirante a Doctor en Neurociencias James Eagan Holmes invita nuevamente al debate del tan popular fenómeno conocido como *bullying* y la facilidad de adquisición de armas de fuego en el vecino país del norte. Mientras cientos de espectadores observaban maravillados la película que esperaron por cuatro años, Holmes abrió fuego contra ellos utilizando un rifle Smith & Wesson M&P15, una escopeta Remington 870 Express y una pistola 2 Glock calibre .22. Recordemos por un momento a las 12 víctimas mortales:

1. Alex Sullivan, que celebraba su cumpleaños 27.
2. John Larimer, de 27 años, miembro de la marina estadounidense.
3. Jessica Redfield Ghawi, cronista deportiva de 24 años, quien antes sobrevivió un tiroteo en un centro comercial de Toronto.
4. Micayla Medek, joven de 23 años.
5. Jon Blunk, un joven de 26 años que sirvió de escudo a su novia, Jansen Young.
6. Alex Teves, de 24 años, quien poco antes obtuvo un grado de Maestría.
7. Alexander "AJ" Boik, de 18 años, quien recientemente se había graduado de la preparatoria.
8. Gordon Cowden, de 51 años y padre de dos.
9. Rebecca Wingo, de 32 años.
10. Matt McQuinn, de 27 años, quien protegía a su novia, Samantha Yowler.
11. Veronica Moser-Sullivan, una niña de 6 años, cuya madre Ashley Moser sufrió el aborto del hijo que gestaba y quedó en estado cuádruplémico.
12. Jesse Childress, sargento de 29 años de la Fuerza Aérea Estadounidense.

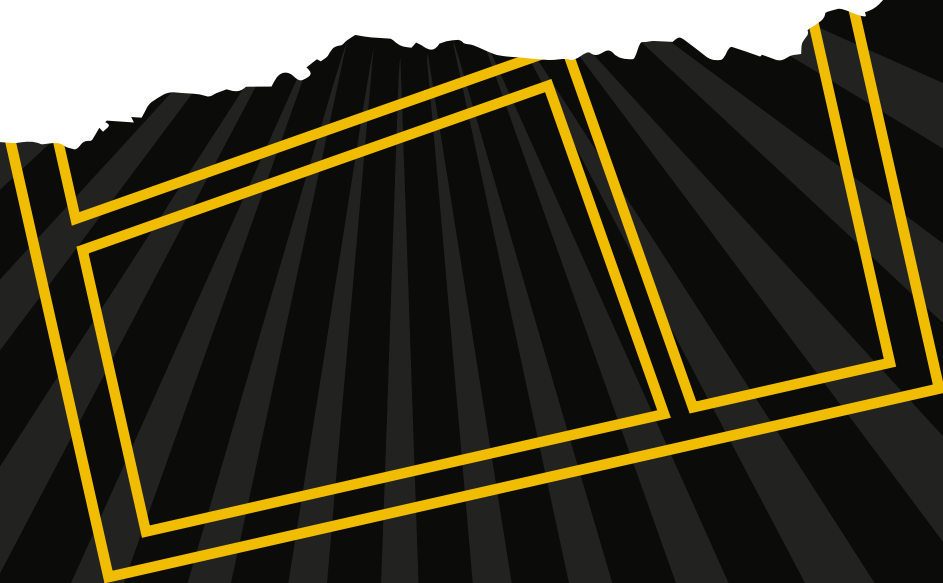
El calificativo *víctimas* no sólo debe aplicarse a los caídos, sino a sus seres cercanos. Todos eran hijos de alguien, hermanos de alguien, esposos de alguien. Al menos dos murieron como héroes. A las teorías de conspiración en torno a Holmes, su padre el Dr. Robert Holmes, el famoso escándalo Libor y la falta de cobertura de los medios informativos, me dedicaré en otro momento. El horror en que está envuelto es lo verdaderamente apremiante.

Como en la vida real, el héroe libra una guerra que sabe nunca podrá ganar del todo. Reconoce que son las pequeñas victorias las que le animan a seguir adelante. Hoy sigue enseñándome que los momentos de tragedia no nos definen tanto como las acciones que tomamos para lidiar con ellos. Es un hecho que nos sucederá a todos. Seguramente incendiará, como hace con nosotros desde nuestra infancia, la imaginación de los hijos y nietos de todos los que tengan en sus manos este libro. El pasado 2019 cumplió sus primeros 80 años de vida. *Batman*, al igual que los ideales que representa, es imperecedero. Debe ser testigo de tiempos mejores. Así que sus años apenas comienzan.



BATMAN A TRAVÉS DE LA HISTORIA
**UNA MIRADA DESDE LA BIOÉTICA, LA ANTRO-
POLOGÍA Y EL FEMINISMO**

Ana María Ponce Martínez
Adonay David Ortiz Ponce



Resumen

En este artículo se analiza la forma en que Batman acompaña a la sociedad para paliar las secuelas del daño socioeconómico que dejó la Primera Guerra Mundial y la crisis de salud derivada de la epidemia de la gripe que azotó a Europa y que dejó más de 50 millones de muertes.¹ También apoya la idea de que el sistema capitalista y de libre empresa es el mejor para conservar a la sociedad a salvo de posibles amenazas. Batman representa la lucha por preservar el capitalismo, el patriarcalismo, en suma, el estatus quo, sin que interese en realidad la ciudadanía, la naturaleza y los animales. Un personaje que a la par infunde en el espectador un ánimo de constante amenaza, lo deja como simple espectador de una lucha por el poder entre clases privilegiadas.

Palabras clave: *capitalismo, patriarcalismo, feminismo, bioética, naturaleza.*

¹ s/a "La enfermedad que mató a más gente que la Primera Guerra Mundial", BBC Mundo, Redacción, oct. 13, 2014, consultado en: <https://animal.mx/2020/08/laptops-con-causa-donacion-computadoras-estudiantes-cdmx/> el 20-10-2020 a las 12:51 p.m.



Batman, el excéntrico superhéroe millonario

Batman es el hijo de un empresario quien al morir su padre siendo él apenas un niño, heredó una inmensa fortuna al igual que una empresa que a lo largo de la historia realiza infinidad de investigaciones y productos. Dicha empresa se dedica a generar equipos de guerra, armamento, la construcción de trenes, antídotos, vacunas, vehículos, en fin, su empresa representa la gran variedad de compañías de la iniciativa privada en el mundo real. La empresa que Batman heredó continuó siendo administrada por un grupo de personas entre las que había ambición, que pronto se apartaron del espíritu altruista de su padre; cuya visión de negocios estaba encaminada a alcanzar el bienestar de la población, no a la obtención de ganancias sin objetivo social.

A lo largo de los distintos largometrajes estelarizados por nuestro héroe en el tiempo reciente², se desvela la capacidad del ser humano, para ser solidario, colaborador, compasivo, pero al mismo tiempo, se exhibe la perversión, la traición y ambición que las personas pueden desplegar, por la apropiación de los bienes ajenos. A lo largo de los ochenta años de la vida de Batman, se notan cambios

sustanciales en la mística del héroe. En los primeros cómics se presenta como un ser humano, como cualquier otro, que lanza mensajes esperanzadores para la humanidad.³ Ello se debe a la pérdida de esperanza que sufría la mayoría de la población, por las atrocidades vividas durante la guerra, la epidemia y la crisis financiera. Es una persona de carne y hueso que puede luchar contra el crimen; y al mismo tiempo puede formar parte de la sociedad, a la que le brinda un servicio adicional al de las autoridades encargadas de abatir la delincuencia.

La ilustración de esta publicación corrió a cargo del joven dibujante Bob Kane, quien fue el artista que le dio forma al guion escrito por Bill Finger. Kane cambió las tiras de humorismo por las historias de Detectives, y a través de sus trazos hizo que Batman forjara su propia historia que lo llevó a convertirse en el Mejor Detective del Mundo.⁴

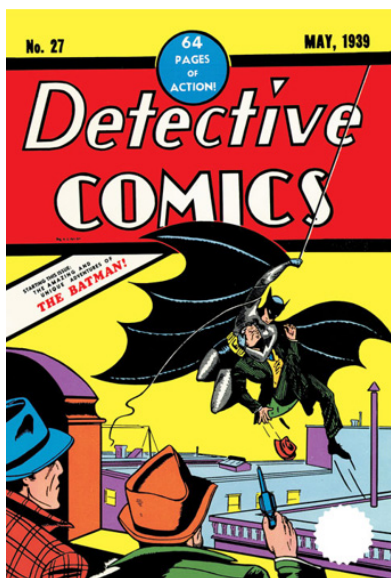
² Para efectos del ensayo en cuestión, nos centraremos en las cintas dirigidas Christopher Nolan: *Batman Inicia* (2005); *Batman "El Caballero de la Noche"* (2008); y *Batman "El Caballero de la Noche Asciende"* (2012).

³ Torres, Gabriel, "Detective Comics #27: El inicio del Caballero Oscuro" *Smach*, México, mar. 8, 2018, consultado en: <https://www.smashmexico.com.mx/dc/batman-portadas-iconicas-detective-comics-27/> el 21-10-2020 a las 12:34 p.m.

[Para el número 27 de *Detective Comics*, el dibujante Bob Kane y el escritor Bill Finger nos presentaron la historia del millonario Bruce Wayne, uno de los hombres más acaudalados de Gotham City y filántropo a favor de las causas sociales. Pero en la noche se transforma en una figura, cuya finalidad es infundir temor en los criminales que azotan la ciudad: *El Hombre Murciélago*.]

⁴ *Ibid.*

⁵ *Ibid.*



5

El cómic se trasladó a la pantalla grande, en el cine se trató de dar una historia coherente al personaje, desde su infancia, para exponer por qué un hombre adinerado se interesa por el combate a los malhechores y al crimen organizado.

Durante las tramas, en las películas, se expone que la policía muchas veces es rebasada por la delincuencia. Batman aparece como un investigador oportuno, al mismo tiempo que anónimo, del cual no se sabe su identidad ni los motivos que tiene para adelantarse a los criminales o para desentrañar las incógnitas que la policía tiene de determinado suceso delictivo. Poco a poco se va transformando en un ser solitario, alejado de la masa poblacional que dice salvar, al grado de escucharle decir que su propósito es salvar a sus seres queridos. También se desvela una masificación de la población, que no tiene ninguna forma de participación en la lucha por el poder (político, económico, social, cultural) debido a que son pocos los actores que empiezan a te-

ner tal protagonismo, que pareciera que sólo ellos habitan la ciudad.

Durante el transcurso de la vida de nuestro personaje en este periodo, observamos fenómenos como la especulación en la bolsa de valores; su empresa también entra a cotizar en ésta. Se deja entrever la traición de los trabajadores a los cuales su padre les tenía confianza, así como la lealtad e incorruptibilidad de otros colaboradores por los cuales puede llevar a cabo las cruzadas que él, de manera unilateral, emprende contra el crimen (a propósito de lealtad, también podemos observar la figura del prestanombres). En Batman también podemos observar cómo es que a la par que el sistema capitalista avanza y con ello la espiral de la acumulación de los recursos naturales y la concentración de la riqueza en unas cuantas manos, paralelamente la empresa crece, utilizando los medios modernos de compraventa de acciones, especulación y todas las herramientas que sirven para la concentración de la riqueza. Al mismo tiempo, se puede apreciar claramente cómo es que se invisibilizan (o menosprecian) otros fenómenos como la contaminación y la desigualdad.

En su lucha contra el crimen, Batman utiliza los adelantos tecnológicos. La empresa y Batman siempre serán una dualidad. Sin un equipo o un científico que lo apoye y colme las necesidades que un hombre necesita para poder equipararse a un super héroe, no sería posible que un ser humano pueda enfrentar al crimen. Ejercicio más tecnología es la clave para que un ser humano pueda distinguirse del resto de la humanidad para poder servir como un defensor anónimo; enton-



ces el mensaje es que quien tiene dinero, una vida holgada económicamente y una empresa al servicio de la población, que invierte en desarrollo tecnológico, es quien puede ser un Batman.

Por la mística de pensamiento desarrollado por el niño que vio morir a sus padres, Batman no utiliza armas mortales ni mata a las personas, aun cuando se trate de los peores criminales. Al principio, puede quebrar algunos huesos de los malhechores; pero procura detener a las personas e inmovilizarlas para que la justicia se encargue de ellos. Aboga por juicios justos para los delincuentes. Cree fervientemente en la justicia. Los primeros trajes que utiliza han sido diseñados para el ejército, lo mismo que su famoso batimóvil, los cuales pasaron muchos años arrumbados en las bodegas de su empresa, porque la política nacional no estaba encaminada a cuidar de los ciudadanos enviados al combate, pero para él resultan indispensables por considerarse una persona común y corriente, el cual necesita apoyo tecnológico para sobrevivir a los ataques, cada vez más certeros y encarnizados del crimen.

Un personaje indispensable en la vida de Batman es el empleado doméstico fiel, el cual le llama “amo”. Deja claro que en la sociedad siempre habrá señores y sirvientes, los cuales guían sus acciones por promesas. Un empleado fiel jamás dejará de cumplir las promesas hechas al patrón. Aun cuando es su empresa, Batman considera que es mejor que esté a nombre de su empleado más fiel, que lo ha cuidado desde niño, quien en todo el tiempo le llama “amo”. El peculiar personaje, unas veces dedica su tiempo, de día o de noche a combatir el mal, para

ello, se hace amigo del jefe Gordón. Así es como de manera directa se entera de los crímenes que suceden en la ciudad. Siendo un rico empresario, prestigioso y joven, nadie sospecha de él, incluso es visto como un buen partido por el jefe Gordon, para que se case con su hija.

A Bruce Wayne se le exige que se comporte como lo que es, un gran empresario joven, el cual debe estar rodeado de mujeres, a las que se les reduce a simple objeto decorativo. A lo largo de los primeros dos largometrajes, el mensaje es completamente machista y misógino, aparte de ser patriarcalista. Si eres hombre, soltero y con dinero, las mujeres no se te van a resistir. “Siempre habrá quién caliente tu cama”, porque “así debe ser”. No obstante, cambia un poco el discurso con el protagonismo que se le da tanto a la villana “Miranda” “Talía Al Ghul”, como a la villana-heroína “Selina Kyle” “Gatúbela” pero como personajes individuales “increíbles” de la saga, no como el estatus quo de lo que deberían representar las mujeres en general.

El miedo es uno de los principales elementos para que Batman se vuelva un incansable luchador contra la criminalidad. Se asocia este miedo a los murciélagos, ya que en su niñez cayó al fondo de un pozo y tuvo un contacto poco agradable con estos animales, lo que provocó que el día de la muerte de sus padres, él quisiera salirse de la ópera a destiempo. El que caminaran por una calle desolada, fue el momento que un asaltante solitario aprovechó para asaltarlos y amagarlos con una pistola. Le pide a su padre la cartera y a su madre las joyas; y los acaba acribillando a balazos.

Una escena que representa el poder adquisitivo del varón, jamás se pensaría que se le va a pedir la cartera a la mujer y las joyas al varón. La mujer, aunque se sabe rica, no puede llevar consigo más dinero que el hombre, pues la mujer no trabaja, y si lo hace, gana menos. Aquí se demuestra cómo se reproduce la desigualdad de sexos. Estas escenas asociadas a los murciélagos, y el miedo que le despertaban hizo que fuera su símbolo de identificación. La cueva será su centro de operaciones: la “Baticueva”. No todos pueden tener la suerte de ser un héroe o heroína. Se necesitan no grandes atributos físicos, sino dinero, mucho dinero. De hecho, ser el más rico de la ciudad. Lo que es otra situación de desigualdad que se reproduce en Batman. Sobresale el rico por encima de toda la población, incluso sobre los servidores públicos.

El Jefe Gordon es rebasado por Batman, a pesar de contar con un cuerpo policiaco bien estructurado; pues Batman lo supera exponencialmente con su intervención a veces anticipada a la de la policía, y con más elementos tecnológicos para llegar a la verdad de las cosas y para adelantarse y vencer a los malhechores. Batman tiene a su disposición toda una empresa que dedica tiempo y esfuerzo humano a la investigación científica y tecnológica; además, cuenta con empleados que aparte de desarrollar su trabajo, en un horario, están pendientes de los reclamos del dueño o patrón, a cualquier hora del día o de la noche. Por lo general esto no sucede, aun cuando el patrón no se dedique a vigilar las calles y a contener el crimen, los empleados después de sus horarios de trabajo se desentienden de la empresa; por lo que, si en Batman pasa, el mensaje es que, el dueño confía

tanto en ellos, que hasta puede ponerles el negocio a su nombre, por lo que, veladamente se incita a la solidaridad y disponibilidad de los empleados de las empresas.

Batman es un hombre de negocios, pero se puede ausentar y convertirse en héroe para combatir a los delincuentes. El personaje va desarrollándose a la par que la tecnología lo va haciendo. Al principio los dibujos del cómic eran trazos sencillos; y la imaginación del creador eran acorde a la época. El batimovil, por ejemplo, no se alejaba del diseño de cualquier auto convencional de la época; y así va evolucionando hasta el prototipo que puede hacer de todo, hasta rodar en los tejados y alcanzar grandes velocidades para despegarse del suelo. Todos los artefactos que emplea Batman cada vez son diseñados de manera que resultan más destructores; hasta que llega el momento de que ya no se puede sostener la idea de que no mata a personas. La ropa que Batman utilizaba era sencilla; pero, poco a poco fue cambiando, hasta desarrollar telas aerodinámicas que con fricción o energía pueden servir para ayudarlo a volar. El héroe poco a poco va salvando los obstáculos que la naturaleza humana tiene, que le impiden volar o desaparecer, convirtiéndose en el mejor escapista, por ejemplo.

En relación a los delincuentes con los que se enfrenta, al principio eran los típicos hampones de cachucha y revólver o pistola; pero, poco a poco la imaginación del escritor le enfrenta con infinidad de personajes estereotipados, que también utilizan tecnología para hacer el mal. Del hampón tradicional, que roba para sobrevivir, poco a poco se nos presentan



verdaderos antihéroes, con mucho dinero y que también hacen uso de la tecnología, y de la biotecnología; de tal suerte que pueden jugar con la vida y construir a seres que los ayuden a la destrucción de la Ciudad.

De combatir al delincuente común, Batman pasa a la defensa de la Ciudad Gótica, frente a personajes cuyo único objetivo es apoderarse de la Ciudad, destruirla o diezmar a su población. Los hampones evolucionan a tal grado, que ya contratan todo tipo de matones y ofrecen recompensas. Es decir, se enfrentan, al margen de la policía, dos bandos, uno que representa al bien y otros que representan al mal, cada uno con sus objetivos bien definidos.

Otro aspecto a considerar es el desarrollo de películas en formato de vídeo juego. Por ejemplo, en Arkham, la película se desarrolla de tal forma que se influye en la niñez a que consuman estos juegos. Además de que cada película trae una serie de objetos coleccionables, jugables y comestibles, para que los niños los consuman. No interesa el mensaje que se dé, lo que se pretende es que sea un gran éxito taquillero y que se consuman todos los productos que surgen en torno a la película y al personaje, lo que también abona la creación de contaminantes ambientales. Los escenarios tétricos, con colores fríos, también son importantes, pues influyen en el ánimo de quien ve la película.

Al lector y espectador se le deja entrever que los oponentes de Batman tienen dinero y recursos de todo tipo para hacer el mal; el cual utilizan para comprar a matones y a malvivientes; o para ponerle

precio a la cabeza de Batman. Es la criminalidad organizada, que siempre rebasa a la policía y que su objetivo es dañar o apoderarse de la ciudad. Por lo que un héroe sólo se enfrentará a antihéroes de su clase social. Batman también va dejando ver, en el transcurso de sus ochenta años de existencia, una sociedad que ha ido evolucionando hasta masificarse, a tal grado de que se vuelve invisible; intangible. Se nombra, pero no se ve. Las luchas del héroe cada vez son más encarnizadas, se efectúan en la ciudad y a nombre de ésta, pues ya no se trata del esclarecimiento de un crimen, en donde escucha la declaración de la viuda; sino ya sus oponentes son bandas del crimen organizado que tratan de apoderarse de la ciudad.

Bruce Wayne en Batman Inicia

La primera entrega de la saga reciente, se centra en el tema del caos y el debacle de una sociedad utópica (en Ciudad Gótica) a causa de la corrupción, en donde el antagonista (Ra's Al Ghul) y sus seguidores plantean como única solución a los problemas sociales la destrucción masiva de la población para que la sociedad resurja de manera más justa.

Se expone una sociedad viciada con un gobierno corrupto y una policía rebasada. Se podría decir que se refleja el entramado social de una sociedad capitalista neoliberal, en donde los políticos y administradores públicos son avasallados por la criminalidad. Otro aspecto a considerar es que la sociedad en su conjunto recibe un mensaje de que no cualquiera puede ser héroe, porque, aparte del dinero, se necesita el contacto, bueno o malo, con algún animal, sustancia o elemento químico extraordinario, como los murciélagos de la baticueva; y no cualquiera tiene este privilegio. Así lo vemos en el Hombre Araña o en el Hombre Verde, por poner otros ejemplos.

¿Contra qué luchan los héroes?, ¿es necesario que la humanidad tenga estos defensores imaginarios, a los cuales se les ha dotado de grandes potencialidades que pueden desplegar con ayuda de la ciencia y la tecnología?, ¿es cierto que personajes así nos podrían cuidar o proteger?, ¿es cierto que evitan catástrofes mayúsculas que ponen en riesgo la supervivencia de la humanidad? O, por el contrario, ayudan a perpetuar el estado

de cosas existente. En los últimos años hemos escuchado que el neoliberalismo es terrible para la humanidad porque concentra en unas cuantas manos el poder económico y el político y nulifica las funciones del Estado.

Por otro lado, el desarrollo de grandes cárteles criminales también asola a la sociedad y al mismo Estado. La guerra entre el bien y el mal se encuentra exacerbada en Batman, al grado de que siempre está en la línea de la ley. La autoridad policíaca rara vez lo reconoce en público, para así atribuirse sus triunfos; pero, por otro lado, el personaje es muy cuidadoso de no revelar su identidad, debido a que es un exitoso empresario. Su empresa siempre está a la vanguardia para desarrollar las vacunas o los antídotos que los “malos” diseminan por la ciudad, con el afán de causar daño a la población y crear caos. Una empresa con las primicias de las sustancias dañinas que aquejan a la humanidad siempre será exitosa.



Batman, el Caballero de la Noche

En esta entrega la interpretación de Heath Ledger como “The Joker” juega un papel importante, en el cual se podrían identificar corrientes sociales marcadas como el liberalismo, el capitalismo (representados por nuestro super héroe), contra el anarquismo y el caos (representado por el antagonista).

Batman, el liberalismo y el neoliberalismo, siempre van de la mano. Pero veamos otros aspectos que denotan una lucha que más que por preservar el bienestar de la humanidad, va más allá: conservar el estado de cosas existente. Recrear la noche de navidad, con un antihéroe con el gorro de Santa Claus, haciendo alusión a las armas como los regalos que se pueden comprar los niños que se portan mal, deja un claro mensaje de impunidad y de que, si te portas mal, tendrás el dinero suficiente para no necesitar los regalos de Santa Claus.

Los diálogos de fantochería y denigración de los personajes, y el precio que le

ponen a la muerte de Batman ayuda a la cosificación de la persona. Todos así, pueden aceptar tener un precio. Si las personas comunes se portan de una u otra manera, de tal suerte que sobresalgan del ciudadano común, pueden llegar a tener un precio mayor, pero si no, pueden ser víctimas de la delincuencia, sólo por ser personas. Batman hace el bien, pero no le importa sobre qué instituciones públicas pase, ya que la delincuencia sobrepasa a las autoridades y se necesita un superhombre que venga a restablecer la paz. El empresario se deja ver como el superhéroe, aquél que es más potente, más noble, más honorable, y que lucha paralelamente al gobierno, al cual salva. Los negocios que hace con el gobierno al surtir armas, equipos, medicinas, vacunas o cualquier cosa que se necesite para revertir el mal que asola a la ciudad se exhiben como necesarios. Por ello, los demás ciudadanos y el gobierno deben ser agradecidos.

El Caballero de la Noche Ascende

En la tercera película que se analiza, se puede observar (o interpretar) una nueva lucha entre el capitalismo representado por nuestro héroe, contra un modelo que representa el antagonista de esta entre-

ga “Bane”, que pugna por empoderar a los oprimidos, a los pobres, a los encarcelados, tratando de recalibrar la balanza social.

También podemos observar algunas escenas en donde se reproduce el patriarcalismo. En los diálogos entre Batman y los delincuentes, se escuchan frases como: “¿Los enseñó a pelear su mamá?” Este mensaje sexista indica que, si te enseña a pelear la madre, vas a perder; en cambio, si peleas como tu padre, serás un hombre exitoso. Este mensaje deja muy mal a los niños huérfanos o que no viven con su padre.

La empresa de Batman llega a ser tan importante, que muchas veces de ella depende la salud de la humanidad, al crear y desarrollar medicamentos y vacunas para contrarrestar los efectos dañinos que los antihéroes diseminan en el medio ambiente. Pero, paradójicamente, se crea un antihéroe que quiere salvar al planeta, no así a la humanidad, porque ha llegado a la conclusión de que, disminuyendo a la población, se puede salvar al medio ambiente. En esta dualidad se debe advertir que en nada se respeta al medio ambiente, debido a que las luchas que se despliegan entre héroe y villanos cada vez son más encarnizadas; y de manera

gráfica se expone fuego, destrucción de la ciudad y contaminación exponencial. Y, aun cuando no se ven personas, se debe comprender que, ante el derrumbamiento de edificios, la gente muere o se lastima.

Por el lado de la filiación, héroe y villanos se emparentan, y hasta tienen familia común, lo que llegó a pasar entre los partidos políticos de derecha: republicanos y demócratas en Estados Unidos; o priistas y panistas, en México. En este cómic se logra entrever un poder paralelo al Estado. Tanto Batman como sus enemigos luchan por el poder económico, en donde población y gobierno quedan reducidos a meros espectadores.

Se reproduce el patriarcalismo. En los diálogos entre Batman y delincuentes, se escuchan frases como: “¿Los enseñó a pelear su mamá?” Este mensaje sexista indica que, si te enseña a pelear la madre, vas a perder; en cambio, si peleas como tu padre, serás un hombre exitoso. Este mensaje deja muy mal a los niños huérfanos o que no viven con su padre.

Bonus: Batman contra Superman

En esta película se puede ver un partaguas o un cambio de escritor, que da como resultado otra visión del héroe humano enfrentado contra un superhéroe. Si bien la trama está basada en desencuentros y situaciones que suponen acciones de ambos personajes que los hacen enfrentarse, al final se unen

para luchar contra el verdadero enemigo. Por primera vez cambia la mentalidad de Batman, al grado de querer matar a Superman. Es la primera vez que los actos del héroe van encaminados a privar de la vida a una persona. Roba, hace un arma letal, y los enfrentamientos entre estos dos personajes cada vez son más



destructivos del medio ambiente. Se nos presenta un héroe con sentimientos negativos como el odio.

Pareciera no importar la vida de los seres humanos o del propio superhéroe. Al combatir al mal, representado por un monstruo al cual se le da vida violando las leyes de la bioética espacial, se ordena disparar una bomba que tendrá como daño colateral al propio héroe. “Dispara a matar así mueran personas que se encuentren en el momento del combate”. Lo que muchas veces ocurrió en México y en otros países. No importa el ser humano; el ciudadano común, incluso, una persona que se distingue de los demás; lo que es contrario a la mística de la formación de los estados de bienestar, cuando el gobierno se encuentra en riesgo.

Contaminación, degradación, muerte, es lo que constantemente se repite en las violentas imágenes, aun cuando es nula la participación de las personas comunes en el cómic. Una masificación incapaz de poder defenderse, ni de los héroes, ni de los antihéroes, ni del propio gobierno. Ciudadanos que son deformados a través de estas películas, en donde se ensalza el poder del dinero; lo que da la certeza que quienes pueden intercambiar diálogo o figurar en un escenario sólo son los ricos y los inteligentes.

Cabe señalar que tanto la naturaleza, como los animales, no son tomados en cuenta de forma gráfica en este cómic, ni en las películas. El lector recibe un mensaje último de que siempre será un espectador de la lucha por el poder entre titanes, los cuales se encuentran ubicados en las esferas más altas de la distribución de la riqueza.

A stylized graphic of a pair of yellow-rimmed glasses. The top part of the glasses, including the bridge and the upper curves of the lenses, is positioned above the white title area. The lower part, including the lower curves of the lenses and the temples, is positioned below the white title area, set against a background of dark grey diagonal stripes.

UN RECORRIDO AL ASILO ARKHAM:
GÉNESIS Y TRASFONDO DE LOS BATIVILLANOS

Paulo Bernardo Monroy Araiza

Resumen

Es habitual comparar a los superhéroes como los dioses modernos, con sus leyendas, sus mitos, sus arquetipos y sus respectivas sagas. Pero, ¿dónde quedan los villanos, los antagonistas? Ellos serían el equivalente de las deidades oscuras, o en un concepto judeocristiano, los demonios que representan la oscuridad del alma humana. A lo largo de los más de ochenta años del Caballero de la Noche, sus antagonistas han destacado como los mejores del mundo de los cómics. Adaptándose al paso del tiempo, podemos ver todas las representaciones del crimen y la maldad humana: empresarios corruptos, asesinos en serie, asaltabancos, traficantes de armas y drogas; líderes sectarios e incluso, perversificadores de menores. Algunos son totalmente fantásticos, pero otros pueden esconderse, literalmente, en cualquier callejón de una gran ciudad. En el caso del Joker, enemigo por antonomasia de Batman, su evolución ha sido acorde a los tiempos que se viven. En la popular serie televisiva de los años sesenta era un alegre bufón, pero en la actualidad, se transforma en un sociópata peligroso imposible de tratar psicológicamente. Representa los aspectos más oscuros de la psique y el comportamiento humanos, y su origen, narrado por Alan Moore, las consecuencias cuando un ser humano llega a su punto de quiebre. De esta forma se analizan a los bativillanos en el siguiente texto.

Palabras clave: *Batman, Joker, crimen, patologías, maldad.*



Create enough hunger and everyone becomes a criminal.
- **Ra's al Ghul**

No es necesario ser un asiduo lector de cómics, un sociólogo especialista en cultura popular o un popular youtuber para saber que los enemigos de Batman, o bativillanos, son los más populares de cualquier superhéroe. Su impacto ha sido tal, que si le preguntamos a cualquier persona en la calle quien es el “Guasón” (o Joker), el Acertijo o Catwoman, los ubicará al instante, por encima de otros nombres como Magneto o Black Manta.

Una explicación simplista de esto podría ser el impacto mediático. Las series y películas los han hecho populares... pero hay razones más profundas, que están vinculadas al inconsciente colectivo, y a los arquetipos más básicos del ser humano. Como acertadamente señala Grant Morrison en su libro fundamental

para entender a los superhéroes, “Super-gods”, estos personajes con poderes y capas son la representación de los nuevos dioses. Sus hazañas evocan las grandes sagas épicas, y sus poderes los de entidades como Zeus, Tezcatlipoca y Loki. Son nuestra luz, nuestro reflejo y aspiraciones. Siguiendo esa lógica, y basándonos en una visión judeocristiana más que la pagana que propone Morrison, los villanos serían los demonios. Nuestra oscuridad, nuestros miedos y odios... pero también, nuestro reflejo.

El presente texto es un descenso a los infiernos de una de las ciudades más peligrosas de la ficción popular. Es conocer a fondo sus entidades más oscuras, pobladas por bromistas de sonrisas deformes, ecoterroristas inmortales, genios de los acertijos y asesinos en serie que cada que cobran una víctima se autolesionan.

El infierno

“Estamos en el Infierno. El Infierno”, dice un compañero de escuela a Bruce Wayne en el cómic “Gothic” del antes citado Grant Morrison. La historia, publicada en “Legends of the Dark Knight” es un extraordinario homenaje a los relatos góticos, repletos de referencias a Matthew G. Lewis y Horace Walpole. La afirmación no dista de tener razón, pues en más de una ocasión se ha comparado a Gotham City con el infierno, donde proliferan los

demonios y hay muy pocos ángeles con nombres como Jim Gordon.

Siguiendo la lógica de Dante en “La Divina Comedia”, este infierno tiene varios círculos, y uno de los más profundos es sin duda el Asilo Arkham, sanatorio para criminales dementes donde terminan gran parte de los enemigos del Caballero de la Noche.

El nombre de Arkham remite inmediatamente a locura, y esto no se debe a las historietas sino a la literatura, pues el creador del concepto del famoso psiquiátrico, Dennis O'Neil, se inspiró en el escritor H.P. Lovecraft. El concepto original de Arkham (que también tiene un hospital mental) es una ciudad ficticia ubicada en el estado de Massachusetts y se menciona en 1921 en el cuento "El cuadro de la casa". Con el paso de los años, se convertiría en una ubicación geográfica recurrente en la mitología lovecraftiana.

La historia del asilo recuerda a un cuento terrorífico: Amadeus Arkham crece en la opulenta mansión familiar, tolerando a su madre, quien con el paso de los años va enloqueciendo. Deseoso de sublimar su culpa, transforma su hogar en "El Asilo Arkham, para criminales dementes". El doctor comienza a tratar a "Mad Dog" un asesino en serie que sesga vidas porque es la Virgen María quien se lo ordena. Al escapar, mata la familia de Amadeus, quien termina friendo al criminal en la sala de electroshocks. Finalmente es descubierto y termina confinado en su propio manicomio. El tema de la locura como esencia del mal y fuerza liberadora se ha manejado cientos de veces en el

arte, y en este caso, los cómics no son la excepción.

El impacto del asilo ha sido tal, que hoy en día lo vemos en otros medios, como películas, series animadas e incluso videojuegos. Esto se debe a que no es un lugar imaginado al azar, sino que parte, incluso, de fundamentos arquitectónico-históricos, pues los pasillos y corredores de Arkham se basan en el llamado "Plan Kirkbride", creado por Thomas Story Kirkbride, un modelo arquitectónico para el correcto tratamiento de los pacientes en los manicomios. Este "escenario" es habitual en muchas películas y series de terror, como es el caso de "American Horror Story".

Pero claro: todo tratamiento sale sobrando cuando se trata de los enemigos de Batman. Ellos están locos, y representan lo más siniestro de nuestros deseos y nuestras patologías. Ni las lobotomías, ni la medicación, ni los electroshocks sirven contra ellos. ¡Es más! Ni siquiera la pena de muerte, porque bien sabemos que todos los personajes del bativerso regresan del más allá, exceptuando a los padres de Bruce Wayne.

Risas, locura y llanto

Antes de profundizar en el origen de los bativillanos, así como todas las referencias que los rodean, conviene centrarnos en el más emblemático de los cómics, ya sea de Marvel, DC, o cualquier editorial

independiente. Aquel que con su traje morado y su sonrisa grotesca es identificado en todo el mundo, del mismo modo que Superman lo es con su capa roja.



Se trata del “Payaso Príncipe del Crimen”, conocido entre los no aficionados como “El Guasón”, un villano cuyos creadores lo han sabido adaptar a los tiempos, convirtiéndose de un simpático y colorido bufón a la representación del caos.

El Joker aparece por primera vez en el número 1 de Batman, en abril de 1940. Desde que el Vengador Encapotado obtuvo su propio título, el criminal de la sonrisa ya era su némesis, y lo sigue siendo hasta el día de hoy. Sin embargo, su origen se reveló hasta 1988, con la publicación de la novela gráfica “The Killing Joke”, escrita por Alan Moore y dibujada por Brian Bolland. Es allí donde los lectores nos enteramos que antes de dedicarse al crimen fue un comediante frustrado cuya mayor aspiración es darle una vida digna a su esposa y a su hijo por venir y tras aliarse con unos delincuentes de poca monta en el atraco a una química, cae a los desechos industriales, emergiendo como el más aterrador villano de Ciudad Gótica.

La historia del personaje es, cómo no, trágica. Pareciera digna creación de Victor Hugo, como Quasimodo y Jean Valjean... y eso se debe a que así es, pues Jerry Robinson se basó en la imagen de Conrad Veidt personificando a Gwynplaine, un hombre de mueca deforme que protagoniza “El Hombre que ríe”, película basada en una novela del mismo autor que “Los Miserables”.

¿Qué convierte al Joker en el villano más popular de los cómics? Dos motivos. El primero, que representa la libertad de la locura y el caos. Al personaje nada le importa. No busca riquezas, no tiene un ego desmedido como Edward Nygma y

quiere restaurar el planeta como Ra's Al Ghul. Él lo único que busca es la locura por la locura misma. Por eso ha matado a millones con su gas de la risa y en su momento, dejó discapacitada a Batichica (desnuda y en sugerentes poses que exhortan a pensar en el abuso sexual) mató al segundo Robin con una barra metálica y asesinó a sangre fría a Sarah Essen, segunda esposa del comisionado Gordon. Por eso, muchos escritores de DC lo representan como el Arcano Mayor de El Loco en el Tarot, que simboliza dualidad, sabiduría e impulsividad.

El segundo elemento es el que comparte con su némesis y otros personajes de la cultura popular como Sherlock Holmes o el agente 007: se ha sabido adaptar a los tiempos. La popularización del Joker se la debemos al actor César Romero, de la famosa serie de los años sesenta. En aquellos estrambóticos años, el personaje era un bromista, un payaso, pero, sobre todo, un producto de la psicodelia de la época.

Posteriormente, en los años ochenta y noventa es cuando el papel de Jack Nicholson nos trae un nuevo villano. En esta ocasión es un gánster ambicioso y en sagas clásicas como “Muerte en la familia” incluso es representante de Irán ante la ONU, designado por el mismísimo Ayatolá Jomeini.

En la serie animada de los noventa, así como en la versión de Tim Burton, gracias a la magnífica voz de Mark Hamill, vemos a un personaje con una clarísima conducta antisocial, más que el simpático sesentero. Este personaje es capaz de maltratar a Harley Quinn, quien lo ama al cien por ciento y no muestra ni un ápice de empatía.

El Joker de Heath Ledger, sin duda el más destacado del nuevo milenio (omitamos la lamentable versión de Jared Leto) es el más perverso interpretado en cualquier medio masivo de comunicación. Se trata de un psicópata a quien nada le importa, pero al mismo tiempo es capaz de mimetizarse con la sociedad. Es, como dice la frase de Alfred Pennyworth que se ha vuelto meme, alguien que lo único que busca es ver el mundo arder.

La versión de Joaquin Phoenix, es víctima de la sociedad, a quien el entorno lo orillaron a ser un villano. Sin el afán de justificarlo, fue su madre y sus compañeros de trabajo quienes lo hicieron. Es, pues, sobreviviente de un trauma.

La versión más reciente y más destacada fue imaginada por John Carpenter, el

célebre director de películas de terror, a quien DC le invitó a escribir el título "The Joker: Year of the Villain #1". En esta historia, el payaso sirve de inspiración para los "incels", movimiento surgido en internet e integrado por hombres, y se consideran a sí mismos "INvoluntarily CELibate" o célibes involuntarios, incapaces de tener sexo con mujeres como ellos quisieran y haciendo apología a la violencia a la mujer y la violación. Estos individuos son verdaderamente peligrosos, y han sido estudiados en el libro "Homo-criminalis" de Paz Velasco.

El Joker seguirá evolucionando conforme evolucione la locura y la maldad en el mundo, así que tenemos sonrisa perversa y cabellos verdes para rato.

Dos puntos de vista

Pero... ¿Cuál fue el primer enemigo de Batman? ¿Contra quién luchó antes de que empezara a enfrentar a sus coloridos villanos? ¿Cómo han ido evolucionando hasta ser lo que son hoy en día? Hay dos enfoques: el primero, la historia de sus publicaciones, que es en realidad la historia de nuestra realidad. Cómo fueron apareciendo conforme los títulos del Hombre Murciélago en las tiendas y los quioscos. La otra, la historia ficticia, la interna, la del personaje y su evolución desde el trágico momento de la muerte de sus padres hasta el día de hoy.

En el primer enfoque, fue Alfred Stryker la primera persona a la que se enfrenta Batman, en el número 27 de Detective Comics, titulado "El caso del sindicato químico", dibujado por Bob Kane y escrito por Bill Finger. Se trata de la primera aparición del vigilante, con fecha de portada de mayo de 1939.

La historia, aunque memorable, no le pide nada a cualquier relato policiaco de la época: un hombre es asesinado y encuentran huellas dactilares de su hijo en el cuchillo. Es el comisionado James Gordon quien investiga el caso, contán-



doselo a su joven amigo, Bruce Wayne. La víctima tenía tres socios en una empresa dedicada a la química: Steven Crane, Alfred Stryker y Paul Rogers. Al final, tras una investigación, por parte de “Bat-Man” un misterioso vigilante y justiciero, los lectores nos percatamos que la mente maestra es Stryker, quien quiere el negocio para él. Todo concluye con una vuelta de tuerca que para el día de hoy, no tiene nada de impredecible, pero sin duda alguna para los lectores de la época fue un verdadero shock narrativo: Bruce Wayne, quien parecía un personaje “de adorno” resulta ser “Bat-Man”.

Entonces, el primer enemigo de Batman fue uno muy realista: la corrupción, la mentira, el fraude, la estafa. No se trata de un extraterrestre o un demonio (a los que claro, enfrentaría con el pasar de los años) sino de alguien muy real. Crímenes de esa índole existen en México y cualquier país del mundo, y son investigados por la criminología corporativa. Además, la narrativa es un claro reflejo de la novela policiaca de aquel entonces y las historias pulp, que reflejaban la situación de Estados Unidos atravesando por la Gran Depresión.

Son los cuentos publicados en “Black Mask” y personajes como “The Shadow” o Philip Marlowe, una influencia narrativa decisiva en “El caso del Sindicato Químico”.

En cuanto a la ficción interna del personaje, el primer enemigo que enfrenta, aunque no lo derrote, es, evidentemente, Joe Chill, el hombre que mató a sangre fría a los padres de Bruce Wayne y de manera inevitable, daría luz a Batman.

Al igual que el sucio empresario antes mencionado, Chill nada tiene de ficticio. Al contrario: es bastante real. Literalmente, podemos encontrarnos a alguien como él en cualquier esquina de nuestra ciudad. El personaje no tiene nada de llamativo, ni de extraordinario. No es un genio de la maldad, ni tiene superpoderes. No es millonario. Es un pobre diablo, un asaltante cualquiera que viste chamarra y boina, buscando incautos con dinero desde los callejones y entre botes de basura.

La forma como interviene Chill en la vida de la familia Wayne se repasa en cada arco argumental de Batman, en cada adaptación y en cada ensayo, así que una vez más, no hará daño: Una noche, la familia Wayne sale del cine, después de ver “La Marca del Zorro”. Deciden atravesar por la zona de Gotham City de “Park Row” que en su momento fue un barrio lujoso pero poco a poco fue decayendo, hasta conocerse popularmente como “El Callejón del Crimen”. Es entonces cuando se encuentran con Chill, quien les pide su dinero. El delincuente dispara a los padres del pequeño Bruce Wayne y sale corriendo. Los medios de Gotham City llamarían a este hecho “La Tragedia de Park Row”.

Por desgracia, los hechos que dieron origen a Batman ocurren a cada rato, en cualquier ciudad. El Caballero de la Noche es producto de la descomposición social, de la violencia, del entorno. El Callejón del Crimen es ficticio, pero las zonas altamente criminógenas no lo son. La manera como opera Chill, es una clara representación de la teoría del círculo de David Canter.

Tiempo después, conforme el personaje se consolidaba en el gusto del público, aparecerían más antagonistas, cada uno con su perfil muy bien definido. Uno de los primeros “supervillanos” formales, fue el Dr. Death, estereotipo del científico loco de la época en que es concebido, 1939.

El nombre real del Dr. Death es Karl Hellfern, y tiene un intelecto privilegiado que usa para el mal. Como todo científico visto por los estadounidenses de la época, debe tener sangre alemana (lo que oculta un tufo xenófobo) y tiene el aspecto del científico loco: calvo, con barba de chivo y monóculo. Un producto de los tiempos que sería adaptado con los años.

Otro hombre de ciencia que se desvía por el camino del mal, y que hasta el día de hoy es de los más terribles villanos de Batman, es el doctor Hugo Strange, quien aparece después del Joker y Catwoman. Aunque no sea muy conocido por el público general, si es de los más añejos.

En sus inicios, Strange era como cualquier científico loco de la época, que cometía delitos valiéndose de sus conocimientos. No sería sino hasta los años noventa cuando Doug Monech reinventa al personaje en la historia “Prey”. Hugo es ahora un brillante psiquiatra que asesora a la policía para descubrir la identidad secreta del Hombre Murciélago, quien en ese entonces es visto como un vigilante forajido que opera al margen de la ley. Lo que lo convierte en un villano escalofriante, es al igual que los antes citados, su realismo: finge ser un profesional que quiere ayudar a las personas, pero en su

vida privada es todo lo opuesto. Detesta profundamente a Batman por sus habilidades, y al ser un hombre nada agraciado tiene un fetiche por los maniqués de mujeres. Remite a villanos como Hannibal Lecter o el profesor Moriarty.

Lo cierto es que, aunque perverso, Strange posee una mente privilegiada. Es por eso que sería de los primeros malvados en descubrir la identidad de su antagonista, el vigilante de Ciudad Gótica.

Es en el título donde se publica el antes mencionado “Prey”, “Legends of the Dark Knight” aparecen otros villanos bastante peculiares y poco conocidos. La publicación se enfoca en los primeros años de operación de Batman en Gotham City, cuando nadie lo conoce y se está preparando. Fue de los mejores títulos de los noventa, explorando el pasado del vigilante.

En el antes citado “Gothic”, de Grant Morrison y Klaus Jason, aparece un asesino en serie de miembros de la mafia que parece tener más de sesenta años, y se le conoce como Mr. Murmullos. Batman se asombra al verlo, pues se trata de Winchester, director de su antigua primaria, y luce idéntico a cuando él era niño. Tras su investigación, descubre que el hombre pactó con Lucifer para ser inmortal. Constantemente mata víctimas inocentes, y por eso se convierte en director de una escuela, donde mata a uno de los pocos amigos de Wayne. Más allá de la historia, Mr. Murmullos es ese director que pudiera ser un pedófilo o un infanticida, y aparenta una imagen de normalidad.



...El abismo te mira también a ti

Dice la popular frase de Friedrich Nietzsche, reiterada hoy en día en millones de memes de redes sociales, que quien conviva con monstruos, cuide de no convertirse en uno, porque mientras miras al abismo, el abismo te mira también a ti.

La frase queda como anillo al dedo a Batman... o, mejor dicho, como capa al cuello, pues Batman ha enfrentado toda clase de males. Algunos son expresados por sus escritores y dibujantes por medio de metáforas, y en otras ocasiones, son malvados tal y como los percibimos en el mundo real, de la misma forma que Superman y el Capitán América han tenido que vérselas con Adolf Hitler, el Vengador de Gotham lucha contra auténticas escorias sociales, gracias a los guiones de escritores no solo como Dennis O'Neil, sino también Archie Goodwin, Chuck Dixon o Alan Grant, y dibujantes como Norm Breyfogle y Jim Aparo.

Profundicemos, en este apartado, sobre Batman enfrentando a la realidad misma. A crímenes que encontramos en las viñetas y los globos, sino en la sección de nota roja de cualquier periódico.

En los números 16 a 20 de excelente "Legends of the Dark Knight", Batman enfrenta un villano peor que Bane o el Joker: la adicción a las drogas, cuando, al no poder salvar a una niña secuestrada, su padre, el Dr. Porter, le ofrece una droga experimental que elevará su fuerza, pero lo llevará a una espiral de adicciones, quitándole no solo su esencia, sino

su integridad. En este argumento vemos a un Batman totalmente humano e inexperto, que recoge las pastillas del suelo mientras el villano en turno las arroja.

Otro criminal memorable y que de inmediato inspira desprecio, aparece en el arco narrativo "Blades". Su nombre es Mr. Lime, y es un asesino en serie de adultos mayores, sector muy vulnerable de cualquier sociedad.

En 1992, se publicó la novela gráfica "Night Cries" ("Llantos nocturnos") que aborda tema que es y será siempre álgido: el abuso a menores. Con un bellissimo dibujo de Scott Hampton, y una historia cruda de Archie Goodwin, cuenta lo que ocurre cuando una serie de crímenes, aparentemente inconexos, están vinculados al abuso a menores. Poco a poco van saliendo los traumas de varios personajes, entre ellos el propio Comisionado Gordon, quien fue víctima de maltrato cuando era pequeño.

El tema en el que se maltrata de la forma más atroz a niños pequeños solo podía ser tratado por un superhéroe del calibre de Batman, quien no solo ha mirado al abismo, sino que ha caído en él y ha resurgido, aspecto que supo plantear muy buen Christopher Nolan en "El Caballero de la Noche asciende".

Batman volvería a enfrentar pervertidos ya no en cómic, sino en una novela formal, que se tituló "The Ultimate Evil" y fue escrita por Andrew Vachss, quien ade-

más de escritor de novelas policiacas es abogado especialista en casos de abuso sexual a menores. Publicada en 1995, la historia es verdaderamente cruda. La historia se enfoca en Debra Kane, una trabajadora social que conoce a Bruce Wayne, y ambos comienzan a darse cuenta de la existencia de redes de turismo sexual en el que varios menores son víctimas. Poco a poco comienzan a ventilarse cuestiones fundamentales del pasado del personaje, como el hecho de que Martha Wayne investigaba caso de trata de personas y comercio sexual, y posiblemente ese fue uno de los muchos motivos por los cuales la mataron.

Al leer periodismo de investigación como “Los demonios del Edén”, de Lydia Cacho, que se enfoca precisamente en el turismo sexual donde los niños son tratados como mercancía, el lector quisiera que “Ultimate evil” y “Night cries” fueran simples ficciones que se desarrollan en Gotham, que por muy horrenda urbe que sea, es ficticia.

Otro excelente título que plantea problemas muy serios, es “Seduction of the gun” y data de 1993, donde el vigilante enmascarado y su fiel Robin enfrentan el tráfico de armas. El personaje tiene que aliarse con la policía de Gotham para enfrentar a NZN, una pandilla que controla la distribución ilegal de pistolas de todo calibre.

Robin (en esta historia se trata de Tim Drake, el tercer petirrojo) se infiltra en una escuela preparatoria donde asiste la hija del líder de NZN, percatándose que el tráfico de armas es la cosa más común del mundo, y son vistas por los alumnos como un artículo de moda más. Hoy en

día, con el aumento de violencia que hay en escuelas de todo el mundo, “Seduction of the gun” es un título que debería reeditarse una y otra vez, incluso de ser posible regalarse en los bachilleratos tanto públicos como privados. Una excelente historia escrita por John Ostrander y dibujada por Vince Giarrano.

La influencia de las sectas y cultos destructivos en las personas es otro de los temas que han preocupado a la sociedad desde que nombres como “La Familia” de Charles Manson los hechos perpetrados por el reverendo Jim Jones y la Iglesia de la Cienciología, son del dominio público. La forma como controlan a las personas, y les exprimen hasta su último centavo, son motivo de preocupación e indignación que han sido abordados en infinidad de documentales, libros y artículos de periodismo de investigación. Estas son las famosas “sectas destructivas”.

Por supuesto, Batman también las ha enfrentado, así como a siniestros –aunque carismáticos– líderes. Uno de los más memorables fue el reverendo Deacon Blackfire, un hombre carismático y manipulador que funda una secta y poco a poco, comienza a lavarle el cerebro a Batman, lo que lo convierte en un auténtico mérito pues como todos sabemos, es el mejor detective del mundo y una de las mentes más brillantes no solo de los cómics, sino de la ficción en general. Podríamos afirmar que es el segundo mejor detective ficticio después del famoso habitante del 221-B de la calle Baker.

Lo que hace a “The Cult” una historia inolvidable y polémica, no es solo ver a Batman como víctima de una secta enfermiza, sino además la dupla del dibujo



de Bernie Wrightson (un verdadero ícono ilustrando historias de terror) y el guion fluido de Jim Starlin. Es además un ejemplo de la época en que se publicó: 1988.

Si hay un asesino en serie que ha quedado plasmado a lo largo de la historia y ha sido producto de miles de versiones, ese es sin duda Jack el destripador, quien tiene el dudoso honor de ser el primer “serial killer” mediático. Hasta el día de hoy, los cinco feminicidios que cometió siguen dando de qué hablar, incluso la investigadora Hallie Rubenhold propone en su libro “The Five: The Untold Lives of the Women Killed by Jack the Ripper” que no todas las mujeres que mató el siniestro delincuente de Whitechapel eran prostitutas. Tal es la popularidad que ha propiciado Jack, que existe un término para definir su estudio: “*ripperology*” (algo así como “ripperología”, o “destripadorología”, haciendo una traducción muy libre) como era de esperarse, Batman no podía quedarse sin hacerle frente, y ese es el tema central de la novela gráfica “Gotham by gaslight”, o “Ciudad Gótica: Luz de gas”, aparecida en las tiendas de cómics en el año del señor de 1989.

En “Gotham by gaslight”, conocemos una versión decimonónica de Batman, dentro de la línea editorial que DC ha bautizado como “Elseworlds” (u “Otros Mundos”) donde surgen versiones alternativas de los héroes, de modo que tenemos a un Flash salvando a Kennedy de ser asesinado o un Superman creciendo en la entonces Unión Soviética.

Volviendo a “Gotham by gaslight”, de Brian Augustyn en el guión y Mike Mignola en sus habitualmente oscuros trazos, el Vigilante descubre que Gotham es

asediada por el misterioso criminal que aterrorizó Londres en 1888, y empieza a llevar a cabo su investigación. Al final de la novela gráfica, se dará cuenta que el asesino es más cercano a él de lo que cree. La historia es hoy en día un clásico desde su publicación en 1989, e incluso contó con una muy fiel versión animada.

De 1992 a 2000 se publicó uno de los títulos mensuales más representativos de la década en cuanto a Batman se refiere: “Shadow of the Bat” (“La Sombra del Murciélago”) que convertía a Batman en un personaje secundario para enfocarse en la vida de los habitantes de Gotham City, y cómo son influidos por el encapotado y por supuesto, la incipiente maldad que impera en la ciudad. La mayoría de las historias fueron escritas por Alan Grant, famoso por saber introducirse en la psique de los personajes. Por ejemplo, en “El bebé de Rosa María”, la historia se centra en una mujer de un país centroamericano que nunca se nombra, quien vende a su hijo a una familia poderosa de Gotham, gracias a los manejos ilegales de un corrupto médico que dirige una clínica de natalidad.

En “The Tally Man” un muchacho se convierte en sicario tras el trauma de matar a un casero que golpea a su madre; en “The god of fear” un muchacho debe lidiar con el trauma de cómo su padre fue asesinado por el Espantapájaros, y así sucesivamente. “Shadow of the Bat” es un ejemplo de cómo los ciudadanos de a pie se enfrentan a la violencia diaria, y a la delincuencia... En ocasiones, ni siquiera la pericia del Caballero de la Noche ni el dinero de Bruce Wayne los pueden salvar.

Si hubo un equipo creativo que supo profundizar en la vida en las calles, fue en la época de Alan Grant y Chuck Dixon como escritores, y Norm Breyfogle y Jim Aparo como dibujantes (pero sobre todo, la dupla Grant-Breyfogle) Muchas de sus historias se alejaban de las estrambóticas ficciones batmanianas de los años sesenta y setenta, para mostrar dramas urbanos y sociales. La pandilla del Ventrílocuo y Scarface distribuyendo crack en las calles, por ejemplo, fue uno de los arcos narrativos más recordados en los ochenta y noventa. No solo las historias, sino el dinamismo con el que Breyfogle dibujaba a Batman, fueron emblemáticas en la historia del personaje.

Es en “An American Batman in London”, correspondiente al 590 de Detective Comics, donde Batman enfrenta otro mal bastante realista: el terrorismo. De acuerdo con la trama, el Caballero se enfrenta a un político de medio oriente que planea bombardear Londres durante la noche de Guy Fawkes. Cuando se topan cara a cara, le dice: “usamos el terror porque es la única arma que nos queda. ¿O

qué tu país no bombardea también mujeres y niños?” dejando, antes de morir, una semilla de duda en la cabeza encapotada de Bruce en esta historia escrita por Grant y dibujada por John Wagner.

Pasarían los años, y los enemigos de Batman evolucionarían. Hay gánsters durante los años treinta y cuarenta, nazis y neo nazis; espías soviéticos que quieren desestabilizar al gobierno capitalista; ecoterroristas, asesinos seriales de un sadismo impensable hasta para la mente más aviesa, perversores de menores, profesores que pactaron con Lucifer al más fáustico estilo, terroristas, narcotraficantes y hackers.

En más de ochenta años, El Caballero de la noche ha enfrentado a todas las manifestaciones del crimen. A continuación, repasaremos el trasfondo de algunos de los más impactantes, memorables y conocidos. Sobra decir que, como afirma la sabiduría popular, “ni son todos los que están, ni están todos los que son”.

Las caras del mal

Conozcamos la maldad, la locura y también el estilo. Profundicemos sobre el origen y el trasfondo de los principales enemigos de Batman, producto de la tragedia, pero también de los trastornos mentales y las obsesiones. Los bativillanos bien pueden estar en el DSMV, porque a lo largo de los años representan no

solo lo más oscuro de los seres humanos, sino todas las patologías existentes.

En el libro “Batman and Psychology: A Dark and Stormy Knight” Travis Langley utiliza sus conocimientos en psicología forense para detallar los conflictos mentales en el batiuniverso. Es un excelente



ejemplo del verdadero superpoder de los antagonicos de Batman: la mente inestable.

CATWOMAN es la más hábil ladrona del universo DC y uno de los amores jamás consumados de Batman. El personaje hace su primera aparición en el número uno de Batman, con el nombre de “The Cat”, y con el paso de los años habría de evolucionar a un ser complejo, seductor y único. Con el nombre real de Selina Kyle, ha tenido varias interpretaciones, que van desde una trabajadora sexual imaginada por Frank Miller en “Batman: año uno” hasta una elegante socialité en la versión de Paul Dini de “Batman: la serie animada”. Lo cierto es que en todas ellas remite a una femme fatale en el más puro estilo de escritores como Raymond Chandler o Ian Fleming.

EL ACERTIJO es quizá parte del “top five” de los criminales más representativos de Gotham. Retoma el arquetipo del genio del crimen con mucho carisma, en la escuela de Arsene Lupin o Fantomas. Su nombre real es Edward Nygma y nos queda claro que es un obsesivo compulsivo que no está en paz consigo mismo si no formula adivinanzas y acertijos. Un ejemplo es el número 3 de “Batman Chronicles”, cuyo título “Riddle of the Jinxed Sphinx” nos cuenta qué pasa si Nygma deja de poner acertijos cuando comete un crimen: se convierte en el delincuente perfecto, y nadie puede dar con él, ni siquiera Batman... sin embargo, él se siente solo, miserable, vacío. Su compulsión, pues, es lo que le da motivo a su existencia.

La vida de los niños que nacen en las prisiones siempre ha sido un tema serio,

abordado cientos de veces por sociólogos, criminólogos, activistas, trabajadores sociales y periodistas. El universo de Batman no es la excepción, y queda claro con el origen de **BANE**, quien antes de volverse un terrorista y ser el hombre que dejó discapacitado a Batman, fue un niño que nació en la prisión de Peña Duro, en la corrupta isla imaginaria de Santa Prisca. El personaje crece lleno de rencor y traumas, adoptado como filosofía de vida el hecho de que el mundo es una cárcel y él debe dominarla.

El cuidado del medio ambiente es un tema que nos compete a todos, más en estos momentos que el llamado “Día Cero” que es la fecha tentativa en que nos quedemos sin agua, llegue. Sin embargo, nunca faltan aquellos que malinterpretan la situación y se convierten en ecoterroristas. La obsesión y el amor por las plantas convierten a Pamela Isley en **HIEDRA VENENOSA**, y aunque ama más a la flora que a los humanos, se vuelve más una antiheroína que una villana, pues en más de una ocasión ha colaborado con el Caballero de la Noche, sobre todo en temas que conciernen al cuidado del medio ambiente.

RA’S AL GHUL es para muchos el segundo peor enemigo de Batman después del Joker. Creado por Dennis O’Neil, su historia de origen remite a leyendas árabes de la antigüedad, al ser el médico personal del Shalimb, que descubre el secreto de la inmortalidad gracias a los “Pozos de Lázaro”. Ra’s, cuyo nombre significa en árabe “La Cabeza del Demonio” es una referencia a las antiguas civilizaciones y ha formado parte de los eventos más representativos en la historia de la humanidad: las guerras napoleónicas,



la Revolución Francesa y las dos guerras mundiales. Su hija, Talia, ha estado enamorada de Batman durante años, y queda clara su crueldad y pragmatismo cuando abandona a su otra hija, Nyssa, en un campo de concentración nazi donde queda infértil a causa de experimentos de Josef Mengele.

Producto de la Guerra Fría y la paranoia anticomunista yanqui son **LA KGBESTIA** y el **NKVDEMONIO**, dos espías perfeccionados científicamente para cumplir los deseos de la Hoz y el Martillo. Incluso, en la saga “Diez noches de la Bestia” una de las víctimas del primer villano es nada menos que Ronald Reagan.

“Un psicólogo convertido en un psicópata” es como Batman define a Jonathan Crane, mejor conocido como **EL ESPANTAPÁJAROS**, quien representa el arquetipo del miedo en el universo batmaniano. Tras enfrentar *bullying* a niveles humillantes, Crane se enfoca en el estudio del miedo, y lo usa para matar a sus torturadores escolares. En sus historias de origen él se compara con el personaje de “El Mago de Oz” de Frank Baum, la diferencia es que mientras uno no tenía cerebro, el antagonista de Batman es brillante. También, su apellido es un homenaje a Ichabod Crane, de “La Leyenda de Sleepy Hollow” de Washington Irving.

Otro villano con claras reminiscencias literarias es Jarvis Tech, o **EL SOMBRE- RERO LOCO**, cuya personalidad remite inmediatamente al dibujo de Sir John Tenniel de “Alicia en el País de las Maravillas” de Lewis Carroll. Incluso en algunas versiones se le plasma con claras tendencias pedófilas. Lo cierto es que, al igual que el **PROFESOR PYG**, tiene el

mismo *modus operandi*: controlar personas por medio de la ciencia y la tecnología para que cometan crímenes. Lo que los convierte en villanos no es tanto el hecho de que roben bienes materiales, sino que roben la identidad. Su maldad reside en la despersonalización.

Dotado de un notorio complejo de inferioridad y narcisismo, está Oswald Chesterfield Cobblepot, mejor conocido como **EL PINGÜINO**. Su baja estatura, su nariz deforme y su gordura, además de la clara sobreprotección de su madre, le han hecho convertirse en una de las mentes criminales más aviesas de Gotham City.

Pero no todos los villanos del bativerso son malvados o convenencieros. Está el caso de Victor Fries, mejor conocido como **EL SEÑOR FRÍO**, quien al intentar salvar a su esposa Nora de un cáncer letal, se transforma en un fenómeno que solo soporta temperaturas bajo cero y usa la criogenia y el congelamiento como tema central en sus crímenes

En fin. Mencionar todos los villanos de Batman sería exhaustivo e imposible en un artículo. Sería necesario un libro o una saga entera, porque su esencia es la esencia misma del mal.



Conclusión

En el capítulo “Fire from Olympus” de la excelente “Batman: the animated series”, que salió al aire originalmente en Estados Unidos el 24 de mayo de 1993, se introduce por vez primera en los medios audiovisuales a Maximillian (apodado “Maxie”) Zeus, un empresario y académico especialista en la Grecia Clásica, quién tras perder a su esposa, pierde con ella la razón, creyéndose la reencarnación de Zeus, y cometiendo todos sus crímenes vinculados a la mitología griega.

Cuando por fin es capturado e internado en el Asilo Arkham, ve a los bativillanos frente a él, dice para sí mismo: “Esto realmente es el Olimpo, no puedo estar en otro lugar. Allá está la hermosa Demeter, diosa de la fertilidad. Aquel de dos caras es Janus, señor de los principios y los finales. Allá está Hermes, el bromista de los dioses. ¡Por fin el poderoso Zeus está en casa!

En realidad, Maxie está viendo a Hiedra Venenosa, Dos Caras y el Joker... No es necesario haber leído “Mitología Griega” de Angel María Garibay o un texto de Robert Graves para ubicar las referencias, ni tampoco ser docto en los cómics.

Basta con saber que los villanos de Batman y cualquier cómic, son representaciones de dioses de oscuridad. De esos deseos reprimidos y oscuros que todos guardamos en el rincón más profundo de nuestra mente.

ARKHAM ASYLUM:
BATMAN Y EL PASADO CONVERGENTE
Dafne Jazmín Cuevas Martínez

Resumen

Se parte de considerar que el cómic “Arkham Asylum: Una casa sensata sobre tierra sensata”, publicado en el año 1989 y reimpreso con las ilustraciones de Dave McKean con el guión del autor Grant Morrison a cargo de Editorial Televisa, muestra la disyuntiva mental de Batman entre su cordura y la locura exponiendo a un superhéroe real y humano con traumas y una perspectiva del bien y el mal propia. No es únicamente una aventura más de éste contra sus enemigos. Se fundamenta lo anterior en el argumento de que a lo largo de la historia hay frases dichas por los personajes, incluyendo a Batman, que hacen dudar de la existencia de lo sucedido; esto no solo se ve textual sino que se demuestra con una serie de elementos. En este argumento se sostienen con base en un análisis semiótico narratológico del cómic “Arkham Asylum: Una casa sensata sobre tierra sensata”, utilizando la Metodología de Jenaro Talens, expuestos en “Elementos para una semiótica del texto artístico”, además de la búsqueda de referentes iconográficos y temáticos. A esta propuesta se opone la idea de que Batman únicamente va a controlar la revuelta dentro del asilo Arkham. Finalmente, se respalda lo anterior con base a la consulta del único tomo del cómic “Arkham Asylum: Una casa sensata sobre tierra sensata” como fuente primaria en donde se cuenta con el guión y la explicación de distintos elementos simbólicos, así como la revisión de bibliografía y material audiovisual, relacionado con el tema como fuentes secundarias.

Palabras clave: *Batman, Arkham, semiótica, sintaxis, diégesis.*



Elementos primarios y formato

El cómic “Arkham Asylum: Una casa sensata sobre tierra sensata” tiene dimensiones de 28 cm. por 18.5 cm., consta de 112 hojas (224 páginas) en total de las cuales 67 páginas conforman el guion con notas de Grant Morrison; es de pasta gruesa y fue reimpreso por Editorial Televisa en el año 2015. En este cómic se cuentan dos historias de forma paralela, cada una en una época distinta. La primera narra sucesos importantes en la vida de Amadeus Arkham, quien más adelante y debido a un suceso crítico en su vida, funda el “Elizabeth Arkham Asylum para los Criminales Insanos”, mejor conocido como Asilo Arkham. La segunda muestra los hechos ocurridos a lo largo de una noche comenzando por un llamado del Joker a Batman exigiendo entrar al asilo para arreglar el alboroto entre los prisioneros y salvar a los trabajadores que los criminales tomaron como rehenes. El temor de Batman no es entrar al asilo y arreglar la situación sino que luego de entrar ya no pueda salir por empatizar demasiado con los que se encuentran dentro del lugar, pues para salir de éste tendrá que recorrer y visitar a algunos de los criminales más conocidos de Gotham.

En cuanto a las macrounidades significativas¹ la tipografía utilizada varía según el personaje que se encuentre hablando, como es el caso del Guasón (Joker),

quien tiene una tipografía roja sin globo de diálogo con una forma irregular la cual hace pensar en su locura y ayuda a la participación creadora del lector (Gubern, 1974: 118). La reimpresión del cómic con ese estilo de tipografía irregular dependiendo el personaje ayuda a entender los sentimientos y la forma de expresarse para no tener una limitación gráfica, por lo tanto, cada elemento tiene un significado lingüístico y simbólico. En este caso se van a analizar las páginas 115 y 116 en las cuales Batman le da a Two-Face (Dos Caras) el poder de decidir si se va o se queda en el Asilo; hay que recordar que si pensamos en el asilo como el subconsciente de Batman, él estaría preguntándose si deja de luchar y se deja llevar por la locura o sigue su vida como antes dudando de su cordura. También es importante tener en mente que el análisis de las dos páginas se realiza únicamente con lo sucedido hasta ese punto de la historia, no se va a tener en mente el hecho de ya haber leído la historia y saber que Dos Caras es quien decide liberar a Batman y dejar que se vaya del asilo, pues se estaría interviniendo en el presente de la narración.

Haciendo un análisis de las unidades significativas² explicadas por Gubern en sus “Fundamentos para una semiología de los cómics” se puede notar que las viñe-

¹ “Hacen referencia a la globalidad del objeto estético y tienen, por tanto, un carácter sintético. Pertenecen a esta categoría formas de definición estética global, como son concretamente la estructura de publicación adoptada (página de cómics, media página, tira diaria, etc.), el color y los estilemas y grafismo del dibujante.” (Gubern, 1974:110).

² Unidades significativas: “son las “viñetas” (o pictogramas)” (Gubern, 1974:110)



tas varían en las dos páginas analizadas (115 y 116)³. En la página 115 se pueden ver solo seis viñetas de las cuales la última se une con la página contigua pero cada una de éstas abarca lo largo de la página prolongando el tiempo de atención, caso contrario a las viñetas “Flash” que se utilizan para que la lectura sea más rápida. Además pone énfasis en la cuarta con un relámpago atravesándola con el fin de crear la sensación de que la moneda está dando la vuelta esperando la respuesta del “destino”, es decir que genera un movimiento con la ayuda de la iluminación y la angulación de los objetos. En este caso se busca totalmente la lectura demorada y nos recuerda que “El espacio y el tiempo representados son factores condicionantes del formato de la viñeta” (Gubern, 1974: 117).

Es complicado pensar en un personaje A y uno B si se analizan las dos páginas, ya que en la primera página se está lanzando la moneda y el único que interactúa es Dos Caras. De hecho, él da la primera palabra en la segunda página que se une con la anterior por medio de la viñeta; Y es en esta segunda en donde se logra apreciar al Guasón como personaje A y a Batman como personaje B, quien a pesar de no dar una respuesta, recibe un diálogo y acción del personaje A. Aunque en realidad la respuesta se puede interpretar de dos formas: la primera puede ser en dónde Two-Face lanza la moneda (como personaje A) y Batman recibe la respuesta para irse del asilo (Como personaje B) y la segunda como si el Guasón

fuera el personaje A y Batman el B; esto, claro, tomando la idea de la historia simple del superhéroe contra los villanos, ya que si se sostiene la idea de que la entrada al asilo es únicamente un reflejo de su mente entonces se habla de que su mente es el personaje A y su cordura acompañada de sus limitaciones son el personaje B, quien decide seguir luchando en contra de sus demonios internos sin dejar salir esa maldad provocada por sus traumas.

Se debe poner atención en que las viñetas varían en las dos páginas analizadas (115 y 116) y que la relación entre las unidades significativas conforman a las macrounidades de montaje⁴, tal como señala Gubern en “Fundamentos para una semiología de los cómics”. Entonces, si se empieza a hablar de personajes A y B en el parecer de la historia, inmediatamente se identifica que la historia se lee de izquierda a derecha en las primeras seis viñetas gracias a su división y en la segunda página la lectura se combina de izquierda a derecha y de arriba abajo. Sin embargo, el análisis se puede realizar de manera más profunda: la progresión secuencial no es convencional a comparación de otros cómics, pues no sigue la secuencia de izquierda a derecha más la lectura de una parte superior a inferior, sino que es una combinación: En la página 115, como anteriormente se menciona, se pueden ver solo seis viñetas de las cuales la última se une con la página contigua abarcando cada una todo lo largo de la página prolongando el tiempo de

³ Batman le pide a Dos Caras lanzar una moneda para decidir si se queda o no en el asilo. En las dos páginas se aprecia cómo se avienta la moneda, da vuelta y cae en manos de Dos Caras.

⁴ “...pueden serlo según un criterio gráfico (página de cómics) o según un criterio narrativo (secuencia). En esta última categoría el montaje será estudiado a nivel de sus técnicas narrativas (Narración lineal y narración paralela)”. (Gubern, 1974:111).



atención y poniendo énfasis en la cuarta con un relámpago atravesándola, esto con el fin de crear la sensación de que la moneda está dando la vuelta esperando la respuesta del “destino”.

A lo anterior, se suma la combinación de dos perspectivas de la escena en la página 116 para leerse de izquierda a derecha y, al mismo tiempo, leer de la parte superior a la inferior dos viñetas verticales divididas en tres con una toma más abierta que se intercalan para crear la incógnita, una vez más, si las viñetas mostradas con ciertas sombras y colores quieren decir que todo está siendo producto del pensamiento de Batman. Por supuesto que, como es evidente, en la primera página analizada se visualiza en primer plano la moneda con el fin de poner atención únicamente a este detalle pero cuando se pasa a la segunda página: los planos se abren para mostrar dos cuerpos: el de Batman y el del Guasón, despidiéndose antes de la partida del personaje B; siendo el último un *close up* al Guasón recordándole que puede regresar en el momento que lo necesite.

Después de analizar el panorama general, se puede regresar a las unidades significativas ahora tratando el tema de los comúnmente llamados “personajes”, en donde se pueden percibir cuatro: la primera es la de Two-Face agachando la cabeza a forma de resignación debido a que Batman abandona el asilo después de lanzar la moneda que definirá su destino, la segunda es la del Guasón, el cual se encuentra con la expresión que conserva en la mayoría de las viñetas en donde denota locura con una boca sonriente mostrando dientes, así como su cuerpo de espaldas mientras acompaña

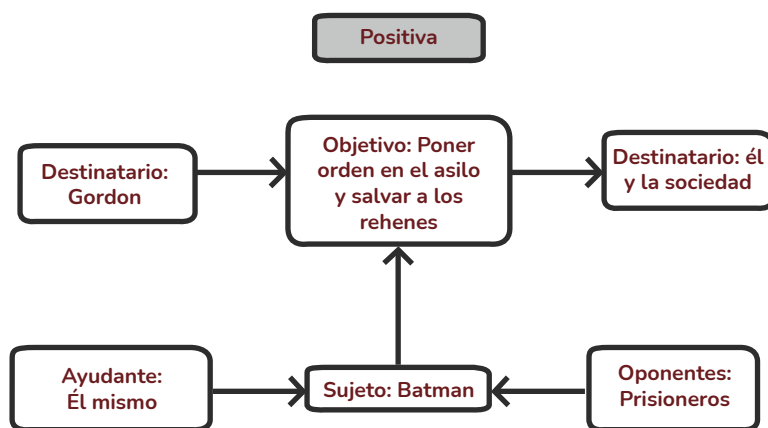
a Batman a la salida, la tercera es Batman con la misma postura de espaldas y la cuarta unidad es la de cuatro policías que se observan a lo lejos esperando la salida de Batman; en este caso son figuras pequeñas sombreadas para denotar que se encuentran lejos a partir del punto de vista del Joker.

Hablando de Balloons, estas dos páginas se limitan a dos expresiones que no cuentan con mucha explicación: Two-Face solo usa el balón tradicional y el Guasón carece de una limitación en cuanto a globos de diálogo. Como se explicaba en un inicio, esto depende del personaje en cuestión y en este caso el Guasón solo necesita de una raya que conecta a la tipografía desalineada como diálogo para diferenciarlo de los demás pero curiosamente es el único personaje que no cuenta con balloon y su tipografía es roja; Batman también comparte el contar con una tipografía de distinto color a los demás personajes: en este caso es blanca. Lo que sí se puede observar desde el inicio de la lectura es la figura cinética de la moneda al ser lanzada por Two-Face en la página anterior: el dibujo contiene una sombra bajo la moneda cuando simula que se está alzando para ser interrumpida por un relámpago que la voltea para proseguir con la sombra blanca ahora en la parte de arriba de la moneda para imaginar la caída de la moneda.

Arkham Asylum: estructura narrativa

Ahora se analizará la diégesis del cómic, es decir, la historia y la gráfica en un nivel semántico en cuanto a informaciones e índices⁵. Según Talens: “Este nivel semántico nos es ofrecido de modo implícito por el texto mismo, en la medida en que la selección de signos, su combinación, etc. constituye un sistema de creencias acerca de la realidad que puede estar o no en contradicción con lo que explícitamente el autor asuma como suyo...” (Talens, 1988: 53). El cómic, como anteriormen-

te se menciona, fue publicado en el año 1989 y de hecho se conservan algunos indicios de eso. En esta parte se explicará el nivel sintáctico en el que se examinan las “relaciones de los signos entre sí” (Talens, 1988: 58), a través del análisis de las acciones realizadas a lo largo de la historia, así como las funciones que determinan las relaciones de los actantes y sus respectivas matrices actanciales, las cuales se explicarán más adelante.



Matriz Actancial (Parecer)

En este cómic el “Ser” y el “Parecer” hace que exista un final positivo o negativo, ya que si se habla del “Parecer” hay una historia simple en donde Batman únicamente debe vencer a los enemigos, controlar los problemas en la prisión y libe-

rar a los rehenes que se encuentran en peligro. Situación muy común cuando se trata de historias de superhéroes. Entonces, tomando en cuenta el diagrama de arriba y teniendo en cuenta qué es el Parecer de la historia, se nota que Batman

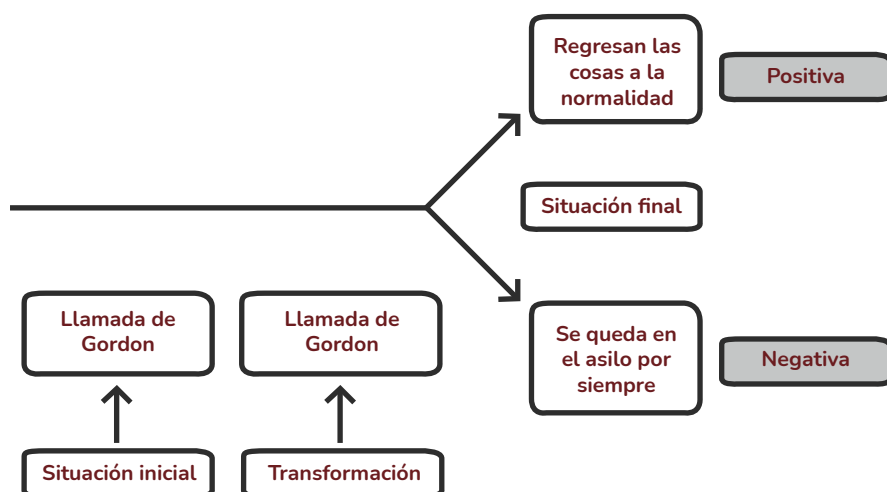
⁵ “Un índice o “index” es un signo que, en la relación signo-objeto, mantiene un vínculo causal, directo y real, con su objeto, al cual denota en virtud de que es realmente modificado por dicho objeto” (Beristáin, 1984: 457).



únicamente tiene el objeto de controlar la revuelta, siendo Gordon el destinador quien le dio dicha tarea y le informó de la situación. Por supuesto, los destinatarios serían los policías/rehenes y la ciudad en general, ya que si los presos quedan libres se desataría una serie de problemas y desgracias. Como ayudante, Batman solamente cuenta con sus habilidades para derrotar a sus oponentes: los villanos que se encuentran en Arkham.

En el siguiente paso del análisis se va a hacer una revisión de cómo se desarrolla la historia para encontrarse con dos secuencias distintas. Se debe recordar que en el nivel sintáctico, además de los personajes, se encuentran las principa-

les funciones de los actantes. Helena Beristáin identifica dentro del relato dos tipos de funciones: las distribucionales que a su vez comprenden los nudos y la catálisis, los cuales están constituidas por acciones de los personajes y cuya supresión perturbaría la sucesión lógico-temporal de los hechos” (Beristáin, 1984: 234) y las integrativas, que “... son de naturaleza paradigmática porque se relacionan con otras dentro de un nivel distinto.”. En este nivel se abordarán las funciones distribucionales, así que es importante tener en mente la situación que se plantea sin tomar en cuenta lo analizado en otras matrices, ya que cada una tiene una línea definida.

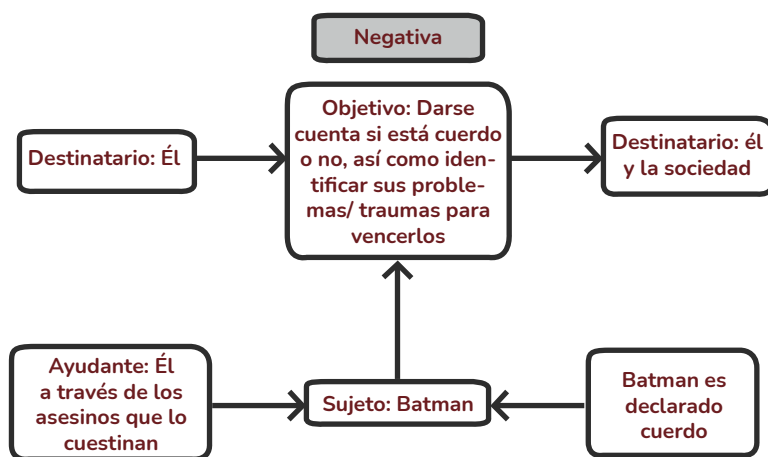


Así que, después de esto, se toma la llamada de Gordon como situación inicial, la cual provoca que Batman acuda al asilo Arkham para que ahí se lleven a cabo una serie de preguntas por parte de los villanos para provocar una transformación en donde se pueden percibir dos situaciones

finales: La positiva en donde Batman se va de Arkham dejando todo en orden y la negativa en donde se queda con ellos en el caos. Esta matriz es muy sencilla y se percibe sin buscar referentes u otros elementos, ya que los diálogos te van guiando a través de la historia sin complicación

aunque sería muy curioso pensar en que Batman dejaría su destino y libertad a manos de una moneda o a manos de uno de los villanos de la historia. Es por eso

que siempre se deben ver las matrices como tal, pues ayudan a diferenciar el “Ser” y “parecer” para un mejor entendimiento y disfrute de la historia.



Matriz Acctancial (Ser)

Ahora se presenta el “Ser” de la historia, el cual es mucho más complejo y curiosamente solo tiene situaciones finales negativas. En este caso se cuenta una historia oscura en donde Batman se debate entre el significado del bien y el mal. Específicamente en cuanto a sus acciones y lo que su mente realmente quiere. Por lo tanto, nada de lo que ocurre en el cómic es real, todo se trata de una construcción mental. Es una búsqueda entre el sentido de la vida y el abandono de la cordura como liberación de sus problemas y traumas. Así que el sujeto, Batman, tiene como objeto hacer una introspección para identificar sus traumas y complejos, los cuales lo han orientado a comportarse de cierta manera y “combatir” a los criminales pero que no por eso lo han ayudado a salir del vacío existen-

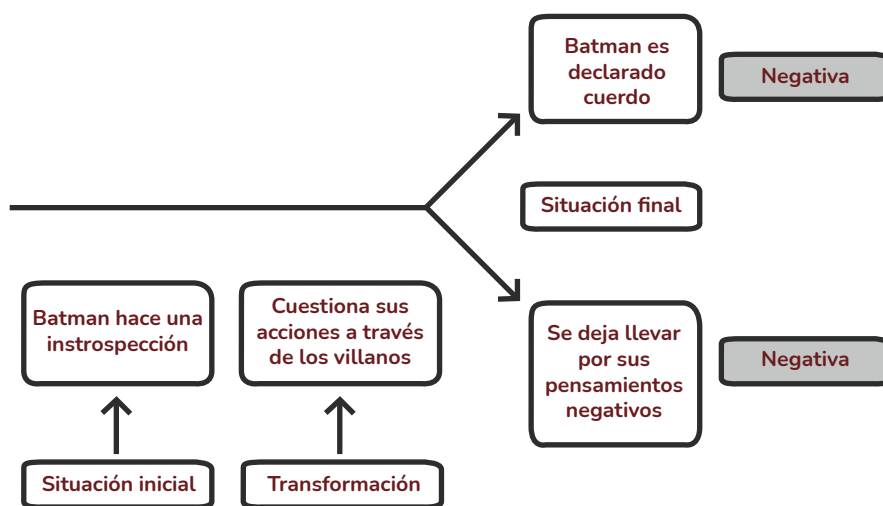
cial. En caso de lograr un “buen avance” él saldría como destinatario junto con la sociedad, pues no sería un criminal más al cual deber detener.

En esta historia Batman funciona en todas las partes del diagrama pero las construcciones en su cabeza se representan por distintos personajes: como es el caso de los villanos, así que el destinatario es simplemente él en términos generales pero hablando de oponentes y ayudantes regresamos a los villanos quienes juegan el mismo papel, debido a que son quienes cuestionan a Batman todo el tiempo con el fin de hacerlo dudar de su cordura al mismo tiempo que lo ayudan a plantearse ciertas situaciones que provocan una mayor reflexión de sus acciones y una introspección que tendría



como objetivo el encontrar su camino. Si se regresa a lo mostrado al inicio del diagrama, es extraño porque en realidad estos planteamientos se los está haciendo a través de personajes pero sigue siendo él quien se plantea esas preguntas. La

sociedad sigue siendo destinatario sea real la situación del asilo o no, ya que las acciones que realice Batman en un futuro siempre van a repercutir en Ciudad Gótica.



Ahora bien, ya con la idea de una historia que ocurre dentro de la cabeza de Batman, se puede tomar como situación inicial el cuestionamiento de sus acciones provocando una transformación cuando Batman se cuestiona a través de las preguntas que le hacen los villanos y como situación final, no hay más que situaciones negativas: La primera en donde Batman escapa de la locura y la segunda en donde se queda en ese mundo creado en su mente en donde él libera sus males a través de acciones que no benefician a alguien. Y ¿Por qué se dice que son negativas de cualquier forma? Porque Batman en ningún momento decide su futuro, en las últimas viñetas “Dos Caras” lanza una moneda, la cual determina si Batman

se queda “libre” o vive por siempre con los villanos. Significa que no decide por una situación -aunque sea creada por su mente- sino que se deja llevar por lo que ocurra. Esto agregando que Dos Caras miente diciendo que, de acuerdo al resultado de la moneda lanzada, Batman es libre, ya que en realidad él debía quedarse con los demás en el asilo.

Nivel pragmático

Talens define al nivel pragmático como aquél nivel donde “se integran por una parte aquellos elementos que remiten a la relación autor/obra y a la correspondiente obra/lector, y por otra la referida al lugar de inserción de ambos, como sujetos de una práctica significativa, dentro del conjunto de prácticas que constituyen una formación social.” (Talens, 1980:47), es aquí donde se examina el contexto de la obra, así como las relaciones que establece entre el autor y la misma.

El guion del cómic comenzó a escribirse aproximadamente en 1986 y fue publicado en el año 1989. Investigando datos relacionados a hechos ocurridos en tales años no hay influencia en ese aspecto, es decir que la historia no se ve influenciada por acontecimientos o movimientos sociales llevados a cabo en esa época a pesar de que sí ocurrieron hechos relevantes en todo el mundo. Tal es el caso de la caída del muro de Berlín, los conflictos raciales, un Boeing 727 que explotó en pleno vuelo con 107 ocupantes y Los Simpson empiezan sus transmisiones como serie oficial. Sí hay referencias a sucesos reales, tales como la caída de la bolsa en 1929, (mejor conocido como jueves negro) año en el cual –dentro del cómic- Amadeus Arkham es confinado al asilo aunque no se puede considerar parte dé debido a que la historia no se escribió en tal año. Sin embargo, en cuanto a cómics inicia la “Edad Oscura”, de la cual destaca la llegada de guionistas e ilustradores para realizar trabajos más complejos: ilustraciones menos marca-

das acompañadas de sombras y la representación de tomas cinematográficas para dar distintas intenciones.

Grant Morrison menciona que el subtítulo fue tomado del poema de Philip Larkin “ir a la iglesia” y deja claras sus influencias por Lewis Carroll, la física cuántica, Jung y Crowley; su estilo visual por el surrealismo, lo grotesco de la Europa del Este, Cocteau, Artaud, Svankmajer, los Hermanos Quay, etc. pero también es muy evidente su conocimiento en cuanto a simbolismo de tarot. Pero ¿Cómo nació la “Edad oscura”? En un inicio fue por la gran necesidad de reinventar los cómics para volver a ganar al público que se había perdido con el paso del tiempo y con las historias monótonas que ya no sorprendían ni enganchaban, así como la aceptación de propuestas diferentes que se fueron publicando. Como gran ejemplo existe “2000 A.D.”: una antología lanzada por Kelvin Gosnell, a la cual no le tenían fe pero contaba con -ahora- grandes figuras entre las cuales se encuentra Grant Morrison.

Para entonces las historias podían tener pocas peleas físicas y más filosóficas y/o psicológicas: tratando temas que no precisamente involucraban problemas sociales sino que abordaban conflictos personales junto con el comportamiento de la sociedad. Como ejemplos muy claros existen: A death in the family, The killing joke, The death of Superman, etc. Hubo una que sí incluyó un conflicto real en su historia y le funcionó más que a la



mayoría que se publicaba en ese entonces: “Watchmen” publicado en los años 1986-1987 narró la vida de superhéroes contextualizados en la Guerra Fría. El antecedente de Watchmen es importante recalcarlo, ya que fue gran influencia para los cómics lanzados en esa “Edad oscura” y si se hace una comparación del trazado de los dibujos y el lenguaje utilizado, así como de las características generales, se encuentra gran similitud dentro de todo el cómic.

En cuanto al contexto interno de “Arkham Asylum: Una casa sensata sobre tierra sensata” se sabe de voz del guionista que se desarrolla en 1989, es decir que la historia se desarrollaba en el “presente” del año de su publicación aunque en realidad la idea junto con el guion em-

pezaron a cobrar vida, como ocurre con la mayoría de los proyectos, desde años antes (1986 aproximadamente) según lo comentado por sus creadores. A pesar de que no se menciona el año específico dentro de la historia desarrollada en el “presente” de aquél entonces, se pueden ver elementos que son contemporáneos como el teléfono por el cual Batman se comunica al asilo, así como un calendario en la misma viñeta en donde se lee “April 1”. Más adelante se puede confirmar el día cuando el Guasón le grita a Batman “Día de las bromas” (April Fools’ Day). Igualmente ocurre con el reloj “cucú” que se encuentra en la casa de Amadeus Arkham, historia que se desarrolla a inicios del siglo XX.

Nivel semántico

En cuanto a la historia de Amadeus Arkham, el fundador del asilo, si hay años muy puntuales que se van mencionado a lo largo de la historia. Para practicidad se enumeran a continuación las fechas junto con el acontecimiento relevante:

- 1901: Inicia la historia y Amadeus Arkham recuerda su infancia, cuidando de su madre que poco a poco pierde la batalla contra la locura.
- 1920: Diecinueve años después, Amadeus regresa en primavera a la casa que se convertiría en el asilo después del fallecimiento de su madre.
- 1920: Amadeus es invitado en otoño a Europa y conoce a Aleister Crowley. Este hecho es muy importante, incluso lo podemos considerar como un *plot point*, ya que Amadeus se enfoca en estudiar simbolismo y el tarot, pieza importante en la historia de su vida y del asilo.
- 1920: En Diciembre regresa a casa con su familia para pasar la navidad. En esta ocasión le regala una casa de muñecas a su hija, lugar en donde después encontraría su cabeza degollada por Mad Dog.
- 1921: 1 de abril de 1921 muere la esposa y la hija de Arkham a manos



de Mad Dog de una forma violenta. Esto provoca el quiebre (y renacer) de Amadeus. Gracias a este hecho, decide abrir el asilo para enfermos mentales.

- 1921: Tal como lo planeó, Amadeus abre el “Elizabeth Arkham Asylum para los Criminales Insanos”, el cual tiene la función de atender a criminales con enfermedades mentales.
- 1922: El 1 de abril Arkham asesina a Mad Dog con el sofá de electrochoques, a un año de la muerte de su hija y de su esposa.
- 1920: En una de sus pesadillas, Amadeus regresa a la casa en la que creció, pero no es 1901 sino 1920, así que podemos considerarlo como un flashback que termina siendo una revelación para él, pues ahora descubre que “un murciélago” es quien atormentaba a su madre en los momentos de locura y que, en un arranque desesperado por liberar a su madre, Amadeus la asesina con una navaja.
- 1929: En este año Amadeus trata de asesinar a su corredor de bolsa y es internado en el asilo para entregarse a la locura. Aquí escribe su diario, marca su celda con símbolos y deja un legado que años después sería un antes y después en la vida de Batman.
- Dos años antes de la visita de Batman al asilo, es decir entre 1984 y 1987, el Doctor Cavendish encuentra el diario de Arkham y lo vuelve su biblia.

En la historia se menciona muy puntualmente el año en el que se va desarrollando cada momento crítico en la vida de Amadeus pero aquí lo importante es tomar en cuenta los símbolos que él

va adoptando como su forma de pensar porque al final es lo que interesa en el nivel pragmático. Teniendo en mente que el personaje principal es influido por su entorno, se puede notar desde las primeras escenas cómo los animales causan un impacto fuerte en la mente de Arkham. Se enumerarán a continuación encontrando curiosamente una similitud con una serie de sucesos que se desarrollan a lo largo de la historia; no hay que olvidar que es un nivel en donde la influencia del autor se combina con la voz que narra la historia y el contexto en el cual se desarrollaron, por lo tanto Amadeus es pieza importante y hasta podría verse como el mismo Batman, incluso sin pensar en que la situación sea producto de su mente, pues aun cuando Batman aparece en las viñetas, Amadeus sigue contando la historia.

Es debido a lo anterior que es relevante comparar lo que sucede con la vida de Arkham y lo que va realizando Batman a lo largo del 1 de abril, ya que hay una conexión entre las dos historias que al inicio parecen tener en común únicamente el asilo, pero al final convergen y se enlazan no sólo por el Doctor Cavendish sino por los elementos enlistados a continuación. Antes es importante mencionar que Grant Morrison señala como elementos principales la luna, la sombra, el espejo, la torre y el hijo de la madre, pero hay otros elementos que también se pueden percibir como las cartas del tarot, símbolos religiosos y uno muy importante: el reloj y el tiempo en general, incluyendo la fecha 1 de abril. Todo es muy preciso y después de enumerar los sucesos es más sencillo encontrar la similitud. Aquí lo curioso es pensar en lo compleja que puede ser la mente de Batman para crear



algo tan grande como el hecho de que el aparente Doctor Cavendish encontrara el diario de Arkham y arreglara todo para que Batman hiciera esa visita justo ese día, cuando años atrás ocurrieron estos eventos.

1.- El Escarabajo: Cuando era niño, Arkham vio a su madre con insectos saliendo de su boca, incluyendo escarabajos, los cuales más adelante menciona como símbolo de renacer después de adquirir una serie de conocimientos. Es importante que se tenga en mente que para los egipcios el escarabajo es símbolo de un cambio constante y de transformación. Incluso es considerado como un animal que controla el sol y la resurrección eterna. Entonces se ve una transformación a lo largo de toda la historia en donde tres personajes se entregan a la locura utilizando un vestido de novia como si se tratase de un instrumento: primero la madre de Arkham, luego Amadeus y al final del Doctor Cavendish.

Si se piensa en la transformación de Batman, también hay un antes y después; no solo por el hecho de ser Bruno Díaz/Batman, sino que él rompe el espejo (Elemento importante que ya se mencionó) y se entierra una parte para liberar lo que hay en su mente y atravesar el pasillo en donde se encuentran cada uno de los villanos más representativos. Es interesante pensar en que dicha aventura sea producto de su mente y esa escena no representa únicamente atravesar el asilo sino explorar cada parte de su cerebro a través de sus traumas o problemas representados por villanos.

2.-Los peces payaso: aparecen en el Acuario de la casa de Amadeus en Na-

vidad y luego los alucina más adelante cuando está por entregarse a la locura. Estos peces cambian de sexo masculino a femenino cuando la hembra dominante muere. Además, se ven representados como Piscis, los cuales también significan una transformación y renacer a partir de la muerte, al mismo tiempo que representan la carta de la luna en el tarot (Otro elemento que se mencionó anteriormente). Hecho que también se relaciona con lo que ocurre con Arkham a partir de la muerte de su madre.

3.- La carta de Tarot de la luna: En el tarot el significado es muy preciso y conecta perfectamente bien con el desarrollo de la historia, ya que representa el inconsciente, dejar atrás el pasado para ocuparse en uno mismo, así como el llegar a un punto de empatía en donde el sujeto puede sentir lo mismo que le sucede a otra persona. También es asociado con el símbolo de piscis, lo cual conecta con los peces payaso. Es importante pensar en que esta carta de la luna da otra señal más fuerte para evidenciar que lo que sucede en la historia únicamente pasó en la mente de Batman.

4.- El reloj: Es un elemento que está a la vista de todos en distintos momentos de la historia pero no señalan directamente una acción hasta que se hilan. Aquí se van a enlistar y junto con el siguiente elemento, se encuentra una convergencia curiosa; también se incluirá el año de cada hora para evitar confusiones:

- 9:30 PM (1920): Arkham está con su familia, acompaña a su hija atormentada por pesadillas, lo cual le preocupa, ya que le recuerda a los problemas por los que pasó su madre.

- 9:30 PM (1989): Batman se encuentra con el Guasón en el asilo y éste le dice que se hace tarde para comenzar lo que le tiene preparado.
- 12:00 AM (1989): En punto de la medianoche Batman se entrega a la locura después de golpear el espejo frente a él.
- 12:00 AM (1921): Arkham encuentra la cabeza de su hija degollada dentro de la casita de muñecas, el reloj cucú marca las doce en punto.
- 3:00 – 4:00 AM (1922): Amadeus hace un rondín en el asilo
- Poniendo atención, las horas -a pesar de desarrollarse en años distintos- son las mismas. Las 9:30 PM señala el inicio de un problema y la media noche es cuando ocurre la transformación o renacer del personaje; cuando explota lo que estaba en su mente desde tiempo atrás.

5.- El tiempo y la fecha 1 de abril: Esta fecha se une a las horas anteriormente mencionadas para concretar el renacer de nuestros personajes, ya que ocurre la muerte de la hija y la esposa de Arkham, la muerte de Mad Dog y la visita de Batman al asilo. Los tres hechos en años distintos.

Si todo es producto de su mente, Batman estaría construyendo la realidad de lo que vivió Arkham para hacer una introspección y renacer aunque, como bien se muestra en la historia, él no decide aparentemente su futuro sino que lo hace Two-Face, quien lo libera del asilo lanzando la moneda a pesar de que al final se muestra que él mintió y lo correcto

era que Batman permaneciera en el asilo. El cómic, como anteriormente se mencionó, fue publicado en el año 1989 y en la versión original el Guasón aparece en la puerta del asilo esperando a Batman con un vestido negro tal como el que utilizó Madonna en el video de la canción “Open your heart”⁶, el cual se lanzó en el año de 1986 (hay que recordar que el cómic se empezó a escribir en ese año). Esto es un pequeño paréntesis en donde el Guasón únicamente utilizó un vestuario icónico, rebelde y representativo de la época de publicación del cómic. Recordando el elemento de los peces payaso, se hablaría también del cambio de este personaje entre el “macho” y la “hembra”.

El lugar en el cual se desarrolla la historia es, por supuesto, Ciudad Gótica, la cual es una ciudad ficticia ubicada en Estados Unidos, específicamente en el asilo Arkham aunque también se muestran un par de páginas de la estadía de Amadeus en Europa. Se habla entonces de que el cómic cuenta dos historias aparentemente paralelas con elementos que se presentan a lo largo de la historia; cada uno con un significado específico que ayuda a identificar la estructura narrativa en cuanto al “Ser” de la narración, pues el “Parecer” continúa siendo el tradicional superhéroe que derrota a los villanos como desde la creación de Batman. Dichos elementos que se presentan, incluyendo las coincidencias en cuanto al tiempo dentro de la historia, son de gran ayuda, ya que al tener una convergencia se fortalece la idea del “Ser” presentada en la estructura narrativa. Aún si la historia se desarrollará solo en la mente de

⁶ Dicho álbum causó controversia por el cambio de imagen de la cantante: cabello corto, vestuario “atrevido” y un lugar arriba del labio superior que buscaba romper los estándares de belleza.

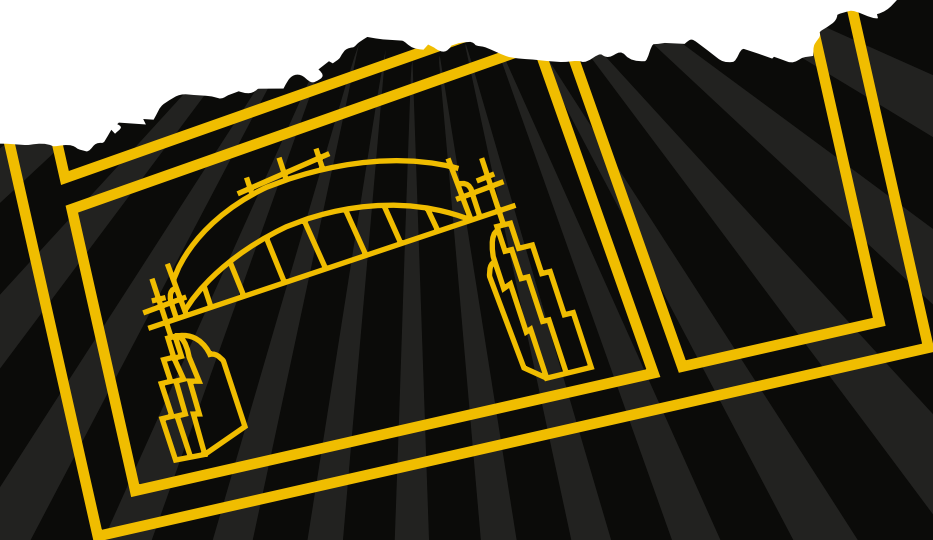


Batman, se sigue tomando en cuenta su estadía en Ciudad Gótica.

El “Ser” de la historia es resultado de las características que distinguen a Batman sobre otros superhéroes y que lo vuelven tan aspiracional: siendo humano se enfrenta no solo a quienes no respetan la ley sino que está en una constante búsqueda de mejorar personal, sentimental y psicológicamente. Su pasado influye en las decisiones que toma en su presente, no solo hablando del momento en el cual enfrenta a sus enemigos en pelea o realizando investigaciones como detective sino de la continua introspección y batalla contra sus demonios internos que lo han llevado a ser el superhéroe que se conoce. Esto agregando que los guionistas siguen la línea de los cómics publicados en esa época oscura en la cual Batman con las características anteriormente mencionadas no solo encajó sin problema alguno sino que se volvió una de las historias más sobresalientes y recordadas por los amantes de los cómics.



BATMAN: PARADIGMA DEL SUPERHÉROE NEOLIBERAL
UNA VISIÓN CRIMINOLÓGICA
Enrique Alejandro Zúñiga Vázquez



Resumen

Los superhéroes, como Batman, forman parte de los discursos del poder, que utilizan esos imaginarios para construir historias donde predominan la ideología y las inercias de una sociedad inmersa en el campo político/económico neoliberal. La construcción de ese “mundo ficticio” presenta coordenadas convergentes con el “mundo real”, donde se muestra al crimen, la criminalidad y la “locura” como eventos hermanos, sin mediar el campo de lo social o de las tecnologías disciplinarias en su advenimiento. Las grandes amenazas, los retos en el campo de la seguridad pública y nacional, se plantean como irresolubles, por lo que es necesario cederlas ante un “héroe enmascarado”, adelgazar las funciones del Estado, dejando en manos privadas la seguridad humana. Todo ese mundo evoluciona y deviene en laberintos, donde el apocalipsis y el colapso son latentes, por lo que las fuerzas del “bien” y del “mal” utilizan como campo de batalla Gotham, ciudad oscura y colapsada, donde el crimen, el castigo, y el sinfín de eventos caóticos, son administrados hasta el límite por un poder político corrupto y represor, y donde la ciudadanía vive entre las amenazas comunes y securitarias, así como la posibilidad de una territorialidad limitada, además de una dinámica de vida que se rija por medio de la excepción y la emergencia. Batman emerge de las páginas de ficción para hablarnos de la realidad de su mundo (el ficticio), el cual es tan real, que asusta y preocupa por sus analogías con el nuestro.

Palabras clave: *Criminalidad, amenazas securitarias, estado de excepción, seguridad y neoliberalismo.*



Introducción

Para edificar un héroe no siempre se requieren de poderosas cualidades literarias, sin embargo, es imprescindible poseer grandes recursos ideológicos, los cuales lo convierten en mito, le den grandeza. Ser un Homero sentado frente a la hoja en blanco, redactando la batalla de los semidioses (la *Ilíada*) por la conquista de Troya -la de las murallas infranqueables-, mientras una legión de soldados vive una sangrienta batalla, por el honor de Menelao, el atrevimiento de París y la “deshonra” de Helena. Aquiles el inmortal, Héctor el poderoso, Odiseo el calculador, como distractores de una historia que oculta lógicas colonialistas, de conquista de territorios por parte de Agamenón, so pretexto del amor ultrajado, de la traición a su hermano.

En *Batman inicia* (2005) un Ra's Al Ghul maestro le dice a un Bruce Wayne inexperto: “Debes usar la teatralidad y engaño como arma”, y en la construcción de los mitos, de los héroes, de los superhéroes, esa será una máxima fundamental. Los superhéroes, esos seres insertos en el imaginario de la justicia incorruptible, toman vida y caminan los anhelos desvencijados de sociedades rendidas ante el crimen, desarticuladas frente a la violencia, acribilladas por el poder. Batman, el hombre murciélago, surca con sus alas una Ciudad Gótica (Gotham City) caótica, oscura, que representa la decadencia de un mundo. Puede ser Sao Paulo, en Brasil; Londres, en Inglaterra; New York, en los Estados Unidos; CDMX, en México.

Gotham es un lugar indeterminado, sin embargo, es todos los lugares a la vez.

El superhéroe, el mito, emergido de los cómics, de las novelas gráficas, y luego explotado hasta el cansancio por la industria cinematográfica y televisiva, se convierte en una especie de “desfogue emocional”, porque canaliza las frustraciones, sintetiza los odios, se deshace de los desechables del sistema, de los sobrantes. Acaba con quienes debe acabar, aplasta a quienes merecen ser aplastados... Ya no surca páginas y páginas, ni tampoco se queda atrapado en una pantalla, vuela y toma vida fuera, se vuelve un ícono, un anhelo, una aspiración...

La ecuación se observa sencilla: el crimen, la criminalidad, las amenazas securitarias, serán ejercidas por “seres antisociales” o “resentidos”, que en ocasiones se volverán antihéroes, combatidos por el superhéroe/héroe salvaguarda de la justicia, que evita que colapse o desaparezca ese mundo del que es fiel cancerbero. A veces solo, otras ocasiones acompañado, el superhéroe hará frente a las amenazas que rondan a Gotham, a los terroristas, a los “dementes” de sonrisa histriónica, a los “profetas” que hablan de la aniquilación de ese lugar. El origen de todo ese universo, es diverso en sus múltiples presentaciones, pero es convergente en lo estructural: Bruce Wayne crece con un rencor hacia los delincuentes/amenazas, producto del asesinato de sus padres; su temor a los

murciélagos lo convierte en una fortaleza; es dueño de una gran fortuna y posee múltiples empresas; además de combatir la delincuencia común, siempre encuentra un enemigo (amenaza superlativa) al cual enfrentar; Alfred es su fiel sirviente (insertos en una dinámica de amo y esclavo); su personalidad pareciera escindida, Wayne/Batman, pero al final es una unidad plena.

Entonces, podemos ir bosquejando a un Batman, el cual puede verse como la construcción de un superhéroe necesario en los sistemas políticos represores, que dan golpes de timón, reactivos, que, a pesar de que se encuadra en una ficción y no sale del discurso de la narrativa imaginaria, reflejan potentemente la realidad. Muchos creerán que es un trabajo ocioso entender el mundo de los superhéroes, del hombre murciélago, de Bruce Wayne, de Batman, de explorar esas dialécticas “ficticias”. Otros creemos que son el claro ejemplo de los discursos del poder develados de forma masiva, mediante entretenimiento gráfico o en alta definición y con sonido *surround*, por lo tanto, campo necesario de análisis y entendimiento.

Vale preguntarse: ¿Qué es Batman?
¿Quién es Batman? ¿Qué implica?



En el origen y principio: de la venganza a la restauración del orden y “justicia”

“He demostrado que no hay diferencia entre todos los demás y yo. Lo único que se necesita es un mal día para convertir al hombre más cuerdo de este mundo en un lunático. En una ocasión tuviste un mal día ¿verdad? Lo sé. Puedo verlo, tuviste un mal día y todo cambió. Sino ¿Por qué otra razón te vestirías como una rata voladora?”

The Joker. Batman Noir. The Killing Joke

En el campo de las ciencias penales, o el derecho, la “venganza privada” y la “justicia” son constructos que se desarrollan apartados, aunque tienen un origen común: el “resarcimiento” de una víctima. En un análisis metajurídico podríamos observar que ambos preceptos son tan cercanos como lejanos, porque, aunque se podría buscar lo mismo, la lógica para instrumentar una y la otra es distinta. La venganza salta desde las entrañas para materializarse, y la justicia necesita ser interdicta por los mandatos de una ley, no necesariamente legal.

Entendido esto, podemos observar que Bruce Wayne y su *alter ego* son igual de oscuros que Gotham, su subjetividad emerge y se nutre de un anhelo muy nítido: vengarse. El asesinato de sus padres —evento fundante de su historia, arquetipo de la tragedia— en el Callejón del crimen (*Crime Alley*) es el desencadenante de un odio continuo, que se nutre con el paso de los años, pero que también se alimenta y alienta de la nula intervención del Estado sobre un niño que

es víctima, de la falta de una figura que desamarre esos nudos que lo atan a una personalidad mutilada, que lo aproximan hacia una subjetividad perversa.

Alfred sigue ocupando el lugar del esclavo que se pliega a las órdenes del amo —entendiendo esto como una dialéctica en la formación de las relaciones objetales y subjetivas—, su mayordomo, que a pesar de ser su “tutor legal” no le da estructura a un niño completamente machacado por el asesinato de sus padres, no lo hace, en cambio se vuelve un conducto para su “plan”, del futuro ser que se sumergirá en ese abismo, relativo, que implica el crimen, los criminales, las amenazas y la justicia. El niño ávido de venganza se convierte en el “vigilante” de una ciudad, que se materializa en el hombre de capa y máscara, el cual llega a donde la policía, y los estamentos conexos, no lo hacen. Su “mano justiciera” y sus golpes certeros vencen a los ladrones, la mafia, los generadores de desorden... La clemencia y bondad del hombre “detrás de la máscara”, el que “anhela” orden y justicia, debe ser motivo de aplauso por sus acciones desinteresadas, porque pudiendo quedarse en su mansión a vivir con sus millones de dólares, prefiere salir a combatir las “injusticias”. En ningún momento pasa por su mente que esos millones pudieran coadyuvar en la generación de políticas públicas preventivas o en la recuperación de los espacios “tomados” por el crimen, eso no vendería en una historia de superhéroes.

Bruce Wayne se rinde ante *Batman*, anulado ante el ser que emerge de las sombras para enaltecer la lucha por algo difuso, a veces un tanto confuso, pero que vale tanto como para sacrificarse en su nombre. El hombre se rinde ante el superhéroe. *Batman* no solo es un vigilante, por eso va de la *Liga de las sombras*¹ a la *Liga de la Justicia*², porque lo importante es buscar ser una leyenda. En *Batman inicia* (2005), espléndida película de Christopher Nolan, la voz “sabia” de Ra’s Al Ghul le dice: “El camino para combatir el crimen debe ser como un ideal, más que para ser un vigilante, ser una leyenda. Obtener los medios para combatir las injusticias”. Misma lógica que pregona la *Liga de la Justicia*, cuando de la pluma de Frank Miller en *Batman The Dark Night. Master Race* (2018) dicen: “Dejar de ser vigilantes para convertirse en héroes”.

De los anhelos del niño lastimado emergen los cimientos del hombre complejo, que vive en las contraluces, en los claros-curos del “justiciero anónimo”, así también se constituye como parte de los generadores de “productos” que emergen de las alcantarillas, de los psiquiátricos, de las prisiones, de las villas miseria... Esto último se plantea en *Batmahn The Dark Night. Master Race*. “No hay nada como un enemigo común para inspirar un poco de orgullo civil”. Su lucha es paradójica, a la vez que congruente con su ser, desde una clase económica y política poderosa abandona sus lujos para afrontar a los desposeídos, a los excluidos, a los marginados, a las mafias ligadas con los grupos estatales legales —policías,

jueces, agentes—, pero el poder, el que habita los *pent house* de Gotham, no se toca, no se le incomoda. Su propio padre, Thomas Wayne, es el ejemplo de ese mundo: un filántropo que daba dinero a los pobres, obscenamente rico por medio de las industrias Wayne, mientras alimentaba a diversos consorcios, entre ellos el militar. Ese es el origen, ese es el principio, de una historia de ficción, que se puede entender como una historia muy real.

¹ También conocida como las *Liga de asesinos*, en la película de Nolan se encargan de entrar a Bruce Wayne, rebelándose cuando le piden matar a un supuesto criminal.

² Personajes del mundo de DC Comics que combaten “el mal”, integrada por Superman, Mujer Maravilla, Aquaman, Batman,Linterna verde y Flash, principalmente.



La creación de un enemigo: marginados, criminales, locos y terroristas

“Los criminales son un terror. Corazones de la noche. Debo de disfrazar mi terror. Los criminales son cobardes. Un augurio terriblemente supersticioso. Un montón de cobardes. Mi disfraz debe de inculcar terror. Debe de ser negro. Terrible. Los criminales lo son. Los criminales son un montón de supersticiosos. Debo de ser una criatura. Debo ser una criatura de la noche. Mami está muerta. Papi está muerto. Bruce está muerto. Debo convertirme en un murciélago”.

Batman. Arkham Asylum

Cuando el niño se asoma debajo de la cama, espera no encontrarse con el monstruo. El miedo que nos domina, en las noches oscuras, se pausa, desaparece o se extiende con el tiempo. De adultos, ese niño ya no se asoma, de un golpe lo sepultamos —en teoría— bajo una losa de hombres y mujeres valientes; sin embargo, el monstruo debajo de la cama no se va, solo cambia de piel. Se transmuta en las incertidumbres de nuestra cotidianidad, en los presagios fatalistas de los profetas del colapso, en los discursos ficticios de las amenazas persistentes.

Ya no hay entes aterradores que interrumpen nuestros mundos de paz infantil. Ahora, hay criminales, seres peligrosos, locos desenfrenados, dementes sedientos de sangre, enemigos, terroristas... En la escala social, estos seres, son nuestras antítesis, nuestras némesis, nuestras especulaciones inconfesables.

Escribía Elisabeth Roudinesco (2010)): “¿Qué haríamos si ya no nos fuese posible designar como chivos expiatorios —es decir, perversos— a aquellos que aceptan traducir mediante sus extraños actos las tendencias inconfesables que nos habitan y nos reprimimos? Aunque los perversos resulten sublimes cuando se vuelven hacia el arte, la creación o la mística, o abyectos cuando se entregan a sus pulsiones asesinas, constituyen una parte de nosotros mismos, una parte de nuestra humanidad, pues exhiben lo que nosotros no dejamos de ocultar: nuestra propia negatividad, nuestro lado oscuro”.

Esas personas ubicadas en los marcos normativos, dentro de las leyes: son los delincuentes, los de las conductas antisociales, los enemigos, los desestabilizadores del orden...

Gunter Jakobs, en algunas partes de su teoría, explica que en el orden de las delincuencias no se puede conducir con un piso parejo, ya que existen actos que no se circunscriben a la misma sanción y/o pena, ni siquiera a una misma categoría, partiendo de un hecho velado, pero determinante, la personalidad del sujeto (peligroso) y las implicaciones de sus interrupciones. “El Derecho penal del ciudadano mantiene la vigencia de la norma, el Derecho penal del enemigo (en sentido amplio: incluyendo el Derecho de las medidas de seguridad) combate peligros; con toda certeza existen múltiples formas intermedias” (Jakobs, 2003: 33).

Las amenazas a Gotham van desde delincuentes de poca monta, que representan el espectro más nutrido, hasta las grandes amenazas a la estabilidad, como el *Dos Caras*, *Joker* o *Bane*, los cuales surgieron como consecuencia de accidentes, errores biológicos o acontecimientos sociales caóticos, a la par que presentan desfiguraciones y son representantes de la maldad, y, por lo tanto, deben de lucir como tal. *Joker* y *Bane* son ubicados como grandes peligros que se mueven entre las amenazas securitarias y los antihéroes, referentes de los marginados, de los apachurrados por el sistema.

El ser peligroso, el antihéroe, se vuelven parte de un entramado no solamente criminal, sino ideológico, que pasa del delincuente “menor” hasta el terrorista, signo de la maldad mundial. Convirtiéndose en “entes grotescos” que carecen de humanidad, a pesar de ser demasiado humanos, que se “levantan” o enarbolan una lucha o rebelión legítima, contra un poder que *Batman* también encarna, pero al revelarse sus motivos personales, son desechadas sus resistencias, para dar primacía a la necesidad de eliminarlos, ya que sus demandas pueden ser ciertas, pero son secundarias, dado que lo que pretenden es imponer su venganza o la de otros, de quienes fungen como sus títeres.

En este punto una de las ideas planteadas por Jakobs (2003) toma forma: “Lo que aún se sobreentiende respecto del delincuente de carácter cotidiano, es decir, no tratarlo como individuo peligroso, sino como persona que actúa erróneamente, ya pasa a ser difícil, como se acaba de mostrar, en el caso del autor por tendencia o que está imbricado en una

organización —la necesidad de la reacción frente al peligro que emana de su conducta reiteradamente contraria a la norma pasa a un primer plano— y finaliza en el terrorista, denominando así a quien rechaza por principio la legitimidad del ordenamiento jurídico y por ello persigue la destrucción de ese orden”.

Batman es la materialización de los deseos inconfesables de los estamentos de seguridad. Juega sucio donde debe y utiliza los medios que sean necesarios para detener los “avances criminales”, las aspiraciones destructivas. Los locos de Arkham, los presos del sistema carcelario, los enemigos terroristas, los caudillos revolucionarios, son especulaciones del mundo de Gotham, que circulan, se pasan la batuta, para seguir alimentando la idea de una ciudad amenazada, bajo constantes ataques, pero totalmente implicada en ese ciclo infinito de dispositivos disciplinarios y sus consecuencias conexas.

Y aunque esas lógicas del sistema son insostenibles, y son generadoras de criminales/dementes/terroristas, es preferible vivir en ese mundo, que habitar el infierno de la incertidumbre. La revolución quizás sea necesaria, sin embargo, siempre se le verá emparejada con la violencia y sus caudillos, los cuales pretenden ejercer un poder ilimitado. La violencia del Estado con su aparato de complicidades, entre ellos *Batman*, no será magnificada como violencia, sino como decisiones equivocadas de hombres que ejercen el poder, y que en el camino al “bien común” yerran en sus decisiones. Slavoj Žižek (2009) manifiesta: “Mientras que luchan contra la violencia subjetiva³, los comunistas liberales son los auténticos



agentes de la violencia estructural que crea las condiciones para las explosiones de violencia subjetiva. Los mismos filántropos que donan millones para la lucha contra el sida o la educación tolerante han arruinado la vida de miles de personas por medio de la especulación financiera, creando así las condiciones del surgimiento de la misma intolerancia contra la que se luchaba”.

Mientras tanto, veamos al superhéroe y la lucha encarnizada, a muerte, con sus grandes enemigos. Dependientes el uno del otro para mantener vivos los estamentos que mueven los hilos de Gotham.

Arkham: la institución total como destino manifiesto

“En nuestras sociedades, esta transformación técnica de los individuos, esta producción de lo real va a recibir un nombre: normalización, la forma moderna de la servidumbre. Normalización es, por supuesto, imperio de lo normal, de la media estadística, de la somnolencia a lo acostumbrado, pero también quiere nombrarse así la preeminencia de la norma en este ámbito, su proliferación cancerígena que recubre y despuebla todos los espacios abiertos de la ley”.

Michel Foucault

El criminal irredento y el loco pulsional son encarnaciones de una historia repetida. Emergen desde los intestinos de los discursos punitivos para ilustrarnos el camino normado a seguir y la vereda que no se debe tomar. Esas parcelas por transitar se nos muestran como la luz,

pero en el fondo representan una oscuridad. En sociedad no hay cabida para esas desviaciones, a menos que se “re-eduquen”, o que acaben con esas inercias que los transforma de hombres en “bestias”. Para cumplir ese objetivo se crearon espacios de disciplina, donde se pretende “inocular” el orden, la cordura, las normas...

Ervin Goffman (1961) manifestaba que esos lugares podían conceptualizarse como Instituciones totales, señalando al respecto: “Una institución total puede definirse como un lugar de residencia y trabajo, donde un gran número de individuos en igual situación, aislados de la sociedad por un periodo apreciable de tiempo, comparten en su encierro una

³ “La violencia subjetiva se experimenta como tal en contraste con un fondo de nivel cero violencia. Se ve como una perturbación del estado de cosas <normal> y pacífico. Sin embargo, la violencia objetiva es precisamente la violencia inherente a este estado de cosas <normal>. La violencia objetiva es invisible puesto que sostiene la normalidad de nivel cero contra lo que percibimos como subjetivamente violento. La violencia sistemática es por tanto algo como la famosa <materia oscura> de la física, la comparte de una (en exceso) visible violencia subjetiva” (Zizek, 2009: 10).

rutina diaria, administrada formalmente. Las cárceles sirven como ejemplo notorio, pero ha de advertirse que el carácter intrínseco de prisión tiene otras instituciones, cuyos miembros no han quebrado ninguna ley”.

Arkham, ese *Asylum*, o institución total, en el mundo de Gotham, es un manicomio para los delincuentes “dementes”, entre ellos el *Joker*, *Dos Caras*, *Espantapájaros*, *Harley Quinn*, *Acertijo*, entre otros, que fueron combatidos por *Batman*, condenados al ostracismo por su locura y su desenfreno. Arkham es el espacio físico que representa, ideológicamente, el campo del crimen y la locura, que acoge a mentes disruptivas y caóticas, fábrica de enemigos, donde nuestro héroe murciélago especula y proyecta sus miedos/deseos profundos. Este lugar producto de la venganza de Amadeus Arkham, y donde se vive una especie de bucle del tiempo e inmanencias atemporales, es el campo de una lucha perdida, porque pase lo que pase los locos no dejarán de serlo y *Batman* no dejará de encerrarlos, a pesar de que es el único lugar donde especule con su identidad Wayne/*Batman*. En este punto Grant Morrison (2014) dice en *Arkham Asylum*: “Bruce Wayne únicamente podría entrar en conflicto y ponerse mentalmente inestable si no se pusiera su aterrador batitraje y encontrara el perfecto desahogo para sus sentimientos de rabia, culpa y venganza”.

En cambio, en torno a la prisión, Bruce Wayne manifiesta en *Batman inicia* (2005): “Viajo por el mundo para entender la mente criminal”, pero en ese viaje y el forzar su ingreso a una prisión, descubre que no hay nada extraordinario en quien delinque, sintiendo lástima, pero

nunca llegando a ser como ellos. Mencionando posteriormente, en la misma película, que el asesino de sus padres fue un “criminal por desesperación”. Esta sí, una luz al final del túnel.

Las paredes de Arkham alojan una fantasía, una especulación, donde la psiquiatría y sus fármacos utilizan la locura como instrumento de poder. Mismo sentido que las prisiones, que utilizan el castigo como asunto disciplinario. Dice el *Joker* respecto a Arkham: “Algunas ocasiones pienso que el *Asylum* es una cabeza. Estamos dentro de una enorme cabeza que nos sueña para existir. Tal vez en tu cabeza *Batman Arkham* es un espejo y nosotros somos tú”.

El mundo de *Batman*, Gotham, las prisiones y psiquiátricos, se entrecruzan y se alimentan de supuestos, de especulaciones, de irrealidades, donde todos son locos, o todos son cuerdos que se anudan a los designios de “representantes de la biocracia en su vana pretensión de querer domesticar el goce del mal” (Roudinesco, 2010: 83). Como sea, de esa lucha en el campo “real” y en el de la locura y crimen, *Batman* se queda al borde.... De las instituciones totales sale *Batman*, pero permanece atrapada una parte de Bruce Wayne.



“Violencia blanca”: violencia oculta

“Todos los villanos han considerado provocarte Batman... Dolor, desde hace años. Cualquier dolor. Lo han arrojado en aguas infestadas de tiburones. Han golpeado a sus chicos hasta matarlos, macerando en rojo sangre sus rostros. Le han disparado, lo han acuchillado e impactado e incendiado. Lo han atormentado en todas las maneras concebidas. Lo han doblegado. Lo han sometido. Todos los días. Todos los malditos días intentan acabarlo... Y cada día. Cada maldito día. Él les dice: sigo aquí”.

Batman. La caída y el caído.

¡Bang!, ¡Zasss!, ¡Splash!, ¡Zummm!, ¡Crash!, se lee de forma frecuente en las historietas, como representaciones sonoras de los golpes, de los choques. Son partes fundamentales en la construcción de esas historias.

En el salto de Batman de las historietas a la masificación televisiva y, posteriormente, a los grandes complejos cinematográficos, se cambian las letras por escenas con coreografías, para que en cada una de éstas la “violencia” genere un con mayor impacto, pero nunca una mayor implicación con los enemigos/antihéroes

El hecho de que el grueso de las películas de superhéroes no presente actos donde la sangre se exhiba o que los hechos violentos sean “realistas”, no es fortuito, en parte derivado de que se pretende que las cintas tengan un mayor acercamiento a diversos estratos poblacionales, en específico a niños y adolescentes, pero en un punto es también la construcción y

reforzamiento de que la violencia puede verse como algo sin daño y más cuando ocurre contra los enemigos, la cual es legítima y necesaria antes esos “seres monstruosos”.

La violencia contra sujetos o poblaciones disruptivas, amenazantes, se pueden ver como algo sin efecto, se normaliza. Batman machacando o acribillando a golpes a sus detractores o enemigos, donde no se muestra ningún rastro de sangre, ni heridas visibles, hasta en su naturaleza y sus respuestas biológicas, esos seres, son presentados como una distorsión, como una alienación.

Y es precisamente en esas distorsiones donde radica la mayor violencia, una que habla de la estructura, y la forma en que se oculta. Esa supuesta “violencia blanca”, es algo como una “violencia sin violencia”, que se inscribe en un reverso perverso, aquella que excluye, categoriza y aliena a los sujetos de su naturaleza y subjetividad. A la par que mitifica y, desproporcionadamente, les confiere vidas indestructibles, que se reciclan: son destruidos, caen, y se vuelven a levantar. Hasta el punto donde su muerte o final, son algo presupuestado y carente de sentido.

“Expuesta a la violencia tanatopolítica —la vida desnuda puede eliminarse impunemente sin cometer asesinato —, blanco de categorías y dispositivos de control orientados sobre el cuerpo biológico de la persona, desubjetivada y neutral, desamparada y despojada de valor político, ¿puede pen-

sarse la vida como el lugar de una resistencia posible? ¿Cómo compatibilizar esta vida desnuda tomada y administrada por el biopoder, despolitizada y reducida a funciones vitales mínimas, con la vida entendida como devenir productivo y creativo, como vida impersonal liberada de su sujeción a lo humano, multiplicando sus relaciones y aumentando sus posibilidades?”

(Giorgi, 2007: 31).

Entonces, como se observa, esa violencia se ejerce de forma sistemática, refleja en la pantalla la lógica de los discursos del poder, aquellos que vienen de una “realidad exterior”, que pretende edificar una noción de las violencias, tanto la “legítima”, la que es ejercida por el Estado, como son las prisiones y psiquiátricos, sin olvidar a la policía y la milicia, hasta aquella que ejercen fuerzas que son toleradas por los poderes en turno, aquellas privadas o efectuadas por particulares, como en el caso de Batman y un sinfín de superhéroes.

La violencia estructural se esconde tras bambalinas, mientras nosotros asistimos al espectáculo de los golpes que lastiman, pero no hieren. Mientras que la violencia subjetiva, esa que se da “cuerpo a cuerpo”, podemos testificarla, ser grandes admiradores, que nos impactemos ante la fuerza y la potencia de nuestros héroes.

En este punto es importante entender lo expresado por Žižek (2009), cuando habla sobre los sujetos como un objeto de creencia: “El <otro> sujeto -y, en definitiva, el sujeto como tal- es para Lacan algo no dado directamente, sino una <presuposición>, algo que se presume, un objeto de creencia. ¿Cómo puedo es-

tar seguro de que lo que veo ante mí es otro sujeto y no una máquina biológica carente de profundidad?”.

Ahora, en el marco del texto, ¿cómo “suponemos” a los enemigos? Y la respuesta apunta a entenderlos como seres completamente apartados de su naturaleza física, excluidos de las consecuencias inherentes de vivir en una la realidad donde si te golpeo te lastimo y si te lastimo te puedo matar. Pero en ese bucle infinito de violencias y enemigos, todos caen, reciben golpes, y se vuelven a levantar como si nada hubiera ocurrido, porque la violencia, en ese mundo ficticio, no es tal, no existe, y de presentarse, es parte de una escenografía, que no raya en lo realista ni lo grotesco, sino simplemente en lo que genera asombro, sin derivar en el azoro o el espanto.

Una “violencia blanca”, sin ningún tipo de inherencia realista. Vaciada de contenido, pura potencia, simples ejercicios de consecuencias e implicaciones, pero que al final termina siendo una violencia con cargas políticas e ideológicas profundas; las cuales, detrás de esa pureza y límpida pantalla, esconden un trasfondo oscuro...



Gotham. De ciudad del crimen a ciudad distópica: la tentación por los estados de excepción

“Comenzamos a leer la historia desde el punto de vista del monstruo, como producto y umbral de aquellas luchas que nos han liberado de la esclavitud a través de la fuga, del dominio capitalista a través del sabotaje, y, siempre, a través de la revuelta y la lucha”.

Antonio Negri

Un territorio sin ley es un lugar donde los estamentos políticos/económicos no convergen, o disputan terreno. La policía y la delincuencia se nutren de forma mutua, esta última emergiendo como una suerte de ente administrado por aquellos aparatos estatales que los permiten ser, y cuando ya no se necesiten se eliminan, pero a veces ese “monstruo”, alimentado y cuidado, se vuelve contra sus cuidadores, y es ahí donde Frankenstein aterra. El idilio criminal se convierte en pesadilla. El delito, hermano bastardo del orden, se asoma tímidamente en algunos lugares, y ferozmente en otros.

Gotham, Gótica, es un lugar solado por la inclemencia de criminales “desquiciados”, que son tolerados y protegidos por aquellos que deberían de combatirlos. Como una suerte de Sodoma y Gomorra contemporánea, esa ciudad necesita ser expiada, y para eso tiene al vigilante más ávido: Batman, suerte de parapolicía y redentor. Sin embargo, la apuesta de Batman y su séquito de aplaudidores, es mantener a Gotham en los márgenes

de una criminalidad tolerable. En nuestro imaginario de esa ciudad se puede ver el cambio del paradigma de la protección ciudadana a la necesidad de la protección en aras de la seguridad nacional.

Batman no se queda amarrado a un tiempo pasado, también se va ciñendo a los discursos contemporáneos del poder, va evolucionando con ellos y sus destinos punitivos, de la pluma y mano de sus creadores. En algún punto, en la construcción de su historia, es suplido por la técnica, a pesar de que es su más grande seguidor y servidor (solo basta con ver su auto, su traje, su mansión...). La policía evoluciona y crece, por lo que ya puede contra algunos de los enemigos del hombre murciélago, podrían prescindir de su ayuda. Es entonces donde aparecen las amenazas securitarias, que van de los terroristas a los villanos con superpoderes, por lo que vuelve a ser necesario. Se puede observar que se da una transición sutil, pero clara, de la seguridad pública a la seguridad nacional/seguridad planetaria. Se pasa de los problemas domésticos a los problemas securitarios, de orden global.

El Pingüino y Dos Caras juegan cosas de niños frente a las amenazas del Joker, Bane, o los enemigos que llegan de otras galaxias a tratar de destruir Gotham. En una perspectiva justa, ese no es nada más el mundo imaginario de un cómic,

es el mundo que se nos plantea en la actualidad, el que, apuesta por las distopías, ese que está plagado de presagios del colapso, del fin de los tiempos, de los apocalipsis redentores. Esos mundos no apuestan por las libertades ganadas, sino por el campo de batalla en la recuperación de éstas, mientras los poderes nos instruyen para que entendamos cuáles vidas valen, y quienes merecen el llanto, el honor de los sepulcros. Además de observarse como el Estado cede la protección de sus ciudadanos a los superhéroes, noción de nuestra época, de adelgazar las funciones de los gobiernos.

Ante estos escenarios Agamben (2010) señala: “El totalitarismo moderno puede ser definido, en este sentido, como la instauración, a través del estado de excepción, de una guerra civil legal, que permite la eliminación física no sólo de los adversarios políticos sino de categorías enteras de ciudadanos que por cualquier razón resultan no integrables en el sistema político. Desde entonces, la creación voluntaria de un estado de emergencia permanente (aunque eventualmente no declarado en sentido técnico) devino en una de las prácticas esenciales de los Estados contemporáneos, aun de aquellos así llamados democráticos”.

Batman y la instrumentación de las políticas de excepción no es una historia sacada de la chistera, es la construcción de un proyecto que las normaliza, mientras disfrutamos las aventuras del superhéroe multimillonario.



Conclusiones

“Educados durante cientos de años por una literatura en la que la justicia triunfa inviablemente en el último capítulo, creemos casi por instinto que, a la larga, el mal siempre se destruye solo”.

George Orwell

Batman no es real, lo sé, pero el discurso que lo edifica sí, y aunque el fundamento de sus creadores, y muchos de sus reproductores, fue enarbolar la bandera de la lucha contra las injusticias, así como la posibilidad de creer que todos, en algún momento de nuestras vidas, podemos ponernos ese traje y ser superhéroes; sin embargo, gran parte de su historia terminó reproduciendo la idea de la aniquilación de los sueños de rebelión ante los sistemas políticos/económicos opresores.

Todo comenzó de forma simple, por medio de un Bruce Wayne niño, el cual nunca tuvo la culpa de la muerte de sus padres, aunque así lo creyera, tampoco del hedor a corrupción y maldad de Gotham, ni del crimen. Todos sus actos fueron un intento por resarcir una “deuda” pasada, a pesar de no haberla contraído por voluntad, ésta se dio por inercia de una mente infantil que se distorsionó. Nunca entendió que ni combatiendo o encerrando a media ciudad la saldaría, porque no debía nada. Por eso el traje de Batman está hecho de jirones de sus miedos, sus frustraciones, sus especulaciones...

El héroe carece de identidad, una situación anónima que enaltece la misericordia y la caridad intrínseca, pero que esconde una faceta realmente narcisista, el hombre que, con ayuda de unas cuantas personas y la tecnología, la técnica, hija predilecta del capitalismo, acaban con los “bárbaros”. El superhéroe se ciñe a la lógica de defensa del statu quo, y aunque en el fondo reconoce que todo, en este caso Gotham, está en decadencia, él sigue formando parte de esos estamentos que luchan por mantener la inercia en la que han vivido: el mundo neoliberal.

Porque además de ser filántropo, protector de los huérfanos y millonario, esconde la faceta de desarrollador de tecnología militar o de combate, que se encuentra en “buenas manos”, pero que muestra el cariz del empresario capitalista moderno, prohombre en sociedad, y con intereses particulares detrás de todo acto. “Todos pueden ser héroes”, se repite en todas las historias y no se hartan de remarcarlo; sin embargo, esa aspiración no se cumple, porque en ese ciclo de eventos solo se enaltece a los aparatos represores, como pueden ser la policía y el ejército, aunque criticables, en los discursos disciplinarios son siempre rescatables, signos atemporales del orgullo que implica la bota militar y policíaca en las sociedades hipervigiladas.

Gotham es una ciudad imaginaria, sin embargo, en un plano de nuestra realidad, en la mente de sus creadores, es la representación espacial de nuestros

miedos, que crearon un mundo ficticio angustiante, “enfermo”, probablemente insalvable, pero administrable en su desgracia. Batman pasó del reflejo de una sociedad moderna a una posmoderna, neoliberal; con vericuetos más oscuros, laberínticos, donde los seres caminan a oscuras, a trompicones, y no hay una Ariadna que les dé un hilo rojo que los ayude a salir de ahí.

La historieta, el comic, del hombre murciélago, pasó de las aventuras del ser moralmente superior y combativo, a la oscuridad de un ser que se ve inmerso en las complejidades de los delitos contemporáneos, de los enemigos del Estado, de los combatientes que son bombas dispuestas a explotar y aniquilar a la población. Los nudos comportamentales, y sus consecuencias, se tornan cada vez más difíciles de liberar.

El análisis y la crítica de este texto no intenta disuadir el gusto que se le pueda tener a un superhéroe, ni pretende que dejen de ser iconos, plasmados en playeras o souvenirs, o que no se goce de sus aventuras escritas o proyectadas en cine, sino para que podamos ver y entender los dispositivos de poder culturales que se emparejan a los mandatos disciplinarios, lugares desde los que se observan esas “acciones heroicas”, y sus consecuencias, como normales, y donde la distopía habita en el mundo de las posibilidades. Se normalizan esas lógicas, esas ideas, esas construcciones ideológicas.

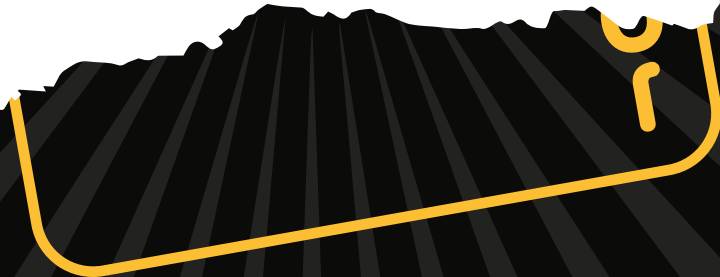
La cuestión no observada ni pensada es que nosotros no tendríamos un Batman que nos salvará. No sería nuestro superhéroe, no nos sacaría del fango del

pantano, porque probablemente si nos viéramos inmersos en esos escenarios, seríamos los marginados, locos, desechables, a los que combatiría...



JOKER:
RADIOGRAFÍA DE UNA SOCIEDAD APOROFÓBICA

Alma Cossette Guadarrama Muñoz
Adolfo Guadarrama Escobar
Diana Itzel Mendoza Perez



Resumen

En octubre de 2019 se produce un boom mediático al estrenarse la película de Todd Phillips: “Joker”, inspirada en uno de los personajes emblemáticos de los cómics de DC. El film cobró relevancia porque acaparó las salas de cines. Fue vista por una amplia masa de espectadores, con independencia de ser fanáticos o no de las historietas. El tema del guión abrió la puerta para un sinfín de comentarios, tanto de expertos en el séptimo arte, como de la comunidad científica. Aun cuando la relación entre el cine y otras disciplinas no es nueva, se interrelacionan como mecanismos para el desarrollo de la investigación o la enseñanza. En este contexto, el presente trabajo tiene como objetivo reflexionar sobre los detonantes que, a propósito de la historia de vida de Arthur Fleck, pueden derivar en la trasgresión de leyes, el rompimiento del estado de derecho, y el resquebrajamiento de la sociedad moderna, en donde los medios de control jurídicos y las políticas públicas se tornan insuficientes para alcanzar la justicia social y el respeto a la dignidad humana de los otros, de los diferentes. Para ello, se toma como referencia teórica la postura de Cortina para comprender el rechazo histórico a grupos marginados, como los pobres, y la teoría de las identidades de guardarropa de Bauman, a fin de entender la fácil adhesión a ciertos hechos sociales.

Palabras clave: *El Joker; Película, Sociedad Líquida, Aporofobia, Grupo Vulnerable.*



Introducción

“Mi madre siempre dice sonríe y pon tu mejor cara; dice que vine a repartir dicha y alegría...”

Arthur Fleck

La pregunta que quizás ronda la mente del lector es: ¿por qué utilizar el cine como un instrumento de análisis de un personaje de historieta? El cine, durante el siglo pasado y lo que va del actual, es una de las manifestaciones culturales más importantes que obligan a considerarlo como un objeto de estudio. Ahora bien, resulta impensable ver una película cuyo contenido no esté relacionado con alguna disciplina científica, como el derecho por ejemplo, al ser este el que rige la conducta externa del hombre a fin de lograr la convivencia armónica y el sostenimiento del estado de derecho. Específicamente la relación cine-derecho se concreta en dos aspectos. Primero, al ser el cine un objeto de estudio para la ciencia jurídica, es decir, una rama del derecho positivo denominada “derecho cinematográfico”; cuya premisa es regular todo lo relacionado con la obra fílmica desde su realización, exhibición, explotación hasta su clasificación y censura. El segundo factor parte de considerar al cine como un medio a través del cual se contempla el fenómeno jurídico, al estar presente en las historias narradas por la gran mayoría de las películas. Así se justifica la exposición y el análisis del tratamiento que se le ha dado al derecho como producto humano en el medio cinematográfico (Gómez, 2012; 14 y 15).

En consecuencia, el presupuesto metodológico en el acercamiento al cine desde cualquier ciencia, como la jurídica, es la consideración de cada film como texto. Gómez (2012) explica la analogía película-texto de la siguiente manera: “[las] películas, en tanto que son expresión cinematográfica, como textos, ya que esta categoría constituye una unidad hermenéutica con la amplitud suficiente para vincular todos los ejercicios interpretativos a que da o puede dar un filme” (13). A la convergencia del séptimo arte y cualquier ciencia se les une un elemento más: la historieta; definida como: “Serie de dibujos que constituye un relato cómico, fantástico, de aventuras... con texto o sin él, y que puede ser una simple tira en la prensa, una o varias páginas, o un libro” (RAE, 2001; 1220). Del país y el idioma depende su denominación: cómics, tebeo, o manga. Sin embargo, con independencia del nombre, extensión, formato, entre otros, lo cierto es que el cómic per se cumple con una función educativa, principalmente en la etapa de la infancia.

Por ejemplo, en la encuesta realizada por Comic Book Legal Defense Fund, los resultados muestran una aceptación generalizada por el uso de la historieta desde la educación preescolar hasta la enseñanza superior. “Más del 30% de los encuestados utilizan cómics en sus aulas a diario. Más de tres cuartas partes... utilizan los cómics para la lectura independiente, y aproximadamente la mitad los utiliza para complementar la lección

principal. Casi el 40%... incorporan el cómic en su actividad docente principal...” (Universo Abierto, 2019). La relevancia de la historieta, al igual que el cine, radica en ser un poderoso mecanismo de transmisión de ideas e incluso de patrones de comportamiento susceptibles de alcanzar una gran cantidad de personas, derivado de su fácil lectura y comprensión. La dualidad bueno-malo, superhéroe-villano, están siempre presentes en las historias de DC, que cual fábula de Esopo, terminan por enviar un mensaje o enseñanza al lector.

La triada cine-cómic-ciencia adquiere importancia teórica-metodológica para analizar ciertos fenómenos que se acercan a la realidad, o en muchos casos la superan. Entonces, el objetivo del presente trabajo será reflexionar sobre aquellos elementos que dan origen a la trasgresión de leyes, el rompimiento del estado de derecho, y el resquebrajamiento de la sociedad moderna. La hipótesis que sustenta el análisis es: la existencia de una oferta de múltiples identidades lí-

quidas se convierte en el detonante para que emerja la aporofobia en el individuo, en donde los medios de control jurídicos y las políticas públicas se tornan insuficientes para alcanzar la justicia social y el respeto a la dignidad humana. El marco teórico se basa en la postura de Cortina sobre la aporofobia para comprender el rechazo histórico a grupos marginados, como los pobres. En tanto que la teoría de las identidades de guardarropa de Bauman servirá para explicar la fácil adhesión a ciertos hechos sociales sustentado en el miedo a la propia identidad ante la existencia de un mar de aquellas. El abordaje de la investigación parte del método hipotético-deductivo, por lo que a continuación se presenta la ficha técnica de la película *Joker*, seguida de su sinopsis, para abrir paso a la descripción de los múltiples orígenes del archienemigo de Batman; ello permitirá el análisis de la figura del Joker en el contexto de la película homónima, que proporcionará los insumos para formular las reflexiones finales, y finalmente enlistar las referencias utilizadas.

Ficha técnica

Título Original: *Joker*.

Director: Todd Phillips.

Productores: Bradley Cooper, Todd Phillips, y Emma Tillinger Koskoff.

Guionistas: Todd Phillips y Scott Silver.

Actores: Joaquin Phoenix; Robert De Niro; Zazie Beetz; Frances Conroy, y Brett Cullen.

Género: Drama.

País: Estados Unidos.

Idioma: Inglés.

Duración: 121 min.



Sinopsis

Joker relata la historia de Arthur Fleck, un hombre de edad madura que vive en Ciudad Gotham con su madre enferma, Penny. Fleck se desempeña como payaso de alquiler, actividad que más que un trabajo, es el destino marcado por su progenitora quien, desde el apodo cariñoso de Happy, le inculcó la idea de hacer feliz a los demás con una sonrisa, aun cuando él mismo no lo fuera. Arthur sueña con su propio espectáculo de stand-up, y fantasea con ser debutante en el programa de Murray Franklin. Empero, las circunstancias no son las más favorables para él, ya que su oficio; la enfermedad mental que padece, que lo llevo a estar internado en un hospital psiquiátrico; y una condición que lo vuelve más extraño, al reír sin control cuando está nervioso, triste o exaltado, lo convierten en blanco de agresiones en una sociedad sumida en la indiferencia, la tensión social y la crisis económica. Una noche Fleck es atacado por tres jóvenes ejecutivos ebrios en el metro; al defenderse con la pistola que portaba da muerte a dos y ejecuta al tercero. El triple asesinato adquiere publicidad en los medios de comunicación generando dos efectos: por un lado, la simpatía de los ciudadanos, que permite la popularidad del personaje con cara de payaso, y por otro, la condena de la clase opulenta, encarnada en la figura de Thomas Wayne, quien se postula a la alcaldía de la ciudad, a fin de combatir las revueltas que ocasionaron el caos en Gotham.

La credulidad de Arthur provocada por su madre, hace que crea que es hijo del multimillonario Thomas Wayne, a quien enfrenta para descubrir que en realidad es hijo adoptivo de Penny, la mujer delirante que lo crió y permitió por años que su novio abusara de él. Este hecho provoca que Arthur mate a Penny y descubra la facilidad con la que puede cobrar la vida de aquellos que le han ocasionado algún daño. Ello se percibe cuando es invitado al programa de Murray, gracias a la inesperada popularidad adquirida por su malísima rutina de comedia. De camino al estudio, Fleck es perseguido por dos detectives quienes investigan la muerte de los tres yuppies. Una vez en el tren, lleno de manifestantes disfrazados de payasos; uno de los policías dispara accidentalmente hiriendo a una persona, lo que inicia una revuelta que permite a Arthur escapar. Ya en el programa de televisión, Arthur, caracterizado como Joker, comienza a contar chistes morbosos, continúa por confesar los asesinatos del tren, y se queja de cómo la sociedad abandona a los oprimidos; al final mata al conductor frente a millones de espectadores. La policía de Gotham lo arresta; empero, la trifulca, provocada horas antes en el tren, es trasladada a las calles, en donde unos alborotadores chocan una ambulancia contra la patrulla que transportaba a Arthur, liberándolo; para que finalmente él baile con los vítores de la multitud.

Origen del Joker

El Joker¹ fue creado en 1940 por Jerry Robinson, Bill Finger y Bob Kane. Apareció por primera vez en el volumen número 1 de Batman (Ávila, 2019; 14). En realidad, su origen es incierto al no existir una versión oficial por parte de DC Comics, lo que ha permitido que cada director, en uso de su creatividad, dé vida al personaje. En palabras del propio Joker se diría que: “en algunas ocasiones lo recuerdo de una manera, y a veces de otra... si debo tener un pasado, ¡prefiero que sea uno múltiple!” (La Prensa, 2019). La inspiración de Robinson, Finger y Kane fue la obra de Víctor Hugo “El Hombre que Ríe”; narra la vida de un niño secuestrado por una pandilla de robachicos quienes deforman su rostro para que no fuera reconocido, al grado de aparentar una sonrisa permanente (Ávila, 2019; 14). En su génesis el villano fue pensado como un maníaco homicida, pero la Comics Code Authority lo consideró inadecuado y obligó a su modificación, lo que lo transformó en un bromista. Solo a partir de los años 80 el Joker comenzó a recuperar su carácter sádico (Imaginario, s.a.). En la historieta número 168 de 1951, titulada “El Hombre Detrás de la Capucha Roja”, Finger explica el origen de Joker como un criminal perseguido por Batman y Robin que, en su huida, termina por caer en un pozo de residuos químicos lo que produce un rostro deformado con una eterna sonrisa, pelo verde, labios desencarnados, y piel blanca como la nieve.

Posteriormente, el origen creado por Finger, es confirmado en la serie de televisión “Batman”, en donde el Joker, interpretado por César Romero, cae en una fosa de químicos que le confieren su característico aspecto (Culturaocio, 2019). En 1988 aparece la novela gráfica de Alan Moore, titulada: “Batman: La Broma Asesina”. Es la versión más aclamada y aceptada por la comunidad de seguidores. En ella el Joker es retratado como un empleado de una empresa química a la que decide renunciar para seguir su sueño de comediante; pero fracasa rotundamente. La imposibilidad de mantener a su esposa embarazada, lo obliga a unirse a una pandilla de criminales con el plan de robar la antigua fábrica donde había trabajado. En un intento por no ser reconocido durante el asalto, el ex-comediante decide disfrazarse con una capa roja. Sin embargo, antes de cometer el asalto, recibe la noticia de que su mujer y su bebé nonato habían fallecido. Los criminales logran convencerlo para continuar con el golpe, pero las cosas salen mal y Batman aparece en escena para capturar a los criminales. En ese momento el futuro Joker tropieza y cae en un pozo de productos químicos. Ante la incapacidad de lidiar con tantas desgracias, el personaje pierde la cordura, provocando el nacimiento del Joker (Superaficionados, s.a.). Tim Burton en su film “Batman”, presenta al Joker con el nombre de Jack Naiper;

¹ Conocido así entre los parlantes de habla inglesa. En México fue nombrado como “El Guasón”, y en España como “El Bromas”.



la transformación sigue fiel a los guiones anteriores.

No es sino hasta el año 2006, con el cómic “Batman Confidencial”, en donde el personaje antagonista llamado Jack, un criminal aburrido de su vida y obsesionado con Batman, al preparar el atraco a un banco consigue la atención del superhéroe quien termina por desfigurarlo y conferirle el aspecto del Joker. En la trilogía “El Caballero de la Noche” de Christopher Nolan, se explica el origen del Joker con dos versiones: una en la que el propio Joker desfigura su boca después de que lo dejara su mujer, y en otra, en la que responsabiliza a su propio padre abusivo del trastorno que sufre y de su aspecto (Culturaocio, 2019). Entre 2010 y 2011 aparece “The House of Hush” de Batman: Streets Of Gotham; esta historia se remonta a la niñez del Joker, a quien es identificado como Sonny, un huérfano que constantemente es molestado por otros, y a quien la futura madre de Bruce, Martha Kane, cuida en la clínica donde trabajaba. Sonny descubre los planes de Salvatore Guzzo para destruir la clínica mediante un letal virus, por lo que el mafioso le rompe la mandíbula y lo infecta con el virus. Martha consigue salvar a Sonny, pero, cuando Guzzo incendia la clínica, Sonny es secuestrado. Años después, se revela que Sonny continuó viviendo a merced de los mafiosos hasta que ya de adulto se venga del capo al hacer que sea devorado por las hienas (Arros, 2019).

En la versión Año Cero escrita por Snyder y Tynion IV, DC retoma al personaje ori-

ginal con su característica capucha roja. Este cómic, publicado entre 2013 y 2014, establece que una banda criminal liderada por Red Hood One está desatando el caos en Gotham. La procedencia del aspecto del personaje nuevamente es la caída en residuos químicos. En “Batman Endgame”, el origen del Joker adquiere una naturaleza mística, cuando el personaje descubre una cueva con una piscina de químicos que lo convierten en un demonio inmortal (Culturaocio, 2019). Finalmente, la película Joker, de Philips, deja de lado la caída en residuos químicos como génesis del villano, para profundizar en la enfermedad psiquiátrica conocida como síndrome pseudobulbar o labilidad emocional², causada por lesiones cerebrales, a la cual se suman las alucinaciones producto de una terrible necesidad de atención, y las vejaciones sufridas en las diferentes etapas vividas; todo ello para conformar el cóctel ideal que dará origen al Joker, con su particular cabellera verde, su sonrisa y piel blanca.

² La enfermedad induce a estados involuntarios de risa o llanto, así como disartria, disfagia y disfonía

Análisis del personaje: Joker. Todos somos Joker

Es imposible ver la película *Joker* sin generar algún sentimiento, ya sea de empatía con el personaje indefenso y víctima de las circunstancias, o bien de repulsión explicable ante el hecho deleznable de cobrar, a sangre fría, la vida de tres ejecutivos de las empresas Wayne. No obstante, el film posee muchos claroscuros, está lleno de representaciones que evocan la inconformidad de una clase, de esa clase desprotegida, que en palabras de Thomas Wayne, son: los menos afortunados. Irónicamente, la película inicia con la escena del protagonista caracterizado de payaso, personaje emblemático encargado de hacer reír a los demás. Parecería el preludio de una historia feliz; empero, en esta ocasión no es así. El espectador puede percatarse que el payaso, debajo de la máscara, llora, aun cuando se desconoce la razón; se intuye una infelicidad cuyo origen es la inconformidad, personal, política, social, moral, entre otras. Al final, ese sentimiento se acrecienta con la condición de vulnerabilidad producto de una serie de factores, que posteriormente serán revelados, como su condición mental, económica, y social.

Bauman (2011) apunta que: “una vez despojado el Otro de su ‘rostro’, su debilidad invita a la violencia con naturalidad y sin esfuerzo, a la inversa de lo que ocurre cuando el rostro está puesto...” (84). Cuando una persona es despojada de su condición de ser humano, y es visto, por el otro, como pobre, migrante, mujer, judío, entre otros, entonces se le sitúa en

una posición de vulnerabilidad debido a la pertenecía a ese grupo que se considera inferior, desechable; a diferencia de si la careta esta puesta, como si ciertas categorías pudieran cambiar el hecho de la condición de persona. La indefensión del personaje principal llamado Arthur Fleck, se comprueba en la segunda escena con la agresión sufrida a manos de cinco jóvenes, mientras trabajaba en la promoción de un negocio. Fleck corre con el fin de recuperar el letrero que momentos antes le habían quitado, cuando lo sorprenden, lo tiran, y empiezan a golpear. En ese momento el líder de los agresores dice: “golpéenlo, es un inútil no puede hacer nada”. Esta expresión adquiere significado en el contexto de la sociedad moderna, porque esta escena no es imaginada por el director y tampoco es un hecho aislado; es la realidad misma.

Desde la postura teoría de Cortina, la construcción de la aporofobia se gesta por la aversión o rechazo al pobre: “Es la fobia hacia el pobre la que lleva a rechazar a las personas... que habitualmente no tienen recursos y, por lo tanto, no pueden ofrecer nada, o parece que no pueden hacerlo” (Cortina, 2020; 21). Esta repulsión puede encarnarse también en ciertos grupos como: migrantes, judíos, personas de la tercera edad, musulmanes, entre otros; en todo aquel que, desde la visión del otro, no tiene nada que ofrecer, incluso lejos de ello, se construye en el imaginario la idea de que puede



arrebatar algo, ya sea trabajo, servicios de salud, o apoyos económicos. Luego entonces, se encuentra una explicación al ataque, en la idea de que Arthur no puede aportar nada a ese grupo de chicos, quienes lo rechazan sin conocerlo, por el simple hecho de creer que el trabajo que realiza, al promocionar un negocio con un letrero y vestido de payaso, no genera nada positivo, ni para ellos, ni para la sociedad, ni mucho menos para Ciudad Gotham.

Conforme avanza la secuencia de la película, se le hace saber al espectador que Arthur Fleck, quien después se convertirá en Joker, estuvo en un hospital psiquiátrico, el momento exacto se omite; pero la intención es contextualizar la situación mental del personaje, como parte de un grupo vulnerable: los enfermos mentales. Aquí tal vez la pregunta sea: ¿Qué tan enfermo está Arthur Fleck? Podría suponerse que ya está curado, puesto que ha vuelto a insertarse en la sociedad. En una conversación que sostiene Arthur con la trabajadora social, este le dice: “Es mi imaginación o todo es una locura afuera?”. La frase puede hacer pensar que el hombre sigue enfermo, o bien, que sí, en realidad, todo es una locura en su entorno.

¿A qué se refiere Fleck con “una locura afuera”? A la carencia de respeto por el otro, a la cosificación del hombre por el hombre, a la ausencia de eticidad en la vida personal e institucional que han arrastrado al individuo a vivir y ejecutar los más viles crímenes contra sus pro-

prios congéneres, como los ocurridos en la segunda guerra mundial. Eso es lo que ha visto y vivido Fleck en carne propia; empero, su comentario y el propio contexto que observa son minimizados de inmediato por la trabajadora social, quien dice: “sin duda hay tensión, hay inconformidad, la gente batalla, busca trabajo, son tiempos difíciles”. La servidora pública normaliza la tensión social, la inconformidad individual, y la falta de empleo, en el hecho de que son tiempos difíciles. No obstante, la crisis económica y el resquebrajamiento del estado de derecho, no pueden ser elementos que justifiquen la existencia de manifestaciones de odio, como el discurso³ o la acción⁴. La percepción de Fleck sobre la descomposición humana, se va confirmando a lo largo de toda la trama. Por ejemplo, con el diálogo que sostiene con su madre y que termina por sembrar en Arthur el miedo a su propia identidad afectando su autoestima, al ser la progenitora objeto de su cuidado y devoción:

AF: *Todo el mundo dice que puedo presentarme en grandes lugares como comediante*

M: *Pero Happy, ¿por qué crees que puedes hacer eso?*

AF: *De que hablas?*

M: *Bueno, para ser comediante hay que tener gracia.*

Es imposible establecer el momento exacto de la transformación de Arthur Fleck en aquel personaje, creado por DC Comics, llamado Joker. No hay que olvidar que, Joker es parte de una historieta y, que si bien, todas las historietas toman elementos de la realidad, esta es exacer-

³ Ejemplo, son los tuits de Trump contra los migrantes en general, y los mexicanos en específico.

⁴ Por ejemplo, el ataque al diario francés “Charlie Hebdo” en 2015, en donde murieron 12 personas, derivado de las caricaturas de Mahoma, publicadas poco antes.



bada por la creatividad de su autor. La elaboración del Joker, no fue cuestión de una escena, de un momento; tuvieron que cocinarse a fuego lento diversos factores (frustración, pobreza, baja autoestima, vejaciones de todo tipo, entre otros) para que, tal como olla express sin pivote, explotara causando un caos. Aunque, el Joker, de Alan Moore, diría: “¡He confirmado que no existe diferencia entre todos los demás y yo! Basta con un mal día para que el hombre más cuerdo del mundo enloquezca. A esa distancia está el mundo de mí. A un mal día”. Lo que resulta factible es la identificación del detonante, ese mal día, el cual se ubica cuando actuando frente a niños internados en un hospital, accidentalmente, tira la pistola que le dio Randall (compañero de trabajo) para defenderse, en un supuesto acto de buena voluntad. Posteriormente, se sabrá que Randall tenía una doble intención; por un lado, perjudicar a Arthur, al decirle al jefe de ambos que aquel quiso comprarle el arma, y por otro lado, quedar bien ante los ojos del propio Fleck.

El resultado inminente, del suceso en el nosocomio, fue el despido. Esta situación produce en Arthur un sentimiento de desesperación y desesperanza que se exacerba ante un incidente en el metro. Tres ejecutivos de las empresas de Thomas Wayne (padre de Batman), quienes viajan en el mismo vagón que Fleck, empiezan a molestar a una mujer, derivado de la confianza de ser hombres y ser mayoría. En un momento, la joven voltea a ver a Arthur, quien ante el adverso escenario, es invadido por el nerviosismo y el miedo al estar en la misma condición de indefensión, por lo que empieza a reír de manera incontrolada; ello ocasiona que

los tres yuppies trasladen su furia, expresada en golpes, a Arthur. Durante la riña, Arthur saca una pistola y dispara a sus agresores, matando a dos, y ejecutando al tercero. Este acontecimiento origina el surgimiento del héroe, el vengador de los olvidados por la élite de ricos; esa clase que niega la realidad social a fin de evitar remordimientos. La figura del justiciero se gesta en la mente de Fleck cuando en un puesto de periódicos ve la imagen del payaso asesino e imagina que su vecina le dice: “Creo que quien hizo eso es un héroe...”. A pesar de que el periódico no se refiere a un héroe, para Arthur esa idea se afianza, porque considera que la muerte de los tres hombres fue un acto de justicia; confirmándolo cuando al voltear ve en un taxi a un sujeto con máscara de payaso, como si quisiera emularlo.

Pero, ¿cómo explicar la agresión de los ejecutivos, primero contra la mujer y después contra Fleck? Cortina lo explica: “porque parece que la pobreza es desagradable, que el pobre plantea problemas y de algún modo contamina” (55). El pobre produce una sensación de estorbo y molestia, que hay que desaparecer. Cabe aclarar que, si bien, el término aporofobia es definido como: “Dícese del odio, repugnancia u hostilidad ante el pobre, el sin recursos, el desamparado” (Cortina, 2020: 24); ello no implica que se dirija a un grupo específico, como quienes poseen los mínimos recursos para su subsistencia. Teóricamente, Cortina concibe el nacimiento de la acepción en el odio; mismo que puede ser expresado contra cualquier sector que sea visto como desecho, y no únicamente el pobre, ya que el factor común es ser víctima de odio. Debe entenderse que el individuo no resulta víctima por su identidad personal,



es decir, porque se llame Arthur Fleck por ejemplo; sino por su pertenencia a un grupo determinado que causa repulsión.

Los delitos de odio como el ocurrido en el metro, se perpetran sí contra un individuo, pero no por ser él, sino por su pertenencia a un colectivo. El origen es precisamente el odio histórico que termina por estigmatizar al grupo, al hacerlo blanco fácil de cualquier tipo de vejaciones. Todo lo anterior está ligado al convencimiento de una desigualdad estructural, que permite creer al agresor que está en una posición de superioridad, la cual le autoriza para, cada que tenga oportunidad, realizar una limpia en su entorno social eliminando las lacras. André Glucksmann (2005) afirma que la clave del odio reside en quien odia, no en el grupo objeto del odio. Esto se traduce en el miedo que posee quien odia a convertirse en parte de los rechazados, y no en el objeto de odio, ni en el posible daño que puede ocasionar. En la película, la aporofobia se encarna en la persona de Wayne y su discurso. Ejemplo, es la entrevista que le hace un periodista a raíz de los asesinatos de sus empleados:

P: Hay proliferación de resentimiento contra los ricos..., es como si los residentes menos afortunados estuvieran del lado del asesino.

TW: Sí, pero es una lástima. Por eso estoy considerando postularme como Alcalde...

P: ¿Qué hay de la persona que declara que el sospechoso era un hombre con máscara de payaso?

TW: ... Alguien que le tiene envidia a las personas que tienen más suerte que él. Y tiene miedo de mostrar su rostro. Y hasta que esas personas no mejoren, los que hemos triunfado más en la vida siempre veremos a los que no, como viles payasos.

Las últimas líneas dan cuenta del rechazo expreso al pobre, en palabras del propio Wayne, al menos afortunado, lo que constituye un atentado contra la dignidad no de un colectivo, al que en realidad se rechaza, sino de una persona por formar parte de ese colectivo. Así, se trasgreden, con el discurso, los derechos humanos que detentan todos los seres humanos por el simple hecho de serlo, aunado a principios universales como la dignidad humana y la no discriminación, mismos que son protegidos por el marco jurídico de cada Estado. No se debe olvidar que tanto los discursos como las acciones de odio no solo afectan a la persona contra quien se dirige el ataque; al estar basados en una idea falsa de superioridad, degradan a quien lo práctica. Más adelante, en otra entrevista a Thomas Wayne, se aprecia su sentimiento de superioridad, y esa idea de salvador de Ciudad Gotham:

P: El enojo y resentimiento que crece en la ciudad desde hace semanas parece próximo a estallar, los manifestantes, muchos vestidos de payasos, tomaron las calles en una de las varias manifestaciones en contra de la élite de la ciudad...

TW: Solo diré que esas personas no están nada bien, yo las voy a ayudar, las sacaré de la pobreza, las ayudaré a mejorar sus vidas, por eso me postulo, tal vez no se den cuenta, pero soy su esperanza.

La última frase está cargada de la superioridad de la que se habla; pero, también de una buena dosis de fanatismo, el cual encuentra su génesis en una actitud de superioridad moral. Se afirma esto porque de acuerdo con Amos Oz: "El fanático es una criatura de lo más generosa... es un gran altruista. A menudo está más interesado en los demás que en sí mis-

mo” (26). Thomas Wayne es ese fanático rico y poderoso que se viste de altruista para alcanzar su propio fin; ese propósito que está más lejos de ayudar a los demás, y más cerca de su propio bienestar, porque la anarquía provocada por las manifestaciones le produce malestar e inseguridad, que al final se mostrará con su propia muerte y la de su esposa. Ligado al fanatismo, cuya esencia “reside en el deseo de obligar a los demás a cambiar” (Oz, 2015; 26), está la compasión ante el error en el que se encuentra el otro, solo que esta compasión, en palabras de Zweig (2006), puede ser de dos tipos: una auténtica o productiva, en donde el individuo está dispuesto a compartir el sufrimiento del otro hasta el límite de sus fuerzas y más allá; y otra, falsa, cobarde y sentimental, en la cual priva la impaciencia por liberarse de una emoción molesta causada por la desgracia ajena, es una forma instintiva de ahuyentar la pena extraña del alma propia.

Los círculos de la clase alta están aislados del resto de los miembros de la “sociedad” formando una comunidad hermética que tiene miedo a convertirse en parte de quienes están al otro lado del muro. Bauman (2010) define el origen de esas comunidades en las “exigencias para proteger y volver a un mundo restringido y familiar que pone límites y barreras para mantener a raya al intruso, sea quien sea” (29). Ese es el objetivo de Thomas Wayne y el sector afortunado de Gotham, mantener el status quo en donde el “otro” no penetre la comunidad de ricos, y los ricos no desciendan al inframundo. La consecuencia mediata es la indiferencia y el olvido de las necesidades de los menos afortunados, al

generar un espiral que llevará inevitablemente en picada a la comunidad adinerada obligándola a notar a los “otros”, a través de acciones, como la ocurrida en el metro. Ello, se refleja en la conversación que mantiene Arthur Fleck con una trabajadora social:

SP: Arthur tengo malas noticias.

AF: No escucha cierto, creo que nunca me escucha en realidad, hace las mismas preguntas todas las semanas... pero usted no escucha de todos modos, yo dije que durante toda mi vida ni siquiera sabía si realmente existía, pero existo, y las personas comienzan a notarlo.

SP: Hicieron un recorte cerraremos la próxima semana, la ciudad está haciendo muchos recortes, incluyendo servicios sociales, es la última vez que nos veremos.

La trabajadora social, a pesar de no formar parte del círculo privilegiado, trabaja para ellos, y como efecto dominio, tampoco se preocupa por quienes pertenecen al sector olvidado, aun cuando está consciente que es una de ellos, como se aprecia cuando dice: “gente como tú les importa un carajo Arthur, y también les importa un carajo las personas como yo”. Arthur Fleck es un individuo que ha sido objeto de todo tipo de vejaciones por diversos actores a lo largo de su vida. No obstante, a pesar de ello, y al margen de su enfermedad, se puede distinguir la esencia de un ser humano, quien comprende, a pesar de su sufrimiento, la importancia del respeto por la dignidad del otro, basada en el trato igualitario, honestidad y educación. Esto se observa en el diálogo que sostiene con Thomas Wayne, a quien confronta pensando que era su padre: “no necesito que me digas mentiras... no quiero hacer que te sientas



incómodo, no sé porque todo el mundo es tan grosero, no sé porque lo eres tú, no quiero nada que venga de ti, tal vez un poco de afecto... o tal vez un poco de puta decencia, no sé lo que les está pasando...". Ante la revelación de que es hijo adoptivo, y su comprobación posterior, toma conciencia del grado de abuso que sufrió cuando niño a manos de uno de los novios de su supuesta madre, lo cual desencadenará que, más tarde, mate a Penny, la madre, no sin antes reclamarle que nunca fue feliz.

La secuencia de sucesos es crucial para explicar la "locura" del personaje y los posteriores homicidios que cometerá. Por ejemplo, el de Randall, que sin razón aparente lo mata cuando lo va a visitar en compañía de Gary, otro ex-compañero de trabajo. No obstante, si existe una causa, que en la mente de Arthur está justificada por el abuso que comete Randall contra él. El interés personal de Randall por conocer qué fue lo que Arthur le dijo a la policía sobre los asesinatos del metro fue el detonante para Arthur le diga: "sí claro tiene mucho sentido, gracias Randall, te lo agradezco mucho", acto seguido lo mata. Con Gary las cosas resultan diferentes, porque lejos de quitarle la vida, lo tranquiliza diciendo: "no te voy a hacer nada", al tiempo de decirle que se vaya, y que no mire. Empero, debido al enanismo de Gary le resulta imposible quitar el cerrojo de la puerta, por lo que acude a Arthur para que le abra, su reacción fue de cortesía y amabilidad, la misma con la que Gary lo había tratado siempre; finalmente, le da un beso y lo deja ir.

Escenas más adelante, camino al programa de Murray Franklin, Arthur es perseguido por dos policías, ya en el metro,

accidentalmente, uno de ellos dispara su arma hiriendo a un manifestante, con lo cual se genera una trifulca, que posteriormente ocasionaría la revuelta de payasos. Fleck cumple su sueño de acudir al show de Murray, gracias a que días antes uno de sus videos de stand-up adquiere notoriedad por el rotundo fracaso, lo que obligó a los productores a invitarlo ante la necesidad de hacer sorna del mismo. Una vez en el programa Arthur Fleck, ya vestido de Joker, inicia contando una serie de chistes morbosos, para después confesar el asesinato de los tres sujetos de Wall Street, y finalmente matar al presentador, por considerarlo un desecho humano al haberlo invitado para burlarse de él; así se invierten los roles.

Es de destacar, en la conversación que mantiene Joker con Murray antes de matarlo, dos posturas. La de Joker, quien ratifica que mató a los ejecutivos porque eran desechos; al concebir que no es posible justificar acciones vejatorias en sentimientos de superioridad. Asimismo, visibiliza la invisibilidad del grupo desprotegido cuando dice: "Si yo fuera el que cayera muerto en la cera, pasarían encima de mí, paso a su lado todos los días y nadie me nota...". Finalmente, insiste en la deshumanización de la clase opulenta, en la falta de empatía por el "otro", como se ha apuntado antes, eso genera una espiral en pica que termina por obligar a los desprotegidos a actuar y dejar de tolerar las "pequeñas dádivas" que reciben. La segunda postura es la del presentador, Murray, encumbrado en su elegante traje como representante de la clase adinerada, quien asevera que Joker incitó un movimiento para convertirse en un "símbolo", al minimizar el origen de la revuelta en un interés particular. ¿Qué



tan cierto puede ser lo que afirma Murray? Se sabe de antemano que es falso, la protesta surge de manera espontánea por una necesidad de identificación, y no por una cuestión personal de egolatría.

Bauman (2010), en su libro “Identidad”, explica este fenómeno a través de lo que él llama “Comunidades de Guardarropa”, las cuales se originan cuando las personas cuelgan sus problemas individuales, como lo hace cualquier aficionado que acude al teatro. Así, un acontecimiento chocante resulta propicio para crear una identidad en torno a un nuevo enemigo público, cuya careta puede ser la de cualquiera en tanto se le pueda atribuir la carga de culpabilidad. Estas comunidades “son improvisadas durante el tiempo que dura el espectáculo y se vuelven a dismantelar enseguida una vez que los espectadores recogen sus abrigos de los percheros” (Bauman, 2010: 72), pero volverán en cuanto surja un nuevo espectáculo que permita repetir la sensación de bienestar al despojarse del resentimiento. Con ello se explica que las identidades en las sociedades líquidas sean cambiantes, igual que los colores de un camaleón, transmutan una y otra vez, hasta el infinito por la inseguridad de que la que se posee no sea la mejor o la que proporcione mayor satisfacción. De ahí, la tendencia a encontrar apoyos en “identidades sustitutas” en las que descargar la rabia acumulada. El ejemplo bien pueden ser los pobres contra los que se pueden unir aquellos que no los son o no se consideran dentro de esa categoría, en un espectáculo de cinco minutos de odio, gestándose así la aporofobia. Entonces, la clase marginal es el imán que atrae el resentimiento, y a quien se le adjudica la culpa por todos los males.

De regreso a la escena de la manifestación de payasos, lo que se observa es que no hay un líder en realidad que dirija la protesta; simplemente hay gente cohesionada por una identidad que forma un espectáculo de cinco minutos. Los individuos desconocen la razón principal de la protesta, solamente hay un sentimiento común de descontento que se calma a través del reclamo. Por eso se afirma que hechos sociales como estos, pueden generar camaradería entre las personas gracias a esa identidad efímera, pero no puede producirse un sentimiento de solidaridad que alcance para un cambio político o social real. La camaradería de la cual se habla está presente en la última escena de la película. Una vez que el Joker es detenido por la policía, la patrulla choca contra una ambulancia conducida por uno de los manifestantes, quien junto con otro, en un acto de aparente “solidaridad”, salvan al Joker y lo dejan encima del toldo de la patrulla. Un final de cómic obliga a pensar en que los buenos ganan y los malos terminan en la cárcel; la traducción sería que el Joker quedaría condenado al menos a cadena perpetua. Sin embargo, eso no ocurre para esta versión. La última escena son los vítores para el Joker, quien empieza a bailar encima de la patrulla que lo transportaba, irguiéndose en un “símbolo”, para esa masa, que aun cuando no saben quién es en realidad, en ese momento es simplemente el héroe.



Reflexión final

La triada cine-comic-ciencia permite reflexionar sobre ciertos fenómenos sociales vinculados por la narración visual a través de un presupuesto teórico-metodológico. De tal manera, que la película “Joker” se conforma en un mecanismo de análisis de la realidad que nos rodea. La vida del protagonista, Arthur Fleck, no está alejada de la realidad, no salió de la imaginación creativa del director o guionista. Todos los días al menos una persona perteneciente a un grupo vulnerable, es blanco de vejaciones por parte de uno o más ciudadanos. Basta echar mano de las estadísticas sobre violencia de género en México, en donde la mujer es la víctima del sentimiento de frustración del hombre. La película Joker es la invitación al retorno de la esencia que como personas nos distingue. Es una advertencia del fantasma de la anarquía que acecha las sociedades líquidas, en donde lo que importa y preocupa no es lograr la empatía con el otro, sino alcanzar la aceptación a través de likes o retuits. Es el recordatorio inevitable de la transformación del hombre en bestia, en donde el pensamiento crítico es desplazado por la selfie. La globalización ha producido desechos humanos; los individuos se tornan en bienes de consumo fácilmente sustituibles por otros. Una vez que no aporten nada a la economía de un Estado serán desechados.

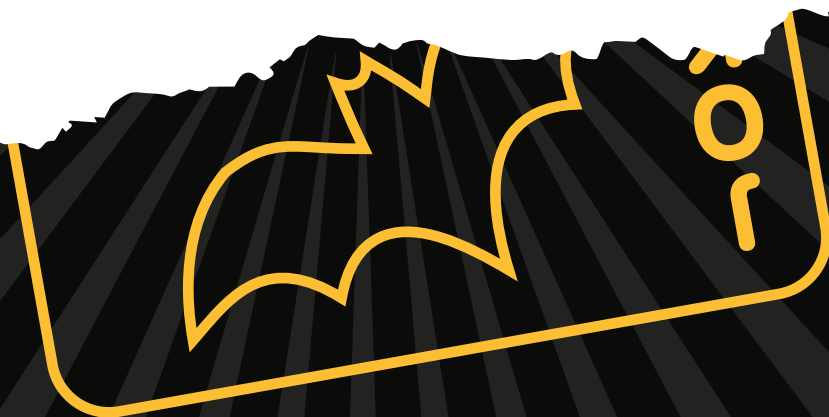
La construcción de las mentes aporafóbicas se afianzan en el imaginario del afortunado con la idea de una superioridad que lleva a limpiar la sociedad de aque-

llos que no aportan nada a la sociedad, pero principalmente a la económica del país. El sentimiento de falsa superioridad lleva a las personas a cometer delitos de odio en contra de quienes se cree tiene la culpa de los males reinantes. En ellos descargan las frustraciones y resentimientos, y en cuanto se produzca la oportunidad para sanar esa emoción participan sin dudar, pensar, o tener interés en conocer la causa del espectáculo que los proveerá de una identidad líquida, para posteriormente regresar al miedo de convertirse en ese otro, cuando concluya el espectáculo. El peligro que devela Joker, es la creación de hordas líquidas que rechazan, odian, y tienen un falso sentimiento de superioridad. Todos estos ingredientes son los que han permitido la conformación de comunidades aporofóbicas, que olvidan la existencia de colectivos (migrantes, judíos, pobres, gitanos, ancianos) porque es más fácil desaparecer la molestia que produce el sentimiento de compensación, característica que nos hace humanos. Se puede pensar que el Joker, es un criminal sin motivos, que daña por dañar, pero la historia de Todd Phillips muestra otra cara. Un Joker más humano que el propio Batman. La locura del Joker ¿no es algo que deberíamos tener todos? En realidad, todos deberíamos ser Joker.



EL ANARQUISTA:
ENSAYO SOBRE EL IMPACTO SOCIAL DEL
VILLANO JOKER

Aristóteles Omar Aldape Vásquez



Resumen

Este ensayo busca reflexionar sobre la trayectoria en el imaginario colectivo del villano más importante del mundo de las historietas el Joker, a través de un recuento editorial y cultural del mismo. Buscar las motivaciones y entender porque la recepción del mismo en la cultura pop es como es, ya que uno no pensaría que un villano tenga una aceptación como la tiene este personaje, el cual ha incursionado en el cine con éxito en premios como el Oscar, además de obtener premios literarios, estudios académicos, etc. El Joker a lo largo de sus 80 años nos arroja muchas preguntas, ¿Es un anarquista? ¿Un comediante? ¿Un psicópata? Simplemente el reflejo de una sociedad anónima carente de un sentido de optimismo, que ve en un villano algo más cercano a su realidad que en las aventuras de un héroe al cual muchas veces jamás podrá aspirar. Sin duda la complejidad de esto se debe a que son esos elementos de tragedia los que hacen atractivo a un personaje que no debería serlo, sosteniendo la tesis de que solo basta un mal día para poder generar una locura en un individuo el Joker, se erige como un modelo de libertad que no tiene la culpa de estar loco, pero que carece de elementos verdaderamente contundentes para ser un héroe debido a su poca empatía por una sociedad sin héroes reales.

Palabras clave: *Poder Cultura, Historieta, Anomia, Anarquía.*



Introducción

El presente ensayo es un recuento de un personaje que aunque no es mi favorito a tomado una relevancia meteórica en el gusto de la gente y ha tenido un impacto tremendo como otros personajes, por lo que he decidió aprovechando mi afición por las historietas hablar de él, no sería la única vez que este personaje me ha ayudado a compartir una reflexión y es que hace unos años tuve la oportunidad de dar una conferencia hablando de la obra *The Killing Joke* como marco del estreno del filme animado del mismo nombre en cines de México. Y aunque anteriormente publicamos un artículo sobre Batman, siempre quise escribir sobre este personaje y en su 80 aniversario, en un año tan caótico como el 2020, vi la oportunidad perfecta para hacerlo. Sin más preámbulo escudriñaremos en nuestra mente para buscar la identidad del Joker.

El payaso

Jack Napier, Arthur Fleck, Príncipe Payaso del Crimen, As de Bandidos, Arlequín del Odio, Capucha Roja, Jack White, Guasón, El comodín, como sea que lo conozcas este personaje es una representación de un concepto más allá de un simple villano de historieta, este personifica la anarquía, esa ausencia de reglas que la etimología grecolatina nos hereda en esta palabra, no pretendemos en este ensayo abarcar el si este es un ejemplo, positivo o negativo, sino todo lo contrario, nos adentraremos en cómo este personaje es un reflejo paralelo de un sentido de anómico y visceral del gobierno, las reglas y la lucha del hombre por un sentido de la libertad que muchas veces se aleja mucho de los ideales convencionales y se arrastra hacia un vorágine de sentimientos al aceptar su realidad como una entropía en la cual no se tiene un sentido de control ni de pertenencia más que a sus voluntades. Mencionando lo anterior partiremos en cómo ese ingenio canalizado en los maquiavélicos crímenes de este personaje, hacen que mucha gente opte por una simpatía de este, olvidando

cualquier villanía y elevando al personaje a un punto de admiración por su inteligencia y carisma.

Este 2020 nos ha arrojado lo más cercano a un origen dentro del mundo del personaje con la obra de historieta con nombre los 3 Guasones(The 3 Jokers) escrito por Geoff Johns e ilustrado por Jason Fabok, en la cual nos presentan la idea de que hay tres individuos y entramos en la interrogante de quién es este personaje, cuestión que ha estado en la mente de muchos y que tal vez este año por fin logremos descubrir pero lo más enigmático no es de donde viene, sino lo que este mismo ocasiona el aparecer, y es que en México el amor por los payasos, nos lleva a muchos personajes, que dentro de la televisión, el cine y hasta la lucha libre se encuentran en el agrado de todos y es que al mexicano le gusta reír, pero también le gusta el misterio y te pregunto a ti el que estás leyendo esta interrogante ¿acaso es necesario saber de dónde viene?

¿De dónde viene el Joker?

Este personaje nace en las páginas de la historieta de Batman, siendo su primera aparición en el número 1 de la historieta, de la mano de los artistas Bill Finger, Bob

Kane y Jerry Robinson, este se convierte en la antítesis de nuestro héroe, siendo interpretado por una lista de prestigiosos actores y haciendo su aparición en



series animadas, películas, videojuegos, mercancías diversas, y sin temor a equivocarnos siendo este tan popular como el héroe con el que comparte aventuras. ¿Por qué hacemos esta semblanza previa a empezar con el tema?, esto se debe a que la relación de este personaje con lo que es Batman tiene un sentido artístico y científico innegables, siendo este personaje el primer personaje de historieta con el cual un actor ha ganado un Oscar en dos ocasiones, de la mano del Actor Heath Ledger y con una interpretación muy reciente del actor Joaquín Phoenix.

Ambos con una interpretación muy diferente y es aquí donde partimos, el Joker es la antítesis de Batman pero su igual, un hombre inteligente que siempre tiene un plan para llevar a cabo ya sea robar, destruir, revolucionar, llevar a cabo un sueño o simplemente entretenerse, sea cual sea su motivación funciona en base a una gran inteligencia la cual lleva al límite a nuestro héroe en una lucha incansable por terminar con las maquinaciones de este su Némesis, partiendo de este sentido vemos que algo que hace popular al caballero de la noche es su creatividad, disciplina e inteligencia para aprovechar sus vastos recursos y vencer al mal, pero con el guasón vemos lo opuesto, un personaje carente de una motivación aparente más que su egoísmo, sin recursos, pero eso sí, con una inteligencia y agudeza que rayan en la genialidad, los orígenes del personaje han tratado de ser esclarecidos, pero no se tiene más que esfuerzos distintos de varios autores para hablar del personaje, pero si pudiéramos realizar un esfuerzo para dar un origen podríamos decir que viene de una pobreza, viene de una desesperanza que raya en depresión, escritores como Alan

Moore en su obra; La Broma Asesina nos muestran a un joven con sueños de ser un comediante, este joven en un matrimonio que pasa penumbras ve coartadas sus esperanzas por una trágica pérdida, lo cual lo lleva a la locura.

Siguiendo con esto podríamos hablar del Joker del director cinematográfico Tim Burton, el cual nos habla de Jack Napier el cual es un mafioso maduro con gran ambición por el poder que entre la frustración y traición de su vida criminal cae en una espiral de libertad en la cual busca con su poder hacer lo que quiere, y así podríamos irnos con el enigmático Joker de Christopher Nolan el cual nos muestra a un personaje hedonista con tintes sociópatas el que con un nihilismo busca llevar a cabo el caos y demostrar que ese caos es el status quo del ser humano, podríamos mencionar algunos otros ejemplos pero para terminar esta idea quiero mencionar al último Joker de la pantalla grande Arthur Fleck una persona atormentada por la vida, en busca de un sueño el cual era una distorsión de esa vida amarga de la cual no podía escapar en medio de dos mundos con una enfermedad mental, y una desesperanza que culminan en una catarsis al convertirse en algo que no lo aprisionaba más y con esa libertad de las ataduras que lo volvían Arthur este se convierte en el Joker, haciendo este breve repaso vemos que el punto común entre todos estas aristas del personaje son muy parecidos, y porque es bien visto este hombre atormentado, porque todos buscamos una libertad, en un mundo que a veces presenta dificultades, pero en el cual quisiéramos no estar a un estado de Derecho o de costumbres y ser libres para hacer lo que queramos.



Fuente: 'Batman: Tres Jokers' (Three Jokers) - DC COMICS

Coulrofobia: el perfil psicológico de un criminal de colores

La fobia a los payasos no entra en los fanáticos del As de los Bandidos, es así que el personaje presenta un perfil psicológico en el cual podríamos encontrar un muchos trastornos, y es que encasillarlo en sólo un sociópata carismático es un error, el primer rasgo de personalidad del personaje es su egomanía y es que es muy notorio como este al igual que su enemigo tienen una obsesión enfermiza por su persona y sus objetivos, si hablamos de un personaje con esta inteligencia podemos comprender que más allá de esa locura que le vemos, tenemos a un ser calculador, controlador y con una tremenda necesidad por hacer lo que quiera. Pensar que simplemente está loco por un evento traumático es una manera muy simple de ver al personaje que a lo largo

de 80 años ha sufrido y hecho una cantidad terrible de crímenes, y aquí es donde realmente es la motivación del personaje, derrotar a Batman, tener dinero, fama, poder, o simplemente hacer de todo un chiste rompiendo entonces con la lógica que detrás del guasón, no hay una motivación aparente y simplemente esa fuerza que lo mueve es aplacada por el hombre murciélago el cual frustra las aspiraciones y esta obsesión por realizar lo que quiera ha llevado a que la obsesión y motivación del personaje sea sencillamente derrotar al héroe por la simple motivación de hacerlo, sin querer ganar o perder, lo que rompe completamente con la cruzada por la justicia que tiene Batman.



Antes en nuestro argumento mencionábamos que los payasos son personajes que cuentan con una dualidad muy particular, y es que es bien sabido por muchos que los bufones, han acompañado a las cortes reales en distintos lugares, desde China a Egipto y de Egipto al Imperio Azteca, siempre teniendo a estos personajes con una apariencia extravagante, que hacían reír y entretenían, pero a su vez no olvidemos el papel fundamental de muchos bufones los cuales se convertían incluso en la única voz de crítica dentro de un reino, este elemento de poder dentro de esta figura se traslada hacia un arquetipo primigenio que entra en el propio subconsciente de las personas, siendo incluso la carta del comodín en el juego de baraja una pieza angular de muchos juegos, como esa carta de poder. Esa relación de poder podríamos vincularla con un análisis aún más profundo dentro de la mente de las personas, y ese payaso se convierte muchas veces en un verdugo de esa corona que muchas veces solo simboliza la tiranía.

Dentro de las ciencias sociales tenemos la propuesta de Max Weber, el cual remarca la diferenciación del poder entre la dominación o autoridad, siendo estos los que imponen ese ejercicio de poder sobre la voluntad de los subyugados aquí es donde vemos como el personaje del Joker, no obedece esas relaciones de poder, ya que dentro de sus escalas este busca la libertad total de la opresión convencional en la cual su locura y no la búsqueda de un equilibrio sino un desequilibrio genera una relación amorfa de poder, la cual se ve condicionada del deseo y el capricho sobre la razón y la propia ley, por eso ve en la figura de su némesis Batman, el símbolo de la justicia unilateral y la venganza a toda costa, ve en eso una antítesis de esa libertad por los grilletes de los compromisos los cuales vinculan al vigilante a buscar esa justicia que propio sistema no puede otorgar y es mediante esa imposición de fuerza que menciona Max Weber que el justiciero hace su trabajo, siendo para el Joker la excusa perfecta para detenerlo, tan solo por la condición de ser un payaso que no quiere un orden natural, sino reír.

Personalidad de un payaso sin nombre

Hablar de un rasgo de personalidad del Joker no es tarea fácil, hemos visto en distintas historias como el único rastro identificable es la locura y lo impredecible de la misma. En la historia de Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth por Grant Morrison e ilustrada por Dave McKean, vemos como el Joker ha tomado

por sorpresa a un cautivo Batman dentro del famoso manicomio, aquí vemos como la personalidad del Guasón varía según cómo percibe la realidad misma, y como en un intento con una galería del horror y locura intenta sumergir a Batman en este camino hacia perder la razón, Pero vemos algo que va más allá de esa locura



y es un elemento que siempre hace que los fanáticos de Batman se posicionen con el personaje y ese es la inteligencia, la inteligencia del Joker raya en la genialidad, siendo capaz de inventar sus pro-

pias armas y estrategias tan meticulosas que convierten a sus enfrentamientos con Batman en un encuentro mortífero de ajedrez donde la locura y la muerte son la única opción para el que pierda.

¿Por qué ser un payaso y no un búho?

Uno de los depredadores naturales de los murciélagos son los búhos, y tal como los lectores de los cómics vieron en el arco de la corte de los búhos como este grupo le plantó cara al caballero de la noche, el Guasón es color, teatralidad, es burla, es lo opuesto de la concepción sobria y correcta del Caballero de la noche, el busca los reflectores, quiere reír, quiere una validación la cual nos gusta, sin duda una de las premisas más importantes del mundo de los comics es la atemporalidad y el sin número de historias, mundos alternativos y distintas visiones de los escritores y autores, y una de las premisas más importantes del personaje es que no es un solo hombre sino tres, tres jokers los cuales han enfrentado al hombre murciélago, y aunque es un misterio quienes sean, a lo largo de la historia del personaje hemos visto dos grandes rasgos del mismo el humorista inofensivo y ridículo payaso y el psicópata asesino en masa, sin un ápice de arrepentimiento por destruir todo lo que lo rodea y lo hacer lo que le place, de nuevo este elemento que conecta a ambos, y es que los murciélagos los relacionamos con la noche, pero a los payasos los relacionamos con las luces, el circo, las fiestas, esta festividad ha hecho que el personaje no genere más

que muchas veces una atracción por los fanáticos de las historietas siendo que sus acciones no son dignas de ser seguridad por nadie.

Dentro de este argumento en el cual buscamos explicar el cómo esta relación de depredador de cazadores en este caso el payaso se vuelve el cazador del vigilante, ironizar, manipular, entorpecer, ha sido la constante dentro de las historias del personaje, pondremos dos historias como ejemplo de esto, la primera será la historia de Endgame escrita por Scott Snyder e ilustrada por Greg Capullo, en esta historieta vemos el enfrentamiento final entre ambos combatientes, llevando al límite al vigilante, con un guasón que una primera instancia aparece sin rostro, pero sabiendo todo al respecto de la identidad debajo de la máscara de Batman, lo que lo lleva a jugar con el atormentando a todos los que lo conocen con y sin máscara, el impacto que genera el saber donde vive, que siente y cómo piensa el héroe, hace que este enfrentamiento sea memorable y es que con el simple hecho de ser alguien sin rostro que sabe todo de ti, pero tu no sabes nada de él genera esta ruptura entre la posición de dominación de Batman el cual se ve desvalido



ante un adversario más fuerte que el que derrota a la Liga de la Justicia, a su familia y por último cobra la última risa del personaje llevándolo a este enfrentamiento el cual termina con la muerte de ambos personajes.

El siguiente enfrentamiento memorable es el de Joker War escrito por James Tynion IV e ilustrado por Tony S. Daniel, aquí vemos la primicia de que pasaría si el Guasón contara con todos los recursos con los que cuenta Batman para entablar

una guerra con el personaje, haciéndose con esto el Guasón con todos los recursos, financieros y tecnológicos, la principal primicia del vigilante y que lleva a esta relación de nueva de dominio, entre una presa que planea todo ante alguien que planea cómo entorpecer el plan. Sin duda el príncipe payaso del crimen de ciudad gótica se ha vuelto un agente dominador de incluso el propio destino de un Batman que cada vez más se ve en jaque por el payaso que por cualquier otro personaje.

Del cómo transformar a tu patíño en heroína y cómo el romance no existe para un hombre que no quiere compromisos

Si Batman ha tenido un profundo romance le guasón también, de la mano de Paul Dini y Bruce Timm crearon al interés romántico del guasón la villana Harley Quinn, esta villana es la víctima más famosa del comodín, esta antigua psiquiatra es enamorada por él, y es trastornada mediante la tortura y la locura del personaje, la cual por mucho tiempo acompañó como una fiel enamorada a su Pudín, pero que al final fue relegada y que en la actualidad la popularidad de este personaje la he valido su propia historieta y también su propia interpretación en la pantalla grande, pero no paramos ahí y es que en la actualidad el afán de enamorar a alguien que no quiere estarlo creo al personaje Punch Line, otra asistente que acompaña al Joker en sus fechorías, pero aquí es donde uno podría decir que el

único amor del personaje es su libertad y porque no el único compromiso real es el de atormentar a Batman, y ese elemento de buscarle una pareja a algo que no la necesita hace que sea aceptado ya que se ve como alguien funcional alguien que no lo es, en un afán de buscarle un orden a algo que no tiene nos llevó a aceptar algo que muchas veces no queremos y es que el amor es libertad, pero alguien que se enamora muchas veces es un recluso de su propio amor.

La primicia más importante de esto es como un personaje que tiene identificado un objetivo y que todos su móviles son a través de hacer miserable a alguien que sabe que es miserable como Batman, se le ha imputado un interés romántico, en el último arco de la Guerra del Guasón,

una nueva compañera ha aparecido la villana Punchline, la cual es ese patíño que fue Harley pero con la diferencia que no es un interés amoroso más si una herramienta más para el Guasón, lo que ha desencadenado en Harley Quinn celos, teniendo esto en cuenta vemos nosotros cómo esta relación de dominio del Guasón sigue haciéndose presente, vemos como hay un ejercicio de coerción dentro del personaje con todos estos eslabones planteados vemos como el personaje tiende a utilizar esta autoridad y mani-

pulación de los que él considera sus más allegados sin manejar confianza ni estima simplemente con rasgos sociopáticos los cuales parecieran le dan una importancia en algo cosa que jamás ha existido debido a que el amor enfermizo que este maneja no es más que hacia el ejercicio de poder que utiliza para hacer lo que le place, no hay romance en un hombre que no ambiciona más que tener todo el poder para ser libre de todo y dueño de nada.

Un mal día puede llevar a la locura a cualquiera

Sin duda el libro que más ha hecho eco entre los fanáticos es el de *The Killing Joke* convirtiéndose en la cabecera del personaje, dándonos el origen más humano posible para alguien que no lo es, esta hipótesis nos plantea que después de un mal día todos podemos perder la cabeza, esta es la trama del libro en el cual este personaje trata de volver loco al Comisionado James Gordon, mediante un asalto a su residencia, la tortura física y psicológica, pero este es contradictorio por el sentido del deber del policía lo que lleva a una encrucijada a nuestros héroes de terminar o no esta lucha con el criminal. Partiendo de esto una sociedad que vive en miedo, con incertidumbre sumida en la pobreza y con gran afinidad a la violencia justifica los actos malos y la locura con esta tesis antes mencionada, pero caemos en la pregunta que es más

grande, esa costumbre, normas y leyes que nos hacen ser una sociedad o nuestra libre albedrío. Cuantas veces la gente se pregunta porque no hago esto, porque no hago el otro, o simplemente yo hubiera hecho lo mismo en su lugar esto ha hecho que las personas vean en el personaje ese reflejo de víctima y una esperanza de valentía de perder el control, lo que ha vuelto popular al personaje a pesar de ser lo que es una concentración de locura y violencia.

The Killing Joke se convierte en ese testimonio de lo que es el Joker, siendo utilizado como un acervo canónico entre los fanáticos del personaje, un repositorio de su origen y una justificación del porque este perdió la cordura. Para el escritor de la obra Alan Moore y el ilustrador Brian Bolland, el sentido de la obra es una re-



flexión profunda dentro de la motivación del personaje, siendo la primer obra que separa al Guasón de ese personaje humorístico de la serie de Batman de 1966, y convirtiéndolo en ese personaje sin escrúpulos, capaz de torturar, raptar, violar y matar, solo para demostrar su punto, incluso el desenlace de la obra abierto con el encuentro entre Batman y el Guasón, este último rematando el enfrentamiento con un chiste el cual termina con un Batman riendo a carcajadas debatiéndose en arrebatarse la vida al payaso y acabando con esa broma que es buscar recomponer un hombre que no quiere ser salvado.

Una muerte en la familia y sus secuelas

Hablar del desarrollo del Joker nos lleva a uno de los episodios más escabrosos del personaje, este se presenta en la historieta de Batman: A Death in the family, escrito por Jim Starlin e ilustrado por el mismo, en el cual vemos a un Joker llevando a cabo actos terroristas engaños, pero sobre todo, el acto de asesinar al primer miembro de la familia de Batman, el joven maravilla Robin en ese momento Jason Todd el cual mediante engaños es secuestrado por el payaso y asesinado cruelmente por el mismo utilizando una palanca y haciendo estallar el lugar donde se encontraba sin que Batman pudiera hacer algo. Esta muerte tuvo muchas secuelas, tanto la creación del personaje Red Hood, como el punto en el cual este personaje empezara a realizar cada vez

actos más atroces, como en la historia de No Mans Land, donde este asesina a la esposa de James Gordon, y muchas más hasta la fecha, pero aquí hay un paréntesis que debemos de mencionar, y es que la elección del asesinato de Jason Todd no corrió a cargo del Joker, fueron los propios fanáticos que llamando a un número telefónico decidían si el destino de Robin era el de morir o seguir con vida, siendo la decisión de su muerte este punto de no retorno donde este personaje podía dar rienda suelta a lo que el quisiera, avalado por los fanáticos.

Esos que no siguen están destinados a ser seguidos

En un contexto como el que se vive, en una época contemporánea donde el nihilismo toma más protagonismo, donde la competencia individual ha llevado a las personas a ser más egoístas, donde mejor tu hacerlo a que te lo hagan, una sociedad azotada por pandemias, hambrunas, guerras y pobreza, es una sociedad la cual busca en medio de todo esa estructura social de la cual vive sujeta, un vestigio de libertad, es libertad no es la del hombre millonario, inteligente que tiene un plan para todo, y no lo es porque ese escenario pasan los años, la vida y jamás llega, en cambio el escenario del abuso, de la locura, del crimen está presente en la televisión, en el cine, en los cómics y sin querer este va generando un estado de desorganización social dentro de un marco de leyes y eso va permeando un aislamiento del individuo lo que va arrojar como resultado una incongruencia entre la relación del mismo y de esas leyes que lo rodean, donde esa justicia se convierte en un chiste es más atractivo ser un payaso y hacer lo que uno quiera porque a final de cuentas esa es la mejor forma de sobrellevar las vicisitudes de la vida cotidiana.

Este es el sentido que ha hecho el Joker en la gente el cual lo ha transformado en un anarquista, un villano que no le teme a ser el mismo y este individuo producto de esa incapacidad social de darle una dignidad se convierte en un héroe, un héroe del cual la gente humilde se siente más atraído, un rostro que muestra una

sonrisa en una vida que ya no tiene un sentido alguno. Llevamos mucho tiempo tomándole más sentido al Joker que a Batman, esto es debido a esas faltas en la estructura social, la marcada desigualdad y el ritmo de vida frenético que hace que se pierda un objetivo concreto el cual es vivir.

Por lo menos este es el sentido en el cual pareciera que el personaje ha sumado adeptos a su base de fanáticos, con la película de Todd Phillips, *Guasón*, vemos al personaje de Arthur Fleck, interpretado por Joaquin Phoenix, personaje que le dio en las pasadas premiaciones al Oscar su premio al mejor actor. Este éxito no es una casualidad y es que vemos en el filme un entorno que conflictivo lleno, de desigualdad el cual vemos una ciudad superada por no solo la delincuencia, sino por la marcada vulnerabilidad social generada por el desempleo, falta de servicios básicos y en el caso del personaje un abandono de los programas médicos de atención a la salud mental de los cuales el personaje de Arthur Fleck es víctima. Al final vemos el caos de la ciudad exacerbado por los manifestantes los cuales toman el símbolo del payaso como el del vigilante.

Con base a lo anterior antes mencionado vemos como una sociedad anómica como la que se presenta en el filme es un caldo de cultivo perfecto para utilizar como estandarte al personaje del *Guasón*, entendiendo a sociedad anómica como ese



estado que se gesta cuando la sociedad se ha degradado al punto donde estas ya no son respetadas por los individuos, ahí vemos como los disturbios surgidos por este descontento social fácil retoman el símbolo del bufón como una cara en con-

tra del autoritarismo, del abandono y sobre todo del poder que ya no nos representa y del cual nos reímos y burlamos volviendo de este caos social un funeral donde los payasos no lloran sino ríen por ese estado que ya no está en el poder.



Fuente: Patrick Baz via Getty images

Ideales contra realidades

El Joker es un villano, por más simpatía que tratemos de buscar en el personaje tenemos que comprender que no es un ideal sino una realidad de lo que la estructura hace a la gente más vulnerable, el mundo contemporáneo nos ha mostrado que la vulnerabilidad debe ser atendida no de una manera individual sino mediante la construcción de alternativas que no lleven a desarrollar una verdadera alternativa para poder brindar un verdadero futuro de libertad y esperanza no solo a los que se esfuerzan por ellos, sino a todos ellos que verdadera-

mente necesitan un apoyo, pensar que un villano es una víctima nos muestra como las aspiraciones del colectivo no están enfocadas a la comunidad sino a ese individualismo en el cual un anarquismo desmedido hace que se caiga en una crisis de identidad donde ser un justiciero ya no atrae.

La triste realidad es que nuestras leyes y la educación ha olvidado el factor humano y hemos romantizado las condiciones negativas en las cuales viven muchas y se ha creado una comedia en la cual ser

el payaso de circo es más fácil que afrontar los miedos, pensar que un villano que nunca tiene más que un plan para atormentar a un ya atormentado héroe por sus traumas de la infancia, que actúa de una forma sobreactuada, que usa colores brillantes, no hay nada más importante dentro de este personaje y es que cualquier escritor lo puede llevar a cabo, pensando en una forma ingeniosa y dándole un traje de colores distintos, cualquier actor podría interpretar al Joker, y es que solo tiene que hacer su versión e interpretar la locura, y es que la más grande fortaleza del personaje se ha vuelto su más grande debilidad y es que ya está definido y es que las personas eligen vivir con un código de ética, en vez de elegir actuar como debe ser correcto. No olvidemos que este personaje no es más que eso, un personaje, no es un ideal, no es alguien a quien aspirar.

En este sentido el término de anomia llevado a un análisis sociológico por Emile Durkheim, es sin duda un ancla que nos puede ayudar a comprender este contexto, esta desigualdad calmada que se genera en la degradación de las relaciones sociales, ya sea por la exclusión, pobreza u otros fenómenos, van volviendo vulnerable el tejido social en una sociedad donde la falta de puntos en común al momento de llevar a cabo un consenso social va cercenando poco a poco la pertenencia a un colectivo y esa individualidad propicia que el ciudadano en este caso el joven el cual se ve atraído por una figura que lo representa más que al millonario en capa y con autos, tecnología de punta, planes meticulosos para resolver cualquier cosa, hombres bien parecidos con una moral intachable hacen que sea poco realista para alguien que vive

en situación vulnerable donde el poder y la ley no se acercan a él por la desigualdad estructural.

En últimas fechas hemos visto cómo dentro de muchas protestas en lugares como Taiwán, Hong Kong, Chile, muchos jóvenes han tomado el estandarte del Gueón como una imagen de justicia siendo este bufón, una cara del descontento. Es fácil comprender que con todo el material detrás del personaje, muchos fanáticos han decidido pintar sus rostros y sus cabellos, con esta apariencia de payasos reírse por la injusticia que vulnera sus derechos, porque cuando ya no tienes nada solo queda reír y para las autoridades estos ejercicios se convierten en una locura que se trata de justificar criminalizando a estos payasos, que actúan en contra de un sistema que se convierte en víctima y les despoja de ese protagonismo al convertir a estos protestantes en la personificación de la maldad y de la irreverencia, pero olvidando que este motor de revolución va relacionado con un descontento social y no por simplemente vandalizar y si esta cara de sátira es la única que puede inyectarle temor al estado, veremos jóvenes apersonando al Joker dentro de los próximos años.



Fuente: CNN internacional



Tres Jokers o Millones de Jokers

Aunque en las historietas nos han presentado a tres guasones, la realidad es que por más de ochenta años nos han presentado no solo tres, sino un centenar de guasones, unos más brutales que otros, teniendo en cuenta esto, y retomando la antes expresado vemos hoy en día que este personaje ya no solo es un villano sino un símbolo, pero cómo podemos tomar ese símbolo como una representación social dentro de la vida cultural y del imaginario colectivo contemporáneo. Es muy normal ver a niños, jóvenes y adultos utilizar camisetas con el logo de Batman, ese logo inconfundible que ha sido popular desde hace décadas, pero también, hemos vuelto muy popular el ver personas utilizando al Joker en sus prendas, y es que el Joker no tiene un logotipo, pero vemos como gente se disfraza de él, parejas en fiestas de disfraces apersonando el enfermizo noviazgo entre Mr. J y Harley Quinn, incluso niños prefiriendo ser este personaje, y es que si hacemos un balance de sus habilidades, también es un individuo que siempre tiene un plan y usa su inteligencia para cometer crímenes, nos recuerda a Batman pero claro en una versión torcida.

En este sentido podemos tomar como referencia la historieta de Batman: White Knight de Sean Murphy, en la cual nos dan como primicia a un Joker que menciona que bajo medicamento y con la oportunidad él podría ser un gladiador de la justicia, mostrando a un Batman el cual estaba sumergido en una cruzada no por la justicia sino por la autocomplacencia,

historias como estas no ponen en esta disyuntiva de cómo se ha forzado a que el personaje se convierta en algo más, esto refuerza la justificación que muchos fanáticos han tomado de que el Guasón es una víctima del entorno y que esa relación enfermiza con Batman recae también en el justiciero que no logra erradicar esa sed por venganza que no es otra cosa que un sentimiento de culpa por el crimen de sus padres, los cuales en ese instante de su niñez el no pudo salvar. Este sentimiento de empatía que la gente sumergida en condiciones de desigualdad tiene hacia el Joker va a repercutir en una generación que ya no verá al Joker como un villano, sino como una víctima más de un sistema social que solo aumenta la brecha entre clases sociales y que abandona a los más vulnerables a su suerte, donde solo el más fuerte podrá reír al final.

Franquicias en las risas

No debemos olvidar que la concepción del personaje es en una tira cómica y que es un producto, el hecho de ser el villano de un personaje tan popular le da esa jerarquía en el gusto y sobre todo al poder identificar a ese fanático empedernido que siempre va a querer una historia entre estos dos enemigos. En los últimos años hemos visto un obligado enfrentamiento entre ambos y es que dentro de la Galería de villanos tan extensa que tiene un personaje como Batman, es este payaso el que tiene una popularidad tremenda, hemos visto el éxito que tuvo la película de Guasón incluso superando a

otras producciones de super héroes y con una recepción avasallante, esto aunado que han sido dos actores que han interpretado a este personaje y han obtenido un premio Oscar. Ante esta contundente realidad es fácil seguir comerciando con esta idea y no se nos haga una locura pensar que en unos años más el Guasón se convierta en un antihéroe que le guste más a la gente que el propio Batman, tal y como fue el caso de Harley Quinn la cual de ser una villana ahora es una antihéroe la cual hemos visto en el gusto de mucha gente que incluso la ve como un ejemplo de un héroe moderno.

La conclusión de la fama de un payaso

Sin duda en este recuento por lo que es el impacto del personaje del Joker, tenemos nosotros no solo una justificación del porque es popular, sino un reconocimiento por un personaje equiparable a otros personajes de alta popularidad, como Superman, Spider y Batman, catalogado como el villano más popular de las historietas, partiendo de esto realizar un análisis literario con este caos de ideas por parte de distintos autores ha llevado incluso en la actualidad a catalogar a los Jokers, entendiendo al primer Joker como este bufón simplón, que veíamos en las primeras historietas y del cual actores

como Jack Nicholson y George Romero basaron, su personaje, pasando de esto al Joker psicópata el asesino que con su locura lleva a cabo cualquier cosa que le plazca siendo una encarnación del caos, el último Joker es el criminal el Joker cerebral que lleva su locura a la genialidad con la única finalidad de jugar con Batman. Pareciera que pudieras calzar cualquier zapato dentro de la apariencia del personaje unos lo tachan de anarquista, incluso de un marxista contra un Batman millonario, más ese no es el sentido que buscamos en este análisis literario final, sino en que nosotros encontremos como



esta variedad ha hecho que este se bien recibido porque no se nos olvide que el joker puede ser cualquiera.

En esta formula de que el Joker es una víctima de la vulnerabilidad social que puede vivir un individuo nos vemos sumergidos ante un agua turbia que diluye la razón, y es que sin darnos cuenta este personaje ya no solo es del dominio de la franquicia de Batman sino se ha convertido en ese estandarte de las consecuencias del mundo moderno dentro de individuos que la sociedad olvida, si esta será la justificación que le daremos al personaje, estamos hablando de un efecto moral que va relacionado con la propia incapacidad del fanático de comprender la propia ley que el ve difusa ya que sus personajes la quebrante con el motivo de un bien mayor ya sea la justicia a costa de todo de Batman, o la libertad demencial

del Joker. Sin duda cuando aparece Joker en 1940 en el ejemplar número 1 de Batman, el autor no hubiera pensado que un payaso se iba a convertir en un icono no solo del crimen, de la locura, sino hoy en día de la justicia y la búsqueda de una equidad para los marginados del mundo moderno el cual muchas veces resulta más duro que el de las historietas.



Fuente: Joker, DC Films, 2019.

Línea final, el remate de una Prime 1 Studio broma asesina

Hemos hablado del personaje y de sus motivaciones, pero hacia dónde va un símbolo que coexiste con un símbolo de justicia, hace cinco años escribía sobre el símbolo de la justicia interpretado por el Caballero de la Noche y ahorita me doy cuenta que todos nos sentimos más atraídos por el villano porque puede ser la historia de todos, maestro universitario, que perdió a su esposa e hijos y se vuelve loco el cual quiere demostrarle al mundo su dolor ya que a perdido la cordura, ya el que te escribe vivo en una

ciudad con mucho calor, haría explotar las tres plantas eléctricas en pleno verano de 50 grados centígrados, y sin esa electricidad no hay agua potable, ni internet y vamos a repartir fuego por todos lados quememos todo, si suena como un capítulo de Batman, creo que eso es lo que estamos viendo hoy con el Joker, una interminable locura dentro de todos que no nos atrevemos a sacar, pero yo te digo a ti que busques una inspiración en esa fuerza que te permite a ti ser tú y no un payaso.



EL JA, JA, JA, JA, JA

Ana Laura Teyssier Bautista



Resumen

Un personaje surgido en el mundo de los cómics es El Joker, El Guasón, El Bromas o El Jajas para alguno(a)s mexicano(a)s; un supervillano claroscuro, hilarante y grotesco que fue estilizado y convertido en antihéroe en la película Joker de 2019 interpretada por Joaquin Phoenix a quien se le ha reconocido su maestría y genialidad interpretativa. Por primera vez lo(a)s cinéfilo(a)s hicimos una pausa para conocer una de las múltiples historias de vida de un hombre etiquetado como psicópata criminal, hijo del sistema político, económico y social, y de quien nunca tuvimos la certeza de que se tratara del auténtico Guasón por su desapego parcial de los cómics, su crudeza visual y narrativa. La película fue señalada de glorificar, poetizar y romantizar la violencia y hacer una apología del delito.

Analizamos a El Guasón como un personaje crudo y perturbador; hacemos una breve comparación entre Batman y El Guasón; reflexionamos sobre la violencia y la apología del delito que se representa en los cómics y en las películas cinematográficas; exponemos el furor, shock, simbolismo y culto que ha generado; abordamos su estética, locura visionaria, su guasa y romanticismo; afirmamos que no nos representa pero está allá afuera como un activista solitario o un enemigo público, nos detenemos y concluimos preguntándonos: ¿Necesitamos un Guasón? El Guasón es la dualidad entre el hazmerreír y una broma cruel de la comedia o el drama social, una fábula contradictoria del entretenimiento contemporáneo que se parece a nuestra realidad.

Palabras clave: *Joker, Guasón, cómic, violencia, análisis.*



Introducción

El Guasón es un personaje antagónico surgido en los cómics estadounidenses casi a mediados del siglo XX; un hombre común convertido en un payaso insolente y jactancioso con una risa singular, hostil, crítico y un filósofo criminal no apto para menores de edad. En la película de 2019 El Guasón es un personaje crudo y perturbador, retrato de un hombre aprisionado en las dificultades cotidianas y vulnerado por las circunstancias que transita del activismo solitario a la ejecución de conductas criminales que lo convierten en un enemigo público. El Guasón rompe con el arquetipo del payaso afable, carismático, estúpido y tonto que entretiene y provoca risas, desenchaja del arte del payaso común y sus payasadas son más inteligentes unas de otras. Sin duda es un personaje ecléctico, políticamente incorrecto, un rompecabezas y una caja negra, incomprensible a edades tempranas y hasta adultas, una comedia cruel y violenta que nos horroriza pero que nutrimos y alentamos. El Guasón incomoda y expone dilemas morales, promueve el caos y sacude nuestras ideas, percepciones y valores. Es un personaje filoso, perspicaz, visionario y caótico que confecciona bromas crueles para llevar al límite el orden y la paz evidenciando las fallas y contradicciones de las personas y del sistema político y social.

Un personaje crudo y perturbador

El Guasón en los cómics, historietas o novelas gráficas es un gánster embustero y un payaso criminal, principal archienemigo de Batman, un criminal complejo y sui géneris; agente del caos, estridente, psicópata y sociópata, un retrato perturbador de las conductas antisociales contemporáneas. En los cómics aparece como un personaje desparpajado, atribulado y delirante con una sonrisa forzada y cruel, locuaz y colorido, dueño de una locura racional y una sátira muy particular. El Guasón es un personaje que parece justificar su conducta en su historia de ruina financiera y en su frustrada carrera de humorista, sin embargo en la película de 2019 (*Joker*) la justificación yace en su historia de abuso infantil y otras veces en historias inverosímiles aseverando un pasado de opción múltiple.

El personaje en la película de 2019 fue estilizado y desaliñado con una sublime estética, es representado por un varón adulto con extrema delgadez, pobre, enfermo y solitario. Los juicios de valor simplistas lo acusarían de no hacer lo suficiente para salir de su pobreza, lo calificarían de antisocial porque en nuestros contextos socioculturales se exige que seamos seres sociales y la soledad es inaceptable y extraña, y sobre sus enfermedades mentales se culparía a su madre y a él mismo, así como lo muestra la película. Pocas veces se considera que el sistema social, político y económico nos vulnera y nos exige producir y consumir, nos hace valioso(a)s mientras somos productivo(a)s atribuyendo supuestos

estatus que si no alcanzamos llevan a sufrir hostigamiento, clasismo y discriminaciones, y si nos atrevemos a cuestionarlo, nos señala como resentido(a)s, frustrado(a)s y traumatado(a)s o loco(a)s, nos acusa de no hacer lo suficiente y abre caminos hacia el mundo delictivo.

En este sistema somos valioso(a)s cuando poseemos, proyectamos y fingimos, así el estridente traje del Guasón representa el estatus alcanzado como un ingenioso criminal que paradójicamente también es culpado por el sistema de no observar una conducta acorde con las normas jurídicas. El Guasón no es un personaje magistral para delinquir, es el resultado de creatividad y la libertad de expresión, vive en el mundo de la ficción aunque irremediabilmente se encuentra en nuestra cotidianidad, ha sido distorsionado y mal interpretado por quienes desean justificar su retorcido libre albedrío y se niegan a asumir las consecuencias de sus conductas antisociales y a deconstruirlas.



Batman y El Guasón

Batman, El Caballero Oscuro o El Hombre Murciélago es un superhéroe mortal, ecuánime y estoico, un detective y centinela justiciero aliado de la policía, archienemigo de El Guasón enfundado en un traje oscuro y un antifaz que le proporciona anonimato; El Guasón en cambio es la antítesis y el némesis de Batman, delirante y pendenciero, estridente, histriónico, bufón, superhabilitado y con una ostentosa sonrisa desenfrenada. Ambos coexisten en Ciudad Gótica, una ciudad del siglo XX que se parece todo el tiempo a nuestras ciudades contemporáneas atiborradas de delincuencia común, delincuencia organizada, desorden, ingobernabilidad, pobreza, desempleo, odio, impunidad, corrupción, violencia, etc. Batman y El Guasón no pueden existir uno sin el otro, son una forzada dualidad

más allá de la bondad y la maldad manteniendo cierta contención del crimen en Ciudad Gótica.

El Guasón es un delincuente osado y su objetivo inicial era asesinar por placer con una toxina que desfiguraba el rostro de sus víctimas dejando una sonrisa grotesca pero luego su objetivo se redirigió a desafiar y burlar el sistema, llevar al límite el orden y la paz, dar una lección de caos y de paso algunas moralejas para Batman, enfrentándolo constantemente con sus principios y valores morales. La pretensión de considerarlo un enfermo mental que despliega conductas sanguinarias es muy atrevida y engañosa, su psicopatía no lo excluye de imputabilidad y no le resta el carácter de activista solitario o enemigo público.

Violencia y apología del delito

La película Joker (Guasón) de 2019 fue acusada de promover la violencia y la apología del delito, se pretendió interpretar como la glorificación del delincuente sin importar la comisión de sus delitos, en muchas personas incidió como aprendizaje por imitación por la pobreza analítica del personaje y su contexto sin sopesar que la violencia no es una broma, no obstante, para otras personas significó un enfrentamiento con sus propias

conductas y su historia de vida. No puede ocultarse el surgimiento de alguno(a)s delincuentes justificándose en la película bajo el sobrenombre de Los Guasones o similares y el uso de la imagen de este payaso perturbador para publicar frases llenas de sátiras crueles y sofismas. La mayoría de las personas a reserva de las versadas en Derecho tienen una limitada cultura jurídica resultado de falta de interés por exceso de tecnicismos o por falta

de acceso a ésta, pocas veces se les habla del contrato social, el libre albedrío, los efectos de las conductas externas, la teoría del delito y de los delitos en particular e infortunadamente sólo se promueve la denuncia sin antes promover la prevención del delito y la cultura de la paz; la impartición de justicia es reactiva pero no preventiva ufanándose en que la ignorancia de la ley a nadie justifica y no admite excusa ni pretexto.

Las personas de las sociedades contemporáneas están hacinadas y estresadas, son ultraviolentas y paranoicas, enarbolan la violencia como una forma particular o colectiva de resolución de conflictos en una mal llamada jungla o infierno donde todo(a)s violentan a todo(a)s y nadie se deja de nadie, la violencia es una forma negativa de comunicación y control; en la novela gráfica, el cine, la televisión y la música, la violencia alegra y vende muy bien, en el cine la violencia está encuadrada en “acción” o “drama” y hemos mal entendido la ficción de la realidad o hemos llevado la ficción a la realidad sin discernir sus consecuencias. La comprensión de estos temas por parte de los menores de edad sin suficiente desarrollo biopsicosocial es limitada, exige supervisión y explicación de los padres, madres, tutores o adulto(a)s. Aunque a veces se cree que los cómics son para niño(a)s, lo cierto es que su lenguaje visual y narrativo es propio de lo(a)s adulto(a)s donde existe mayoría de edad, pleno uso de facultades mentales, determinado grado de ilustración y la capacidad de entender y querer.

Desde que nacemos firmamos el contrato social, aquel en el que cedemos parte de nuestra libertad al Estado dotado(a)s

de libre albedrío y somos sujeto(a)s de derechos y obligaciones; por falta de educación emocional y jurídica a edades tempranas desconocemos la existencia de conductas internas y externas, éstas últimas reguladas por el Estado de Derecho; nos hablan de lo bueno y lo malo en un contexto reducido, de aquello y lo otro, citan ejemplos sin fundamentos precisos acordes con el grado de entendimiento y desarrollo biopsicosocial, a los menores de edad pocas veces se les ilustra sobre la imputabilidad, los posibles conflictos con la ley y sus efectos. Cuando era niña creía que los cómics eran lúdicos y no me importaban; cuando adolescente me parecían aptos sólo para niño(a)s y con diálogos ininteligibles, y no me importaban, pero en mi edad adulta empecé a comprender su contenido, significado e impacto.

Batman y El Guasón fueron mis primeros acercamientos al mundo de los cómics, me consideraba grande para incursionar en un tema que me parecía propio de niño(a)s, padres y madres de familia. Empecé leyendo cómics y viendo películas basadas en ellos, encontré dioses, centinelas, superhéroes y supervillanos, fue increíble y escabroso descubrir este universo visual y narrativo. El impacto de los cómics y las películas basadas o derivadas de éstos tienen una incidencia diferente en menores de edad respecto de los adulto(a)s, en lo(a)s menores impera el aprendizaje por imitación y la mayoría de sus conductas parecen divertidas, ocurrentes o inocentes pero cuando transitan de la adolescencia a la juventud se llevan esos aprendizajes sin distinguir la mayoría de las veces la ficción de la realidad.



La exposición del trabajo creativo en los cómics y el cine están revestidos de arte, libertad de expresión y propiedad intelectual, lo(a)s espectadores se quedan con ese pedazo de narrativa visual en su mente con la que pueden deliberar, concatenar y llegar a determinadas resoluciones que surten efectos en el plano de la realidad. En nuestras sociedades hemos normalizado la violencia y ni siquiera alcanzamos a advertirla o visibilizarla porque forma parte de nuestro día a día, una coraza de indiferencia nos cubre pero ya no nos inmuta. En la mente colectiva se ha aceptado que el hombre es el lobo del hombre siguiendo a Hobbes o que todo(a)s somos malo(a)s por naturaleza y más coloquialmente se acepta el maleo y la existencia de lacras o el despliegue de conductas nocivas porque se quiere y se puede.

El comportamiento ordenado y razonable de las personas es despreciado y ridiculizado por ello abundan los bravucones, los patanes, los granujas, los cabrones, los gandallas, los malas hierbas, los vivales, los barbijos, los mañosos, los chingones, los viejos lobos de mar, los rufianes, los truhanes, los capos, los padrinos, etc. sean varones o mujeres. Transitamos en contrasentido y en contextos socioculturales donde se desprecia el conocimiento, el cumplimiento de los ordenamientos jurídicos y la paz, ahí es donde personajes como El Guasón son un retorcido y muy fecundo referente. En el fondo, los creadores de contenidos de ficción proyectan dimensiones alternas y violencia gráfica con efectos sociales y culturales negativos. ¿Cómo les explicamos a los menores de edad la existencia de un complejo payaso criminal, activista solitario antisistema y enemigo público?

Podemos empezar diciéndoles que por razón de edad como niño(a)s o adolescentes carecen de pleno entendimiento sobre los contenidos gráficos, además de que la reproducción y exaltación de conductas dañosas en éstos es un recurso creativo para crear estímulos y captar la atención de lo(a)s espectador(a)s que no deben imitarse porque contravienen la civilidad, el orden, la armonía y la paz que nos permite vivir en sociedad y que la transgresión a las normas de derecho penal tiene consecuencias como la vinculación a procesos penales y/o la privación de la libertad personal.

“La mayoría de los adolescentes que entran en conflicto con la ley penal son de sexo masculino; tienen entre 15 y 17 años de edad; presentan un retraso escolar de más de cuatro años o han abandonado la escuela de forma definitiva; residen principalmente en zonas urbano-marginales; trabajan en actividades informales que no exigen calificación laboral; con el producto de su actividad contribuyen al sostenimiento del núcleo familiar o de su núcleo de pertenencia, y viven en entornos violentos”
(UNICEF México, 2010: 88).

También nos faltan estrategias para enseñar a los menores de edad y hasta las personas adultas a identificar, prevenir y contener conductas violentas y hacer énfasis en que los cómics, el cine y la televisión son industrias del entretenimiento cuyos contenidos no deben imitarse, el Estado debe incorporar esa industria en políticas de prevención del delito y cultura de la legalidad que incluyan, por ejemplo para los padres, madres o tutores, un protocolo que delimite los contenidos gráficos no aptos para menores, la legislación aplicable, los motivos, las pautas

de educación emocional y jurídica para niño(a)s y adolescentes, etc. La industria del entretenimiento debe ser responsable y aliada en la promoción y fomento de la cultura de la paz.

En este sentido, “los niños deben contar con una enseñanza que les facilite lo esencial en el manejo del enojo o en la solución positiva de los conflictos, partiendo de la idea de ser empáticos y de controlar sus impulsos. Si dejamos que los niños aprendan por su cuenta, se corre el riesgo de perder la posibilidad de que logren interiorizar y cultivar un repertorio emocional saludable” (Ostrosky, 2008: 42). Los menores de edad de nuestro tiempo son aleccionados por su círculo familiar y social para estar a la defensiva, para no dejarse de nadie y para agredir e imponerse, adoctrinados para promover el tráfico de influencias y la rápida obtención de recompensas. Lo(a)s estudioso(a)s y de buen comportamiento son señalado(a)s de tont(a)s, ñoñ(a)s, inocentes, cobardes e ingenu(a)s, acusad(a)s de falta de habilidades sociales transgresoras y finalmente ridiculizad(a)

s como lo(a)s payaso(a)s de las cachetadas, de ahí la correlación con el refrán “El valiente vive hasta que el cobarde quiere” y el ascenso a la valentía implica una fuerte dosis de violencia social aprendida, una absurda contradicción normalizada e invisibilizada por sociedades mordaces y violentas. La única violencia aceptable es la que resulta de la legítima defensa o el cumplimiento de un deber que nos permite contener o repeler agresiones inminentes, más allá tiene consecuencias jurídicas.

Hace falta socializar las normas y procedimientos jurídicos, acercar su conocimiento a las personas de todas las edades con un lenguaje asequible. El Estado no puede conminarnos a cumplir sus normas sin antes proporcionarnos herramientas y medios para su conocimiento, debe disponer de sensibilidad en la administración y procuración de justicia sin ejercer violencia judicial y sobre todo debe de dejar de olvidarse de sus ciudadano(a)s y de aquello(a)s en proceso de formación como si se tratara de una jocosa negligencia criminal.

Furor, shock, simbolismo y culto

El Guasón fue ovacionado como un personaje alter ego, fascinante y excelso en la película 2019 por encarnar aquellas conductas que mucho(a)s desean desplegar pero que contienen por sus repercusiones o que ejecutan y ocultan, “Existe una identificación (consciente o inconsciente) con el criminal. Con aquel que se atreve

a ejecutar lo que nosotros no osaríamos realizar. Esta identificación con el criminal podría explicar el éxito de la novela negra, de la página roja de los periódicos, de las revistas amarillistas dedicadas al crimen, de las películas de gánsters, de las series policíacas de televisión” (Manzanera, 2005: 5). Disertar sobre bondad



y maldad resultaría ocioso pero es innegable que vivimos en sociedades morbosas, perversas, depravadas, corruptas y gandallas. La conducta interna y externa de las personas recorre continuamente el *iter criminis*: ideación, deliberación, resolución, manifestación, preparación y ejecución (Castellanos, 2005; 283-284) y se justifica continuamente en el aprendizaje por imitación, el violento contexto sociocultural y la impunidad.

Toda la publicidad y controversia generada alrededor de la película *Joker* (Guasón) 2019 atestó las salas de cine tratando de entender las metáforas, los mensajes ocultos y los vínculos de los personajes con los cómics; la publicidad y los discursos de los creadores y actores de la película nos llevaron a considerarla magistral, sublime y genial. A pesar de ser una creación ficticia, se ha convertido en parte de nuestra cultura donde cada espectador(a) interpretó, reinterpretó, cuestionó y llegó a una resolución subjetiva y particular sobre el argumento y la trama. Podríamos revelar aprendizajes positivos, negativos o eclécticos, no obstante la poderosa influencia del cine debe enseñarnos que las personas gozamos de libre albedrío con sus consecuentes efectos y ningún argumento cinematográfico puede justificar o ayudarnos a evadir el resultado de nuestras conductas porque las normas de derecho penal sancionan la conducta objetiva.

El simbolismo de El Guasón se sustenta en el hombre que reiteradamente cuestiona el sistema visibilizando sus fallas, enfrentándose continuamente con Batman, El Murciélago, bajo el que se encuentra un hombre millonario que constantemente es colocado en el extremo

relativista y dialéctico. Batman bien puede representar el capitalismo contra los embates de las desigualdades estructurales que encarna El Guasón. Lo rescatable de El Guasón es su historia infausta cualquiera que esta sea, vulnerado por el statu quo, olvidado por el Estado, contestatario, activista y justiciero a modo, muy parecido a Batman aunque en extremos opuestos. El Guasón apela a que ningún cambio se ha hecho con romanticismo y que la violencia a veces es un camino para corregir los yerros.

El culto a El Guasón resulta de sus alucinantes reflexiones, divina locura, ambivalencia, virtudes exacerbadas y argumentos ideológicos, es una fábula del entretenimiento contemporáneo que continuará transformándose con el tiempo.

La estética de El Guasón

El payaso es una figura emblemática para la mayoría de los niño(a)s porque para otro(a)s causa terror y repudio (coulrofobia). La concepción y asimilación de un payaso grotesco e infame en sus primeras apariciones en los cómics hasta su profunda estilización en la película de 2019 creó furor y lo convirtió en el príncipe payaso del crimen.

En el mundo de los cómics El Guasón es una combinación de arlequín y el tipo de payaso Augusto, extravagante y estridente, enfundado constantemente en un traje de caballero contrastando con su rostro blancuzco, cabello verde, boca grande y su sonrisa perpetua y mortal, en sus inicios El Guasón no era alto ni delgado. En la película de 2019 al maquillaje de El Guasón se incorporó por primera vez una escurridiza lágrima azul convirtiéndolo en una estrella de rock criminal antisistema superando la imagen de El Guasón de 2008 donde lucía más desaliñado. En la película de 2019 el personaje interpretado por Joaquin Phoenix fue estilizado con una sublime estética que permitió imprimirle un encanto y un atractivo singular, pasó de gánster grotesco (Batman, 1989), loco destrampado (Escuadrón suicida, 2016) a el hombre de locura razonable y visionaria (El Caballero de la Noche, 2008 y Joker, 2019).

Cubrir el rostro con maquillaje o máscara transforma y empodera, el anonimato da libertad y autoconfianza. Si bien las personas somos máscaras, esas máscaras devienen de nuestra conducta interna

que al convertirse en conducta externa requiere autorregulación. Así, El Guasón lleva en el rostro una sonrisa perpetua y cruel y una escurridiza lágrima azulada que podría entenderse como una forma de cubrir su infelicidad pero también como un desafío a los estereotipos y los convencionalismos sociales de la sonrisa empática y la cara feliz. Aceptamos sonrisas lindas pero no sonrisas grotescas, esas nos encrespan, no son normales dentro de nuestra anormalidad en contraste con el libre desarrollo de la personalidad donde una sonrisa sobreexpuesta o remarcada ya no es motivo de conmoción.

El furor y apropiación del personaje llevó a crear ingeniosos memes, en uno de ellos creado por Panadería y Pastelería El Monarca aparecen dos imágenes, en la primera, una acalorada discusión entre Batman y El Guasón donde éste le dice: — ¿Quieres saber cómo me hice éstas marcas?—, en la segunda aparecen varios panes colorados típicos de algunos lugares de Puebla. El meme está acompañado de la frase “Pocos lo entenderán”, sugiriendo que El Guasón se hizo una amplia sonrisa roja comiendo panes colorados elaborados con filigrana de azúcar roja. «Ja, ja ja, ja, ja».

La sonrisa es un gesto de aceptación y empatía pero no todas las veces, no cuando es fingida y cubre las ideaciones más profundas de nuestra mente; la carcajada es socialmente aceptada pero no cuando perturba la aparente normalidad y con-



tradictoriamente, las burlas o bromas que generan carcajadas son socialmente aceptadas y llevan implícita una carga de dolo que muchas veces tiene connotaciones violentas amparadas en la cultura de lo burlesco. La sonrisa cruel y perversa no es aceptada socialmente porque tiene tintes de ironía y perversidad, de aquí parte El Guasón para mostrar las hipocresías y las farsas de las personas.

Después del estreno de la película, la máscara de El Guasón se convirtió en el rostro de protestas contra el sistema en algunos lugares del mundo llegando incluso a sustituir la máscara de Guy Fawkes (Guido Fawkes) como símbolo de desobediencia civil y en la inspiración de mucho(a)s fanarts (arte hecho por fans) e imitadores locales, el impacto narrativo y visual de la película ha dejado secuelas muy profundas en el imaginario colectivo de las que pronto sabremos más. Las imitaciones de El Guasón fueron duramente criticadas por los fans de la película, exigían un estricto apego a su estética:

varón alto y esbelto, traje a la medida, maquillaje idéntico y baile esmerado.

Durante la emergencia sanitaria por COVID-19 (Coronavirus) los cubrebocas mostraban diseños de sonrisas estridentes y mucho(a)s optaron por llevar la sonrisa de El Guasón (los cubreboquistas), esa sonrisa plasmada en pedazos de tela tiene connotaciones más profundas que la mera estética, significa una apropiación colectiva del personaje, la consciente identificación y aspiración a convertirse en un(a) fugaz payaso(a) criminal antisistema ... o no. COVID-19 surgió como el nuevo agente biológico del caos y muchos héroes y heroínas lo combaten, subsiste entre teorías conspiratorias, incredulidad, necedad, resistencia, miedo, muerte y violencia. Susana Distancia fue la heroína creada por la Secretaría de Salud en México para promover la Jornada Nacional de Sana Distancia contra el coronavirus, los críticos y bromistas consideran que crearon a Susana Distancia y olvidaron su Sano Juicio.

Lo(a)s payaso(a)s menos afortunado(a)s

En la película de 2019 el multimillonario de Ciudad Gótica Thomas Wayne (padre de Bruce Wayne) dice en televisión después del homicidio de tres de sus empleados y su pretensión de convertirse en alcalde: “Qué clase de cobarde haría algo tan desalmado, alguien oculto tras una máscara, alguien que le tiene envidia a las personas que tienen más suerte que

él y tiene miedo de mostrar su rostro, y hasta que esas personas no mejoren los que hemos triunfado más en la vida siempre veremos a los que no como viles payasos” (Joker, 2019) revelando un inesperado clasismo y poder egocéntrico, dejando entrever que los menos afortunados son los responsables de la situación de crimen y violencia que impera en



Ciudad Gótica dando lugar a múltiples protestas de personas que cubren su rostro con máscaras de payasos.

Uno de los méritos de ésta película es el abordaje puntual de las problemáticas sociales atemporales, la delincuencia, el clasismo y la violencia, lo(a)s ciudadan(a)s siendo tratados como payaso(a)s tonto(a)s y estúpido(a)s por gobernantes fallidos que lo(a)s culpan de sus desatinos, emitiendo juicios de valor, frases vejatorias y sin sentido. El personaje de Wayne denota la ridiculización que se ha hecho de lo(a)s ciudadano(a)s, sus necesidades, exigencias y propuestas por gobiernos laxos que sólo buscan cumplir los objetivos de sus agendas personales, abonando al surgimiento de guasones que en un primer momento fueron personas convertidas en el hazmerreír.

En México un caso ominoso fueron las declaraciones del gobernador poblano Miguel Barbosa durante la contingencia sanitaria por COVID-19 en 2020, quien aseveró: “Si ustedes son ricos tienen el riesgo [de contraer el Coronavirus], si son pobres no, los pobres estamos inmunes”. De acuerdo con su aseveración, la pobreza inmuniza, ¿acaso porque las personas están sometidas a situaciones que los vulneran allí donde el Estado no ha hecho su trabajo? Tiempo después fue cuestionado por un periodista sobre sus declaraciones y molesto contestó: “Ese es propio de tu forma de ser, yo cuando lo expresé, lo expresé en una condición de meeting popular, ¿no tienes por qué decírmelo! y en tu forma de ser irónica, te lo reprocho, ¿de acuerdo?, porque me invitaste a un foro no para querer exhibirme con ese tipo de graciosadas”. Este es

solo un ejemplo de la serie de bufonadas de los políticos en turno.

La política en nuestro país ha perdido seriedad y se ha convertido en un circo o en un escenario standup donde los profesionales del humorismo resultaron más políticos que lo(a)s propio(a)s político(a)s, vivimos una época de ocurrencias, payasadas, galimatías, división y sofismas para distorsionar y maquillar las problemáticas sociales; las distorsiones en la comunicación política han convertido al país en un ring de lucha libre entre pobres y ricos donde lo(a)s ciudadano(a)s quedamos etiquetado(a)s y sojuzgado(a)s olvidando que somos personas. El estrato social no debería estar dado únicamente por los capitales que se poseen o no se poseen sino también por el grado de educación, cultura, civilidad, sensibilidad y solidaridad.

Algunas corrientes ideológicas pretenden llenarnos de moralidad, hacen alusiones al pasado y viven de añoranzas promoviendo la venganza bajo la idea de justicia retributiva. Bromitas lenguaraces, discursos fatuos, realismo mágico, objeciones risibles, comicidad, odios y vendettas se han socializado elaborando un mensaje contundente, si lo(a)s político(a)s pueden y no sucede nada, ¿por qué nosotros(a)s no podemos hacer lo mismo? En la mente colectiva se busca blandir el no ser payaso(a) y se acepta la persuasión y la manipulación, se trata como payaso(a)s a quienes se atreven a disentir, criticar o exigir y se han normalizado frases como “Ya nos cargó el payaso” para aceptar situaciones dañosas y violentas.



Ultrajes, acoso, clasismo, odio, discriminación y violencia se han disfrazado de bromas, chistes, actos graciosos, comedias y stand up. La jocosidad, la carrilla, la chanza y la guasa se defienden como parte de nuestra cultura e identidad na-

cional sin considerar los derechos ni el consentimiento de las personas. Creemos que podemos hacer y decir lo que nos plazca sobre los demás, no percibimos ni reconocemos la otredad ni los derechos de la personalidad.

La locura visionaria de El Guasón

La locura no es un trastorno mental, al menos no para el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales de la Asociación Americana de Psiquiatría (DMS-5) conocida como la biblia de la psiquiatría, la locura es un término que describe acciones anómalas carentes de juicio o razón, también llamamos locura a todo aquello que no entendemos o está fuera de nuestro contexto.

El Guasón se muestra inteligente, empoderado, excelso, locuaz y soberbio resultado de un hombre convencional vulnerado, un loco inteligente o un hombre preclaro, un cirujano y prócer antisistema que recurre al crimen para mostrar sus fallas. La conjunción de sus cualidades personales y su ingenio lo vuelven más razonable y visionario que un enfermo mental o un delincuente común. “Aunque los psicópatas son personas trastornadas, no se puede afirmar que están “locos” [...], los psicópatas no presentan graves alteraciones en el pensamiento y la percepción [...]. Una primera e importante generalización es señalar que la psicopatía no es un trastorno mental, sino un trastorno de la personalidad (Ostrosky, 2007: 111).

En la película de 2008, *El Caballero de la Noche*, El Guasón asegura que sólo hace falta un mal día para que el hombre más cuerdo enloquezca y niega ser un monstruo porque todo es parte de una comedia sistémica donde quien se rebela es etiquetado de loco. Los trastornos mentales que se le atribuyen son un comodín que utiliza el sistema para desestimarlos y recordarle que el monopolio de la violencia lo tiene el Estado. Las protestas sobre diversas situaciones que inconforman, oprimen, victimizan, omiten, vulneran o visibilizan determinadas situaciones son menospreciadas por lo(a)s gobernantes en turno y alguno(a)s ciudadan(a)s, lo(a)s participantes son considerados vándalos o criminales y si son mujeres el juzgamiento banal es más cruento, a diario desaparecen y mueren y nadie se altera pero si rayan o pintan las paredes o monumentos todo(a)s pierden la cabeza. ¿Cómo sería la conducta de una [mujer] Joker?, o ¿debemos conformarnos con el arquetipo de la sexy y loca Harley Quinn?

En la película de 2019 *El Guasón* habla de una locura colectiva, lidera los disturbios después de privar de la vida a Murray Franklin en su show, un burlón,



luego aparece en un hospital psiquiátrico donde existen altas posibilidades de que el sistema lo haya depuesto y termina escapando como suele hacerlo recurrentemente. La locura colectiva ha llevado a las personas a desbordar el egoísmo, el odio y la violencia cubiertos de una contradictoria y cínica escala de valores que rayan en la misantropía, la sociopatía y la coviolencia.

El Guasón es tratado como un enfermo mental a quien se le atribuye toda la responsabilidad de su conducta sin considerar las omisiones del Estado y las situaciones que reiteradamente lo han vulnerado, así su locura es visionaria por-

que advierte aquello que los demás en uso de nuestras plenas facultades mentales hemos perpetuado, normalizado y distorsionado. La película de 2019 también cuestiona el desprecio hacia las enfermedades mentales y su tratamiento, el Estado busca una pretendida felicidad y normalidad olvidando la salud psicoemocional de sus habitantes, le bastan los cuerpos funcionales y ambulantes que contribuyan a sus arcas y estadísticas a pesar de la existencia de una economía colectiva de la informalidad, el resto no importa pues como dirían lo(a)s advenedizo(a)s y falto(a)s de oficio político: “Seamos conscientes, el Estado no puede con todo(a)s”.

La Guasa y El Guasón

La Real Academia Española refiere que la onomatopeya de la risa se escribe ja,ja,ja; cada “ja” va separada con comas porque es tónica, distintas del sustantivo “jajaja” como lexicalización de la onomatopeya aunque mucho(a)s consideran que separarla con comas la vuelve una risa poco espontánea, cínica e irónica.

Sobre la risa hilarante e icónica de El Guasón “En el Filebo dice Platón que la risa es un placer pero al mismo tiempo afirma que es fea, obscena, transgresora de la armonía, de la medida, de la integridad y de la conciencia social y de los hombres libres. Termina diciendo que es un placer que produce dolor y que atañe sólo a los locos, bufones, viles y esclavos. Esta creencia puede deberse a que

efectivamente su pensamiento no es de este mundo, o, más terrenalmente, a que la risa es peligrosa para las sociedades autoritarias y por tanto hay que erradicarla. Incluso aunque reconozca que es un remedio medicinal, denuncia que política y socialmente es reprobable por peligrosa, seguramente por ser enemiga del sometimiento, al dominio, al miedo” (Rodríguez, 2008: 1).

Las burlas no son bromas aunque así lo parezcan, los chistes y la jocosidad que despiertan el ja,ja,ja,ja,ja no deben atentar contra la imagen, honor, privacidad, ni los derechos de terceros. La burla está arraigada en el imaginario colectivo sin límites claros, la película de 2019 aborda el acoso, enquistado en nuestra cultura



por exceso de permisión y falta de regulación, Estados Unidos es la casa-cuna del bullying por excelencia (Peiroti, 2019: 1) y en México hasta hace unos cuantos años se empezó a cuestionar y visibilizar el acoso escolar (*bullying*), el acoso laboral (*mobbing*) y recientemente el acoso sexual, innumerables generaciones normalizaron y no advirtieron las violencias existentes y sus repercusiones personales y sociales; en el mismo camino se encuentran el clasismo, la discriminación y el odio. En diversos sectores sociales el divertimento se centra en la burla, el humor negro, los chistes y el albur sin considerar los derechos de la personalidad y el consentimiento de las personas para hacer alusiones sobre sus nombres, imagen, cualidades personales o falta de virtudes. De la mente colectiva debemos erradicar los chistes peyorativos, violentadores, misóginos, sexistas, hipersexualizados, clasistas, discriminadores, etc. y las bromas hirientes, crueles y degradantes. Esto no significa su prohi-

bición sino su regulación y expresión en espacios acordes con los fines para los que son formulados.

El Guasón generó su propio sobrenombre o apodo que deviene de las reiteradas burlas a sus víctimas y al sistema, burlas ingeniosas y evasivas con un profundo significado de desobediencia civil. En la vida cotidiana los sobrenombres únicamente deben aludirse con el consentimiento de las personas a quienes se les atribuyen sin causar daño moral o atentar contra el libre desarrollo de la personalidad.

Las burlas ante situaciones dantescas de nuestro entorno se han convertido en un subterfugio, queda reír para sobrellevarlas como si se tratara de un remedio. No se trata de ponernos más serio(a)s sino de ser más creativos, razonables y empáticos ante los entornos de odio y violencia que vivimos.

El romanticismo de El Guasón

En la novela gráfica *La Broma Asesina* de 1988, El Guasón es mostrado como un comediante frustrado que delinque para apoyar a su esposa embarazada, en otras versiones se convierte en el payaso criminal y durante su estancia en el Hospital Psiquiátrico de Arkham conoce a la psiquiatra interna Harley Quinn con quien establece una relación amorosa y de complicidad enmarcada por la violencia, la codependencia, la obsesión, la

idealización y los celos. El Guasón manipula frecuentemente a Harley, no la ama pero la convence para seguirlo como su asistente logrando que lo ayude a escapar de Arkham. Harley abandona todo y enloquece por El Guasón reafirmando el estereotipo de la mujer loca por amor.

Ambos se profesan un cruel y criminal amor romántico, muchas mujeres jóvenes se identifican con Harley por la estética

de su personaje y por su transformación de chica buena a chica mala a la sombra de El Guasón, entre ellos han construido un entramado de bromas hirientes, ridiculizaciones, ofensas, humillaciones, amenazas y agresiones físicas. El amor romántico es una de las más poderosas construcciones culturales sobre las que se cimientan las relaciones de pareja. En las sociedades contemporáneas subsiste la idea de que el amor romántico es el fundamento de la felicidad; las concepciones religiosas aseveran que el amor todo lo sufre, todo lo cree, todo lo espera, todo lo soporta. El amor romántico está asociado al sufrimiento físico y/o emocional, la competencia, el derroche de cualidades, el estatus, la vanidad y la banalidad, las pruebas corporales, los estereotipos de género, el clasismo y la violencia.

En la película de 2019 El Guasón se enamora de su vecina de piso y madre de

una niña, ya no se trata de su psiquiatra sino de una mujer convencional y deja entrever de forma ambigua la comisión de un feminicidio y la idea fútil de que el amor pudo salvarlo de sus conductas perniciosas. No siempre el amor todo lo puede, tenemos arraigada la fascinación por los villanos, los intrépidos e impúdicos dada por la cultura surgida de la narrativa escrita y visual y los patrones culturales, el problema no es el amor romántico, el problema es que se ha llenado de violencia, principalmente contra las mujeres truncando su libre desarrollo de la personalidad, derechos humanos y libertades personales e incluso su vida quebrantando su derecho a una vida libre de violencia.

El Guasón no me representa, pero está allá afuera

La mayoría de las personas se definen como observadoras de buenas conductas e incluso argumentan que “los buenos somos más” y que “las buenas personas atraen buenas personas” pero una retrospectiva nos lleva a comprender que las personas somos luces y sombras, que nuestra conducta externa tiene consecuencias y que vivimos en una sociedad donde la observancia de la ley para mantener la paz y la armonía debe ser un objetivo común.

El Guasón incomoda y nos enfrenta con nuestras conductas internas y externas al punto de la identificación. En términos generales podemos decir que El Guasón no nos representa pero de acuerdo con los cómics él alguna vez fue una persona común. La película 2019 es una versión ambigua que revela las motivaciones de El Guasón para convertirse en un complejo payaso criminal antisistema aunque todo parece haber sucedido únicamente en su mente. Sería vacío decir que es un



hombre puramente resentido y un criminal, en ésta versión sus circunstancias personales lo llevan hacia el *iter criminis*.

En el plano de la realidad El Guasón ha sido estigmatizado, convertido en un artista del terror y una suerte de multi conocido enemigo público a quien bien le podrían aplicar el Derecho Penal del Enemigo y considerarlo “no persona” y paradójicamente también podría considerarse un legítimo activista solitario antisistema. Los guasones de nuestras sociedades abundan bajo lindas sonrisas, palabras arrulladoras y a veces ininteligibles, no necesitan maquillajes estrambóticos y por supuesto no se les observa como payasito(a)s, no pretenden poner a prueba el sistema o dar una lección, su objetivo es más simple: delinquir; otros surgen a partir de acontecimientos funestos exacerbados por la impunidad, la corrupción y la desigualdad, y están

ahí, a la espera del momento propicio para rebelarse.

El desorden social, político y económico y la falta de educación jurídica inclusiva y psicoemocional propician caos y el surgimiento de guasones porque si existieran hombres Batman serían acusados de usurpar las funciones de seguridad ciudadana e impartición de justicia. Pero, ¿quién podría acusar a los guasones de usurpar el crimen? El Guasón es un delincuente de alto impacto, un extraordinario e inusual planificador, un showman del crimen aparentemente sin causa pero un rompecabezas indescifrable y un maestro que convulsiona continuamente el sistema. Podríamos alardear y decir que El Guasón no nos representa pero sí emula con gallardía nuestras conductas colectivas llenas de impetuosa, refinada y soberbia violencia y caos.

¿Necesitamos un Guasón?

El ideal de nuestras sociedades es la paz y la armonía, una legítima aspiración merendada por las conductas contracorriente derivadas de la competitividad, la violencia y el odio. La primera respuesta a la pregunta ¿Necesitamos un Guasón? sería ¡No!, los payasos son humoristas maquillados que personifican conductas tontas y estúpidas de nuestra cotidianidad pero no criminales ni activistas antisistema, la importancia de El Guasón radica en que al tratarse de un personaje de ficción y esto nos debe quedar lo suficientemen-

te claro, “personaje de ficción”, visibiliza el caos, la violencia y las desigualdades estructurales.

La violencia gráfica de los cómics con personajes como El Guasón se ha utilizado para exaltar el entretenimiento y más recientemente para ejemplificar conductas antisociales aunque la de El Guasón es una conducta antisocial compleja, situacional e inusual. El Estado se ha olvidado de sus ciudadan(a)s, no basta con prevenir y sancionar, faltan edu-



cación psicoemocional, jurídica y terapias colectivas del perdón que refuercen el autoconocimiento, la autoconfianza y la autorregulación de las personas para una sana convivencia social.

Necesitamos un Batman, muchos Batmans, a veces los encontramos en el anonimato, cansados y frustrados. Alguna vez descubrí a un centinela, un hombre común y anónimo, un activista solitario que en un contexto en particular tenía identificados a los delincuentes comunes y su incidencia delictiva, vigilaba la zona urbana, los recursos naturales, los recursos públicos, el desempeño gubernamental y los ordenamientos vigentes; su bicicleta, su vitalidad, sus conocimientos y sus propios recursos eran sus únicas herramientas para contener las conductas lesivas que afectaban a la colectividad pero un mal día se cansó luego de varias décadas y dejó de ser el centinela y protector para ahogarse en la apatía y la indiferencia, comenzó a olvidarse de los demás y hasta de sí mismo, luego se convirtió en un Guasón porque entendió que las personas no deseaban ser ayudadas y continuamente se destruyen y corrompen.

Necesitamos a El Guasón como personaje de cómics, historieta o ficción para visibilizar el entramado de conductas antisociales que hemos alimentado, normalizado y enarbolado en nuestras sociedades, la sociopatía y la coviolenencia en la que estamos ensimismado(a)s. Su risa emética no importa, interesa conocer sus conductas antisociales, interesa definir que es un personaje de ficción producto de la imaginación y creatividad de los escritores y guionistas que no debe impactar nuestra vida real y mucho menos

convertirse en un aprendizaje por imitación. Interesa clarificar que El Guasón es un personaje complejo y sui generis, su misión es cuestionar el sistema con procedimientos elaborados y violentos y sí, es necesario en la historieta para advertir y corregir los errores del sistema.

El Guasón vive en cómics de diálogos sofisticados o en una película muy parecida a nuestra realidad que no debe incidir en nuestra psique ni en nuestro comportamiento externo porque el contexto sociocultural del personaje y el nuestro es parecido pero distante. A veces muy parecido a una mala, muy mala y cruel broma donde entre broma y broma la verdad se asoma.



Conclusión

En nuestra contemporaneidad se habla con mayor conocimiento de la violencia en todas sus modalidades, tipos y efectos. La violencia se ha empezado a dejar de normalizar y es condenable pero aún pervive con mucha fuerza a través de las imperceptibles microviolencias. La violencia gráfica está arraigada y es exaltada en los personajes de los cómics, la televisión y el cine, incluso los héroes y justicieros recurren a ella como una forma de control y comunicación; la violencia parece intrínseca y propia de las personas como un perpetuo aprendizaje en el plano de la realidad y casi siempre en el plano del entretenimiento de ficción, actualmente exacerbada por las redes sociales generando violencia digital. La importancia de todo esto reside en conocer y reflexionar con claridad sobre la función lúdica y cultural que tienen los cómics como parte de una multimillonaria industria del entretenimiento.

La lección de caos de Ciudad Gótica y su agente por excelencia El Guasón convertido en un monstruo social debe llevarnos a todo(a)s a replantearnos cómo deseamos seguir coexistiendo, a fuerza de soslayar la violencia o mediante la construcción de la armonía y la paz sin utopías. Podemos elegir a cualquier superhéroe o supervillano usando la máscara de ciudadano(a)s sin caer en el simple activismo de sillón, podemos hacer más que sólo retratar los horrores de nuestra realidad, podemos acabar con la complacencia generalizada y la pura, mordaz e insulsa señalización de la violencia y el crimen.

Necesario educar en la violencia y su aprendizaje por imitación; el autoconocimiento, la autorregulación y autorrealización son procesos que toda persona debería transitar, es un enigma para qué nos encontramos en éste mundo sin reconocer que la existencia de la humanidad es muchas veces ociosa, hedonista y vil; tal vez ilusamente creemos que estamos aquí para ser felices, trascender y dejar un legado, esa felicidad es una fugaz suma de momentos que podemos llamar pleno desarrollo biopsicosocial. Podríamos reflexionar o disertar más exhaustivamente, pero es momento de proponer acciones a favor de una sociedad más pacífica, ordenada y empática donde los dioses, centinelas, superhéroes o superheroínas, supervillano(a) y antiheroes o antiheroínas vivan únicamente en mundos fantásticos. Y si se salen de ese andamiaje será necesario forzar su retorno. Optemos por la risa o por la seriedad, pero dejemos de normalizar el odio, la violencia y el caos, seamos un Batman o un Guasón para construir orden y paz. Pongo mi conocimiento y experiencias al servicio de la construcción de entornos pacíficos y mejores lugares para vivir.

¿Por qué tan serio(a)s?, ¡Pongan una cara feliz! Y llámenme Guasón. «Ja, ja ja, ja, ja»

The background of the entire page is composed of alternating diagonal stripes in blue and a dark red or maroon color. Overlaid on this pattern are two yellow geometric shapes. The top shape is a long, thin, irregular polygon that spans across the upper half of the page. The bottom shape is a large, stylized 'V' or chevron that points downwards, located in the lower half of the page. The central text is positioned within the white space between these two yellow shapes.

SUPERHÉROES Y VILLANOS EN LA CULTURA POPULAR



DISCERNIMIENTO (PO-ÉTICO)

Norma Lazo

Resumen

Watchmen, la serie de cómics publicada entre 1986 y 1987 por el escritor Alan Moore y el artista Dave Gibbons, reunida posteriormente como una novela gráfica, llevada al cine con eficacia por Zach Snyder en 2009 e inspiración de un reciente y laureado programa de televisión, es sin duda una de las más inteligentes deconstrucciones contemporáneas de la figura del superhéroe clásico. Es una ucronía y al mismo tiempo un estudio de las angustias de su tiempo. Ofrece también la posibilidad de una lectura desde la ética, la estética y la filosofía. Entre sus interesantes personajes, destacan Walter Joseph Kovacs, el vigilante conocido como Rorschach que desde la clandestinidad desafía con violencia a las instituciones. Él es “la mirada ciega de la moral relativa”. O es igualmente interesante Edward Morgan Blake, el cruel agente del gobierno llamado The Comedian, detonador de la historia. Al final, como pregunta el poeta romano Juvenal, ¿Quién vigila a los vigilantes?

Palabras clave: *Watchmen*, Alan Moore, ucronía, filosofía, Rorschach



Este mundo que vaga a la deriva no está moldeado por vagas fuerzas metafísicas. No es Dios quien mata a los niños. Ni es el destino el que los despedaza, ni es la casualidad la que se los da de comer a los perros. Somos nosotros. Solo nosotros.

Alan Moore

Hospitalidad, singularidad y empatía están enlazadas, una no puede ser sin la otra, y la primera siempre contiene a las otras dos. Si hay hospitalidad las miradas se reconfiguran, y todo lo demás decanta por sí solo. En qué momento la virtud de las virtudes quedó sepultada bajo el discurso y el discernimiento del bien pensante que favorece el odio, con tal de que éste le permita imponer su sistema de ideas. Por ello, es mejor diferenciar entre dos tipos de discernimiento.

En principio, existe el discernimiento ligado al cristianismo y se trata de la búsqueda de lo que Dios quiere de nosotros, ¿qué sería hacer su voluntad? Eso nos convierte en intérpretes de una intención incognoscible, que funciona como metáfora sobre lo que es correcto moralmente. La palabra discernimiento aparece en la Primera Carta a los Corintios 12:10¹, y ha sido revisitada en algún concilio ecuménico, en referencia a la vocación sacer-

dotal. Sobra decir que no es esa virtud de discernimiento a la que aludo. Es imposible saber o discernir la voluntad de Dios. Lo que conocemos como su voluntad es fruto de la imaginación y la capacidad de fantasear de los seres humanos, pero también de la obsesión de manipular y controlar sus vidas.

Un ejemplo de lo anterior es el aborto, tema por demás espinoso para la Iglesia y sus creyentes más radicales —opacado sólo por la homosexualidad—, cuando es sabido que se trata de un asunto con grandes divergencias, inclusive dentro de los mismos poderes eclesiásticos y el Derecho canónico²; con todo, hoy cierran filas, al menos de cara al público, sobre la oposición al aborto, pese a que los avances científicos son claros y contundentes respecto de este asunto. La ciencia, a diferencia de las religiones, si bien ha promulgado verdades que más tarde resultaron falsas, ha mostrado la capacidad de modificarse ante la presencia de nuevos descubrimientos. No enarbolo el pensamiento científico sobre el religioso, los comparo porque mientras uno sostiene preceptos escritos hace dos mil años, el otro recapitula, se autorregula y acepta que su sistema de leyes puede

¹ A otro, el hacer milagros; a otro, profecía; a otro, discernimiento de espíritus; a otro, diversos géneros de lenguas; y a otro, interpretación de lenguas.

² El Papa Gregorio VI (1045-1046) fue contundente al decir que no es asesino quien hace el aborto cuando el alma aún no está en el cuerpo. A lo que Gregorio XIII (1572-1585) agregó que no era homicidio matar a un embrión de menos de cuarenta días porque aún no se trata de un ser humano. Por su parte, Sixto V (1585-1590) decretó en su Bula papal que cualquier aborto, por la razón que fuese, era homicidio y causa de excomunión. A eso Gregorio XIV (1590-1591) respondió borrando el decreto como si nunca hubiese existido. Los que están a favor de prohibir el aborto pueden citar a Levíticos 17:11: «Porque el alma (o la vida) de la carne en la sangre está; y yo os la he dado para expiar vuestras personas (almas) sobre el altar; por lo cual la misma sangre expiará la persona», esto implicaría que desde el momento que la sangre corre por el feto, hablamos de una vida que no debe tocarse. Tampoco hay que obviar las palabras de San Agustín: «Según la ley cristiana, el aborto no se considera homicidio en fase temprana porque aún no se puede decir que haya un alma viva en un cuerpo que carece de sensaciones [...]» O las de Santo Tomás de Aquino: «El alma no se recibe en el momento de la concepción, sino mucho más tarde. La infusión del alma se produce a los 40 días si el feto es varón y a los 80 días si va a ser niña [...]». <http://www.laepoca.com.bo/index.php?opt=front&mod=detalLE&ID=3291> ¿será que como las mujeres supuestamente somos más complicadas tardamos más tiempo en recibir alma? Risible, yo sé. Pero el asunto no es discutir cuál Papa o Santo tiene razón o está equivocado —es evidente que se tratan de ocurrencias ya sea en pro o en contra del aborto— sino cómo puede decidirse el destino y la vida de mujeres y niños por dimes y diretes de una institución religiosa que sustenta su sistema de creencias en eso, ocurrencias. Este es el tipo de casos en los que la palabra científica debe operar con mayor fuerza que la religiosa. Finalmente, la decisión pertenece a las mujeres.

ser falible. Basta mencionar las diferencias surgidas entre Física clásica y Física cuántica, o las teorías de Heisenberg y Schrödinger³, como muestra de las dudas que han puesto a pensar a la Filosofía y a la Ciencia, en la percepción subjetiva del investigador científico y en el comportamiento caótico del universo⁴. Sin embargo, las creencias religiosas están anquilosadas, pretenden regir la vida de una mujer del siglo XXI, como si viviera en la Edad Media.

Dicho lo anterior, intento pensar un discernimiento alejado de cualquier instancia fantasmática⁵ que haga creer, y hasta confiar, en que eso que establecemos como verdad es, en realidad, la Verdad. Así denomino a este discernimiento como poético⁶, y lo describo como aquel que en todo momento tiene presente la contingencia de las ideologías, ya sean éstas religiosas, políticas, culturales o económicas. Esto es, un discernimiento que permitiría pensar, cuál es el modo de actuar correcto cuando las conduc-

tas morales, las aceptadas por una mayoría; se cruzan con una decisión ética. Un raciocinio así podría ser herramienta para interrogar e interrogarnos sobre lo humano, nuestra conducta individual y nuestra propia crueldad. En este pensar habría lugar para la reflexión, a manera de auto cuestionamiento y sin victimización, sobre nuestros propios actos; alejándonos de cualquier fundamento que permita ocultarnos detrás de un monolito, de una masa abrumadora de gente o de una institución ideológica. Las mentes dogmatizadas por religión, comunismo, neoliberalismo, clases sociales, corrección política, et al., se alinean en el vínculo social para la destrucción del otro alienado en linchamientos públicos aupados e inflamados, en esta época de Internet, por las redes sociales. Discernir nuestros actos con seriedad —sin el amparo de discursos hegemónicos, de peroratas victimizantes, aceptando nuestros actos reprobables y la propia crueldad— será el comienzo de un germen contra aquellos vigilantes morales que

³ Schrödinger (1887-1961) físico austríaco que se hizo famoso por su experimento imaginario conocido como el gato de Schrödinger, el cual usó como analogía de las paradojas que enfrenta la Mecánica cuántica. La ecuación que lleva su nombre predice la mayor probabilidad del lugar donde se encuentra el electrón al mismo tiempo que acepta la imposibilidad de saberlo con certeza. Y Heisenberg (1901-1976) fue un físico alemán que formuló el Principio de incertidumbre, pilar importante en la Mecánica cuántica. Este principio enuncia la imposibilidad de medir con precisión, y simultaneidad, la posición y el momento lineal de una partícula. Su principio no solo impactó a la Física sino también a la filosofía del siglo XX. Actualmente el principio de incertidumbre se usa indiscriminadamente en cualquier campo.

⁴ La Física clásica y las Leyes de Newton rigieron durante siglos la forma en que se explicaba el universo. Se trataba de un sistema fidedigno e inamovible. Postulaba que el universo es una máquina gigante con la precisión de un reloj y que todo movimiento tiene una causa y un efecto. Su determinismo aseguraba que podría saberse futuro y pasado si se conocía el estado de movimiento. Describía con exactitud las propiedades de la luz con la teoría de la onda electromagnética. Mediante dos modelos físicos explicaba la energía en movimiento: partículas y ondas. Y aseguraba que podía medirse con precisión las propiedades de un sistema. Pero, la Física cuántica ha demostrado que, si bien las leyes de Newton funcionan para explicar el comportamiento de ciertos cuerpos en el universo, no sirven para explicar el del mundo atómico. La Física cuántica ha demostrado que el comportamiento del universo es indeterminado y no considera inviolable el postulado causa-efecto. Para la Mecánica cuántica la materia es partícula pero también onda y ambas son modos distintos de percibir el mismo fenómeno. Tampoco acepta que las propiedades de velocidad y posición de un sistema puedan medirse con precisión de forma simultánea. La teoría general de la relatividad mejoró la teoría de la gravedad planteada por Newton. En condiciones «normales» ambas dan prácticamente el mismo resultado, pero con la de Einstein pueden explicarse anomalías imposibles de explicar con la ley de Newton. Hoy ya se ha comprobado la existencia de las ondas gravitacionales predichas por Einstein; la Física, la ciencia quiero decir, a diferencias de las creencias religiosas, está sujeta a comprobación.

⁵ El fantasma para Freud es el guion escénico con el cual el sujeto oculta su deseo. Para Lacan el fantasma es aquello que queda borrado por el universo de significantes, es decir, el lenguaje

⁶ Hacia el final de sus reflexiones, Heidegger considera que la técnica llevaba cada vez más a la deshumanización —tomo con reserva su uso del término humano— y que la razón ya estaba demasiado tecnificada como para contrarrestar dicho proceso. Cuando hablo de un discernimiento po-ético, pienso una forma de darle vuelta a la argumentación retórica con la cual el ser humano tiende a justificar lo peor de sí.



apuntan con el dedo y juzgan las conductas de los demás mientras, para erigirse como ejemplo, viven en la doble moral. Aunque, también, contra el vigilante que vive dentro de nosotros mismos, ése que ya ha sido introyectado en nuestros pensamientos y que se oculta en el entramado fantasmal. «Percibir conscientemente significa escoger, y la conciencia consiste ante todo en este discernimiento práctico⁷».

El discernimiento po-ético está más cercano a la *poiesis* de la que habla Platón en El Banquete, que a los juicios de va-

lor de las ligas de la decencia. La *poiesis* es creación y producción de saber y conocimiento; es la creación de nosotros mismos de cara a nuestra finitud infinita. Génesis interminable que haría surgir, de los enredos del yo y la cultura que le ha formado, a un ser renovado para sí y para el otro. *Poiesis* es también cada cambio de posición, cada desplazamiento, del cual surgiría este nuevo sujeto. Con ella despertará lo dormido y se alumbrará lo abierto: lo ilimitado, lo real. Hay que convertirse en el poeta de nuestras propias vidas.

**«¿Quién vigila a los vigilantes?»
Juvenal, Sátiras, VI, 347**

Dice Rorty que todos los seres humanos estamos cargados de conjuntos de palabras, con las cuales justificamos nuestras acciones, vida y creencias. Dichas agrupaciones léxicas erigen los loas a las personas amadas, pero también el desprecio hacia las odiadas o a las que simplemente nos caen mal⁸. Simpatías y antipatías inscritas en la mente, aprehendidas del lenguaje y el medio cultural en el que hemos crecido. Morales relativas que por mantener un status quo incurren en actos crueles. Por eso abogar por un discernimiento po-ético que, ante todo, subraye la contingencia de nuestras creencias y reglas morales. Una norma social o le-

gal, como bien explica Pereña, no puede suplir la ética del comportamiento y de la decisión de un sujeto. Ésa es la razón última del porqué la crueldad no puede verse impune, por mucha legalidad o consenso que tenga determinado vínculo social⁹.

La novela gráfica *Watchmen*, de Alan Moore y Dave Gibbons, pone en escena —entre otras lecturas que pudiese tener— un duelo entre reglas morales y actos éticos. Caso curioso el de *Watchmen*, único cómic elegido por la revista *Time* como una de las cien mejores novelas escritas en idioma inglés y publicadas entre

⁷ Bergson citado por Matthias Vollet en *Los límites de la estética de la representación*, Universidad del Rosario, 2006.

⁸ Rorty, "Contingencia..." p. 91.

⁹ Pereña, "De la violencia..." p. 191

1923 y 2005; lista creada por los críticos Lev Grossman y Richard Lacayo¹⁰. Esta novela gráfica es, sin duda, de esas raras piezas de arte que trascienden cualquier prejuicio que un crítico pudiera tener respecto a los géneros. *Watchmen* apareció por primera vez en 1986 rompiendo el paradigma de las historias clásicas de superhéroes. Moore —otra rareza como los cómics que escribe— confeccionó una historia sobre la angustia provocada por la Guerra Fría, el concepto pueril del superhéroe americano y el relativismo moral que sostiene los grandes discursos de una potencia económica.

Watchmen es una ucronía. Una historia alterna de Estados Unidos en la cual Richard Nixon gana la guerra de Vietnam, y es aún presidente. En esta realidad paralela sí existen los superhéroes, unos muy diferentes a los enarbolados por DC Comics o Marvel. Son hombres y mujeres de carne y hueso, sin poderes posthumanos, que se disfrazan para enfrentar a la delincuencia común. Este primer grupo de vigilantes, conocido como los *Minutemen*, estaba conformado por Captain Metropolis, The Comedian, Dollar Bill, Hooded Justice, Mothman, Nite Owl I, Silk Spectre I y Silhouette. La historia de los Minutemen está contenida en *Under the Hood*, la autobiografía escrita por Hollis Mason, primer Nite Owl, en la cual devela la verdadera historia de los primeros vigilantes durante la década de los cuarenta. Los extractos del escandaloso libro —al menos dentro de su propio universo metaliterario— ayudan a situarse en el mundo que enfrentan la segunda generación de superhéroes: *Watchmen*.

Los integrantes de *Watchmen* son: Nite Owl II, Dr. Manhattan, Rorschach, Ozymandias, Silk Spectre II y The Comedian, el único de la alineación anterior. A ellos les tocó ser guardianes en un mundo amenazado por la guerra nuclear, donde los superhéroes ya no son bienvenidos. La huelga de policías y las protestas de los ciudadanos que desconfiaban de los superhéroes, dio lugar a la ley del senador Keene, decreto que les prohibía las actividades de vigilancia e identidades secretas. Sólo tuvieron dos alternativas: se unían al gobierno o permanecían en la ilegalidad. No todos los *Watchmen* se retiraron: The Comedian y Dr. Manhattan aceptaron la oferta del gobierno y engrosaron sus filas; Ozymandias, por su parte, divulgó su identidad secreta, Alexander Veidt, y se retiró, en apariencia, de la guarda; mientras que Rorschach asumió la clandestinidad, para continuar vigilando en activo y desafiando la ley, una ley corrupta en la que no cree.

Moore mantiene a *Watchmen* al filo del relativismo moral y el acto ético. Asistimos al fin del mundo. A la cúspide de una Guerra Fría jamás conjurada: guerra entre las creencias contingentes de dos potencias del mundo. Es claro, quienes detentan la placa policial, el discurso político o, en el caso de algunos vigilantes, las buenas intenciones, no actúan de acuerdo a un discernimiento po-ético. Los discursos sobre verdades fundamentales hacen agua por los bordes. Se tratan de argumentaciones metafísicas que aseguran una esencia, o un fundamento último, a conceptos que el ser humano ha ido construyendo. En el caso de

¹⁰ La lista completa en: <http://entertainment.time.com/2005/10/16/ALL-time-100-novels/slide/watchmen-1986-by-alan-moore-dave-gibbons/>



la Guerra Fría, por ejemplo, se enfrentan dos formas distintas y contrarias de hacer política y gobernar. Cuál sería la naturaleza intrínseca de, digamos, la justicia, la libertad, la democracia o el socialismo. Querer responder supondría, de antemano, que cada término remite a algo con esencia real¹¹.

En *Watchmen*, tanto en la novela gráfica como en su versión cinematográfica, aparece un grafiti con la leyenda: ¿Quién vigila a los vigilantes? —*quis custodiet ipsos custodes?* —, tomado por Alan Moore de un epígrafe en el reporte de la Comisión Tower, referente al escándalo Irán-Contra, en 1987. Dicha vigilancia es un problema ético planteado por Platón en *La República*. Los guardianes —capaces de vigilar las leyes y costumbres del Estado, a esos instituiremos como guardianes, escribió— deberían ser como perros de rebaño y no como lobos que devoran a las ovejas. El recelo del filósofo ateniense era que esos vigilantes de las leyes del Estado, parecieran guardianes sin serlo. Hasta el día de hoy, la trágica convergencia de la corrupción política con el poder económico.

Algunos integrantes de *Watchmen* son estos guardianes corrompidos, humanos hasta la médula, llenos de fallas y cuentas por pagar. Entre estos superhéroes pueden distinguirse dos aspectos crueles del relativismo moral personificados, a la luz de la historia, por dos de los vigilantes: Rorschach, el absolutista de juicio inamovible, capaz de actos sádicos cometidos desde su pretendida

superioridad moral, sin cuestionarse si sus acciones son tan reprobables como la de los criminales que persigue; y *The Comedian*, consciente de lo terrible de sus actos, a los que siempre justifica con el argumento de un fin mayor, o por la escenificación donde estos sucedieron, por ejemplo, una guerra.

¹¹ Rorty, "Contingencia..." p. 92.

«Me gustaría que toda la escoria de la Tierra estuviera en una sola garganta y tener mis manos en torno a ella»

Rorschach

Un dejo de crueldad resuena en las enunciaciones de Walter Joseph Kovacs, identidad secreta de Rorschach. Es indiferente hacia aquellos que, según sus reglas, tienen algo que pagar. Su discurso cimbra por el placer que sus fantasías sádicas de justicia parecen ocasionarle.

Diario de Rorschach. Octubre 12, 1985: [...] Las calles son alcantarillas que se extienden y las alcantarillas están llenas de sangre; cuando los desagües finalmente se encostren, todas las alimañas se ahogarán. La suciedad acumulada de todo su sexo y asesinatos subirá como espuma hasta sus cinturas y todas las mujerzuelas y políticos mirarán hacia arriba y gritarán «sálvanos»... y yo miraré hacia abajo y susurraré «no»¹²

Rorschach es la mirada ciega de la moral relativa. Vive atrapado en el concepto maniqueo del bien y el mal. Combate molinos de viento de un solo color. Para él no hay matices si se trata de juzgar a los demás. Ignora la historicidad que marca a los sujetos o a las sociedades y, con perversa inocencia, ondea su idea de bien condenando todo lo que se ajuste a su idea de mal: la prostitución, los políticos, la homosexualidad, la mentira, el sexo, las drogas, los liberales, etcétera. No hay resquicios donde ocultarse de él

cuando se enfunda en su identidad de justiciero.

El disfraz de superhéroe de Rorschach es una simple mascada en el rostro, pero no cualquier mascada, ésta es blanca con manchas informes, como las del test de personalidad inventado por el psiquiatra homónimo; sin embargo, a diferencia del test, las manchas son sólo de color negro. La mancha negra se mueve sin mezclarse con el blanco, cambiando de forma en una danza simétrica, al igual que lo hacen las burbujas de cera en las lámparas de lava. No hay nada gratuito en ello. Carece de manchas de colores, porque Kovacs ve todo así, en blanco y negro, sin grises. Él mismo recuerda la historia del paño que se convertiría en su verdadero rostro.

1962. Pedido especial para un vestido con tela nueva derivada del Dr. Manhattan. Fluido viscoso entre dos capas de látex, sensibles al calor y la presión. Clienta joven, nombre italiano. Nunca recogió su pedido. Dijo que el vestido se veía feo. Error, para nada feo. Blanco y negro moviéndose de forma sin mezclarse. No gris¹³

Esa joven mujer que jamás recogió su vestido de la tintorería en la que trabajaba Rorschach era Kitty Genovese, una joven de 28 años asesinada el 13 de marzo de 1964, en la ciudad de Queens, en Nueva York. Volvía a su departamento cerca de las tres de la madrugada, cuando fue atacada por Winston Moseley. Su homicidio se hizo mediático debido al reportaje escrito por Martin Gansberg y

¹² Moore, A. (2012) *Watchmen*, Norma, p.1

¹³ *Ibid.* p. 10. Cap. VI



publicado en el New York Times: Treinta y siete personas que vieron un asesinato y no llamaron a la policía¹⁴.

Genovese fue apuñalada a treinta metros de su casa, sin que alguien hiciera algo. Sólo un vecino gritó al atacante que dejara en paz a la muchacha, sin embargo, nadie acudió en su ayuda. Quedó malherida en la calle. Su asesino, al percatarse de que nadie salía, regresó a atacarla sexualmente; la apuñaló y robó 49 dólares. Las declaraciones de los testigos fueron confusas y llenas de justificaciones. Sólo un vecino aceptó no haber llamado a la policía para no involucrarse, mientras otro dijo estar al tanto de que la apuñalaban. Esta historia real fue tomada por Moore como el detonante que convertiría a Rorschach en vigilante.

Violada. Torturada. Asesinada aquí en Nueva York, afuera del edificio de su propio departamento. Casi cuarenta vecinos escucharon gritos. Nadie hizo nada. Nadie llamó a la policía. Algunos de ellos inclusive observaron. ¿Entiende? Algunos de ellos inclusive observaron. Sabía entonces lo que la gente era, detrás de todas las evasivas, todos los engaños a sí mismos. Avergonzado de la humanidad me fui a casa, tomé los restos de su vestido no deseado e hice un rostro que pudiera llevar puesto y mirarlo en el espejo¹⁵.

Rorschach es un misántropo enloquecido, imposibilitado para resignificarse y redescibirse. Es aquel que ama a la humanidad con la misma intensidad que la odia. Su pesadumbre y quiebre mental es

obra del sufrimiento humano; de las y los Kittys Genoveses del mundo torturados y asesinados, por otros seres humanos.

Rorschach se identifica con las víctimas, pero también con los victimarios; con la indefensión de los violentados, así como con la crueldad de los agresores. Hay algo de ese superhéroe en todos aquellos que confiaron en que lo humano aludía a algo noble. Rorschach representa las fantasías de justicia de hombres y mujeres comunes, que sienten impotencia frente al depredador de cuello blanco o al de puñal en mano —ambos son lo mismo—, que sacrifican vidas por placer o beneficio propio.

Si la indiferencia de los testigos de la agonía de Kitty Genovese convirtió a Walter Kovacs en Rorschach, es el secuestro, asesinato y desmembramiento de Blaire Roche, una niña de seis años, lo que provocó que sus fantasías sádicas se pusieran en acto. Hija de un camionero, secuestrada debido a la confusión del apellido, sufrió un final igualmente cruel que el de la joven de ascendencia italiana. Sus plagiarios, seguros de que se trataba de alguna heredera de los dueños del laboratorio farmacéutico, exigían rescate. Rorschach quiere rescatar a la niña, le ha prometido a los padres regresarla ilesa, mas sólo halla restos de su fémur en el hocico de dos perros, que pelean con ferocidad. El vigilante mata a golpes a los animales, pero al secuestrador le espera un final peor: le prende fuego mientras está aún con vida.

¹⁴Reportaje completo en: http://www.nytimes.com/1964/03/27/37-Who-saw-murder-didnt-call-the-police.html?_r=0

¹⁵ Moore, op. cit., p. 10. Cap. VI

Los días se arrastraron, ni luces de los secuestradores, pensé en la niña abusada, aterrada, no me gustó, razones personales. [...] Parado en la calle lo vi quemarse. Imaginé dentro torsos de fieltro sin extremidades, senos ennegreciéndose, vientres ardiendo, reventado en llamas uno por uno. Los vi durante una hora. [...] La forma de este mundo a la deriva no ha sido dada por fuerzas metafísicas. No es dios quien mata a los niños. No es la fortuna quien los destaza o el destino quien alimenta a los perros con ellos. Somos nosotros. Sólo nosotros¹⁶.

Doloroso y terrible pensar en los últimos momentos de Kitty Genovese o de Blaire Roche; tanto, que suscita cierta empatía hacia el quiebre psicótico de Rorschach. Después del caso de la niña decide no volver a ser blando, ni a mimar a los criminales. Así se pierde en su propio sadismo y crueldad. De allí que el capítulo VI de la novela se titule “El abismo también mira”, haciendo clara alusión a “Más allá del bien y del mal” de Nietzsche. «Quien con monstruos lucha cuide de no convertirse a su vez en monstruo. Cuando miras largo tiempo a un abismo, el abismo también mira dentro de ti¹⁷», cierra ese episodio. A Kovacs lo devora una realidad indigerible para él: los portadores de la maldad no son supervillanos ni monstruos irreconocibles; es la gente de a pie la que viola, mata, tortura e ignora el grito de auxilio de una mujer apuñalada, frente a la vista de sus vecinos. Sin darse cuenta, Rorschach se transforma en otro monstruo: el que pretende ser dueño de

la verdad absoluta y actúa convencido de que sus acciones están justificadas por un fin superior.

Rorty pregunta en *Contingencia*, ironía y solidaridad, si la crueldad y la injusticia podrían disminuirse, si dejáramos de pensar lo humano y su mundo a través de verdades absolutas. Algo, sin duda, imposible para este vigilante; ya que él representa al superyó sádico que tortura al inconsciente, imponiéndole tareas que, de antemano, sabe imposibles de realizar. El superyó es un amo tirano que impone su relativismo moral para producir acciones morales, mas no actos éticos. Atravesado por el imaginario metafísico de vocablos como dios, bien o humanidad; palabras escleróticas, inamovibles, que poco ayudan a significar lo humano y que, además, se han vuelto proveedoras de apologías para acciones crueles¹⁸.

Rorschach rehúsa ver que la crueldad no la ejercen sólo esos políticos y mujercuelas a los que denuesta en su diario; sino, también quienes actúan con la moral del verdugo y claman venganza revestida de justicia. Sus juicios de valor, hacia todo aquello que considera inmoral, son inapelables. Me explico. No condena el asesinato de Silhouette, miembro de los Minutemen, por pensar que su lesbianismo era un asunto deshonesto; despoja a Moloch, el archienemigo de The Comedian, de sus drogas ilegales, pese a saber que son para aliviar el dolor crónico provocado por el cáncer; a Nite Owl II lo juzga de ser un blandengue llorón; se refiere a

¹⁶ *Ibíd.*, pp. 18, 25, 26. Cap. VI.

¹⁷ Nietzsche, F. (2007). *Más allá del bien y del mal*, p. 114.

¹⁸ «[...] los metafísicos tienden a concentrarse en los elementos más sutiles, más flexibles y más ubicuos de su léxico: palabras como 'verdad', 'bien', 'persona' y 'objeto'. Pues cuánto más sutil es el término, mayor será el número de las trivialidades en las que se emplee». Rorty, “*Contingencia...*” p. 95.



Ozymandias como un mimado decadente a quien debería investigar por posible homosexualidad, como si fuese delito; desprecia a la primer Silk Spectre por considerarla una abotagada prostituta y; por último, menosprecia a su psiquiatra a quien tilda de gordo, rico y de sensibilidad liberal. En fin, un conservador recalcitrante que juzga, difama y etiqueta a todos desde su palestra de impoluto.

Walter Kovacs es hijo de una prostituta. Creció con el primer y más significativo abuso sufrido por el ser humano, el de sus progenitores, quienes en teoría habrían alumbrado a un hijo para amarlo y protegerlo. Difícil obedecer el cuarto mandamiento, cuando honrar a tu padre y a tu madre significa honrar a quien te golpea, tortura y humilla. La génesis de Kovacs como vigilante germina allí, en esa temprana indefensión. «Pensé en la niña, abusada, aterrada. No me gustó. Razones personales¹⁹», le dice al psiquiatra de la prisión. No piensa solamente en Blaire Roche, también en él a esa edad.

En el flujo de memoria de Rorschach descubrimos un pasaje de su infancia. El pequeño Walter Kovacs escucha gemir a su madre, y piensa que la están maltratando; acude en su ayuda. Ella está con un cliente, quien, al darse cuenta que hay niños en casa de la prostituta, le da cinco dólares y se marcha. La madre al quedarse sin cliente, desquita la frustración con su hijo. «Pequeña basura, pequeño y feo bastardo. ¡Debí escuchar a todos los demás! ¡Debí abortar!», le grita. Las palabras no son lo único que hieren al

niño, también lo hacen las bofetadas y los jaloneos cargados de resentimiento.

Kovacs crece misógino, odiando en particular a las prostitutas, y con una idea del bien que encaja únicamente en las visiones puritanas. Él representa el conservadurismo más recalcitrante, clamando por una mano dura que ponga en orden a: comunistas, homosexuales, hippies, lesbianas, manifestantes, prostitutas, transexuales, drogadictos, revoltosos, en fin, todo aquello que atente contra el *status quo*. Tampoco es gratuito que, en su primera aparición, sin investidura de superhéroe, lleve un cartel en las manos que dice: el final está cerca. Evoca a los predicadores que buscan señales del Apocalipsis a cada momento y relacionan el estilo de vida liberal con ello. Concepto raro de los liberales si tomamos en cuenta que para Judith Shklar un liberal es: aquel que piensa que la crueldad es la peor cosa que puede hacerse. Son algunos de estos liberales quienes suelen enfrentarse a los promotores de la ira de Dios, que oran por las nuevas Sodoma y Gomorra. Está de más decir que en esta visión maniquea no puede haber discernimiento po-ético.

Entre las capacidades superiores del conocimiento, existe un término intermedio entre la razón y el entendimiento, a saber, el discernimiento²⁰. Este juicio, para mantenerse en el acto ético, debe alejarse de todo interés. Discernir con *poiesis* implicaría, no ocultarse detrás de apologías que justifiquen las conductas crueles. Tampoco articular argumenta-

¹⁹ Moore, *op. cit.*, p. 18. Cap. VI.

²⁰ Kant, I. (2001). *Crítica del discernimiento*. Machado libros, p. 122.

ciones ideológicas, ni auto victimizaciones, para disculpar las acciones propias y minimizar cualquier responsabilidad²¹. Discernir poéticamente es no escudarse en supuestos morales, con base en fundamentalismos de libros sagrados, al menos para algunos. También hacernos cargo de nuestras prácticas y aceptar que somos capaces de acciones reprobables. Porque es vital para el verdadero discernimiento po-ético, el ejercicio de una responsabilidad asumida con la libre voluntad.

Discernir con *poiesis* significa aceptar que, si bien la subjetividad nubla —lo que disculpa hechos deplorables— y la objetividad es un espejismo, allí donde se discierne con honestidad, se sabrá lo que es en verdad valioso e importante. Bien sabemos que la crueldad jamás lo será, así se argumente con fines que excusen medios o con voluntades divinas que obnubilan al verdadero discernimiento. Siendo concretos, discernimiento po-ético es aquel válido para cualquier sujeto que intenta no ser atravesado por sus prejuicios de índole cultural²², para así procurar el cumplimiento de una Ley merecida por cualquier ser sintiente y en estado de quebranto; esta es, la hospitalidad.

Sí, la humanidad no es una, pero todos los seres humanos somos capaces de actos reprobables. Y si esta afirmación pareciera excesiva, de qué otra forma podríamos explicar el exterminio de judíos,

gitanos, homosexuales y enfermos mentales en la Alemania nazi; el etnocidio en Camboya e Indonesia; las violaciones y la tortura durante la disolución de Yugoslavia; el sadismo infligido por la Iglesia católica a través de su Santa Inquisición; la ejecución sin miramiento en la Rusia de Stalin; los ataques suicidas de los terroristas musulmanes contra la población civil en Europa; las escuelas de tortura proveídas a dictadores latinoamericanos por el ejército de Estados Unidos; las fosas clandestinas en México que no paran de vomitar indiferentes los cadáveres del crimen organizado y un gobierno coludido... Parafraseando a Freud, si no pretendiéramos ser tan buenos, seríamos mejores.

La crueldad suele disfrazarse con el traje de un fin último o superior —pureza racial, Dios, comunismo, instinto de supervivencia, derechos humanos, democracia, justicia social, libre mercado, divinidad, etc.— inferido por el argumento del más fuerte, del supuesto iluminado o, dicho en todas sus palabras, del perverso que ve en los demás un objeto al cual usufructuar. Es menester de cada uno estar consciente de ello, para discernir y obrar por lo que en realidad es importante. En el inconsciente no hay fuero.

²¹ «O si en un descuido ha procedido contrariamente a su deber, sin hacerse por ello responsable ante los hombres, la severa reprimenda que en su interior se haga a sí mismo tomará la palabra como si fuera la voz de un juez a quien hubiera que rendir cuentas por ello». *Ibíd.*, p. 435.

²² Con *índole cultural* me refiero a todos los discursos que encierra una cultura: raciales, religiosos, económicos, de clase, de género y un largo etcétera.



«Dije que la vida era una broma, no que la broma tuviera gracia»

The Comedian

Edward Morgan Blake, identidad secreta de The Comedian, era, según Hollis Mason —Nite Owl I— un jovencito brutal y perverso, aunque también un vigilante efectivo capaz de dismantelar, él solo, una red del crimen organizado. The Comedian es el único Watchmen que formó parte de los Minutemen, a quienes se unió después de leer un clasificado en el cual Nelson Gardner, Captain Metropolis, invitaba a otros enmascarados a sumarse a su liga defensora de la justicia. Pese a ser el más joven de aquella coalición de guardianes, los Minutemen no estaban prevenidos para su visión cínica y nihilista sobre la humanidad. Desde el principio destaca por imponer la ley con brutalidad innecesaria, a sabiendas de que un sólo individuo no influye en el espectro total de la realidad, que buscaban combatir. Detrás del relativismo moral de Comedian, de su investidura de justiciero, habitaba un hombre perverso y sádico.

The Comedian es casi escéptico, en cualquier caso, eso aparenta desde su presencia ausente: su muerte. Desde el inicio de la novela, el lector sabe que el superhéroe está muerto porque es testigo de su homicidio; aunque no logra ver al asesino. Conforme avanza la trama, el lector descubrirá poco a poco, gracias a *Under the Hood* y a los recuerdos de sus

compañeros vigilantes, quién era en realidad The Comedian; hizo tanto daño que muchos aplaudirían su fin. «Teníamos guanos en la manzana, comiéndosela desde adentro», recuerda Mason, «lo peor de esto fue The Comedian [...] una desgracia para nuestra profesión».

En 1940, tras una sesión fotográfica con el resto de los vigilantes, The Comedian intenta ultrajar a Silk Spectre I, en el cuarto de trofeos de los Minutemen. El intento de violación es salvaje. Logra someterla a puño cerrado, con golpes en el estómago y en el rostro; una vez que la tiene dominada en el piso, le rompe dos costillas de una patada. El ataque es interrumpido por Hooded Justice quien, horrorizado ante la escena, arremete contra The Comedian mientras éste, sin borrar la sonrisa burlona de la cara, le da a entender que a los dos les excita lo mismo: la violencia.

The Comedian no cree en verdades y desconfía de la noción misma del concepto, para él, como para Protágoras, el Hombre es la medida de todas las cosas, inclusive de las verdades. Es decir, para enunciar una verdad primero hay que crearla y, después, sostenerla. Su certeza dependería de la creencia de cada individuo, o grupos de individuos, que las construyen, adoptan y valoran²³. Desde siempre el ser humano ha necesitado explicarse al mundo, en este empeño imagina, fábula e inventa con base en su intuición —no siempre lúcida— sistemas culturales y morales, así como mitos que los sustenten. De allí

²³ Existe ya todo un discurso que descarta la idea de conocer la Verdad. Nietzsche ya lo había propuesto. No obstante, esa imposibilidad para Rorty debería operar en el reconocimiento de nuestra contingencia y de una ética devenida de ésta. Una ética surgida de la creación de sí mismo y separada de la moral pública.

que algunos derechos inamovibles para ciertos sectores de la población —como lo son la preferencia sexual, el aborto o la eutanasia— horrorizan a otro sector de la misma población con creencias religiosas arraigadas; lo que inicia la persecución de la singularidad. Por eso, la urgencia de discernir po-éticamente. Los Minutemen repudiaban el relativismo moral de *The Comedian*. Después del asalto sexual a *Silk Spectre I* —quien, por consejos de su esposo y representante, no denuncia para evitar manchar la imagen del grupo— es expulsado de la liga. En ese momento decide trabajar por cuenta propia, hasta que es reclutado por un agente del FBI, y se convierte en parte de las fuerzas paramilitares que el Estado niega. En la década de los cincuenta, *The Comedian* fue el único vigilante enmascarado que desapareció de los titulares de los periódicos, prebenda ganada gracias a sus conexiones oficiales y al intento del gobierno por convertirlo en símbolo de la justicia americana. Como cualquier otro héroe al servicio del Estado, estuvo inmiscuido en crímenes de guerra y actos de suma crueldad.

En 1945, *The Comedian* fue enviado a corte marcial por asesinar a siete prisioneros de guerra japoneses, a quienes habría matado para ganar una apuesta. El reclamo de justicia fue desestimado por falta de pruebas que lo incriminaran. Durante la guerra de Vietnam ejecutó a una vietnamita embarazada, quien le había atacado primero por abandonarla con un hijo de él en su vientre. Una vez más fue llevado a corte marcial; pero, nuevamente, los cargos fueron desestimados por falta de evidencia. Sus crueldades perso-

nales eran obviadas por los servicios extracurriculares prestados al Estado. Por ejemplo, se sugiere que el superhéroe asesinó a los periodistas Bob Woodward y Carl Bernstein, antes de que sacaran a la luz el escándalo del Watergate, aquel que obligó a Nixon a renunciar en la vida real; que resolvió la crisis de rehenes en Irán en 1980, de manera poco ortodoxa, claro; y que, además, asesinó a John F. Kennedy. Todas acciones inexcusables apuntaladas con el argumento del bien mayor.

The Comedian desdeña los actos éticos, aquellos que, sin entrar en argumentaciones pantanosas, se supondrían incondicionados e independientes de cualquier fin. En los Diálogos de Platón, cuando Sócrates asegura que es preferible padecer una injusticia que cometerla²⁴, está proponiendo una norma ética que no depende de época, país o circunstancia. El imperativo es simple y claro: no cometer injusticias. Recordando ese diálogo, resulta interesante la ocupación del filósofo con quien discurre Sócrates, Gorgias, quien se define a sí mismo como un retórico, alguien capaz de ganar cualquier discusión con pura argumentación. Sobra decir que Sócrates no considera la retórica una herramienta apropiada para la búsqueda de justicia. Así se lo hace saber dejándolo con un palmo de narices.

Los retóricos bien podrían ser los políticos y los hombres de leyes de la actualidad —diputados, senadores, líderes religiosos, jueces, abogados...— dedicados a construir el argumento más ingenioso o convincente para salirse con la suya e imponer verdades. En un cuerpo de leyes en

²⁴ Platón. (1992). *Diálogos II, Gorgias*. Gredos, p. 57.



el que una se dirime o excluye con otra, el trabajo de un buen abogado es crear controversia; así de perversa puede ser la ley y su argumentación. The Comedian es el criminal protegido por esos políticos y hombres de leyes que advierten en él un vehículo para imponer su relativismo moral; normas condicionadas y obedientes de la finalidad que persigan. Su cinismo es siervo del gobierno quien lo usa a conveniencia. Existe un perverso dependiente detrás de cada acto cruel de este vigilante. «[...] He hecho cosas malas. Les hice cosas malas a mujeres. ¡Disparé a niños! En Vietnam... disparé a niños... pero nunca hice algo como...²⁵», le confiesa a Moloch, su archienemigo.

The Comedian justifica los medios por el fin y su crueldad, por las circunstancias. Carece de empatía hacia los demás, pero disculpa sus actos con el argumento del bien mayor. De esta manera niega su responsabilidad y minimiza el goce que le produce detentar su superioridad física contra indefensos. Los japoneses asesinados durante una apuesta en la Segunda Guerra Mundial y la mujer embarazada ejecutada en la guerra de Vietnam son, para él, daños colaterales. Actos reprobables, sí, pero acontecidos dentro de eventos en los que, para la mayoría de los gobiernos, hay una suspensión de la ética. Para las buenas conciencias que temen perder su status quo, la barbarie de The Comedian es dispensable, olvidan que «el vínculo social, como obediencia superior, es el escenario de la crueldad y se consolida si se perpetúa la crueldad, a la que le es necesaria la calumnia²⁶».

El argumento de la guerra como estado de excepción jamás ha sido suficiente, ni proporcional, al sadismo surgido durante dicho acontecimiento; más bien parece un *free pass* a las fantasías más oscuras del ser humano. Así lo viven los comediantes del mundo, especie de relativistas morales sin la voluntad de un verdadero discernimiento. No hay *poiesis* ni ética en el actuar del moralista o en el del cínico que duda de todo para obrar libremente su hedonismo o crueldad. Se creen libres, pero menosprecian la verdadera libertad, aquella surgida de la acción afirmativa en la convivencia con y por el otro, de las decisiones tomadas en el diario vivir con y para los otros: la libertad que nos da derecho a una comunidad. Si tomamos el término ironista de Rorty, este vigilante no lo cumpliría, ya que, en su visión del mundo, por mordaz que ésta sea, subyace algún tipo de fundamento sobre lo humano y el destino que éste merece. En ese sentido, además de cínico es un metafísico, es decir, un convencido, por no decir obsesionado, de su creencia—el mundo es una broma—, la que le otorga el privilegio de someter a todos. Así lo recuerda Rorschach.

Hacemos lo que tenemos que hacer. Otros entierran las cabezas entre las hinchadas tetas de la indulgencia y la gratificación, cerditos retorciéndose debajo de una cerda buscando refugio, pero no hay refugio y el futuro se viene como un tren exprés. Blake lo entendió, lo manejó como un chiste, pero lo entendió. Él vio las grietas en la sociedad, a los hombrechicos con máscaras intentando mantener juntas las cosas. Él vio el verdadero rostro del siglo XX y decidió ser un reflejo, una parodia de él. Nadie más vio el chiste, por eso fue solitario²⁷.

²⁵ Moore, *op. cit.*, p. 27. Cap. II.

²⁶ Moore, *op. cit.*, p. 23. Cap. II.

²⁷ Pereña, "De la violencia...", p. 194.

Si Rorschach y The Comedian son dos aspectos crueles del relativismo moral a la luz de la historia; Ozymandias, conocido ya como el empresario Alexander Veidt y el hombre más inteligente de la especie humana, es el aspecto cruel que se mantiene hasta el final a la sombra. Un titiritero que, seguro de salvar al mundo de la guerra entre Estados Unidos y la Unión Soviética, idea una catástrofe nuclear, es decir, un acontecimiento: Algo traumático, perturbador, que parece suceder de repente, que irrumpe el curso normal de las cosas y surge en apariencia de la nada y sin causas discernibles[...]²⁸. Con éste, Veidt uniría a ambos países para pelear contra un enemigo común, en este caso, una supuesta invasión alienígena. Ozymandias lleva el asunto del fin justifica los medios a un nivel tan brutal que ni el cinismo del propio Comedian pudo digerirlo. Para Veidt, quien resulta el peor relativista moral de esta novela, un acontecimiento de tal magnitud llevaría a la humanidad a re describirse y re significarse.

Una diferencia irreconciliable entre The Comedian y Ozymandias, razón por la cual jamás hubiesen podido orquestar este plan juntos, es la propiedad atribuida al cataclismo nuclear; esto es, la concepción que ambos tienen de la misma cosa. Más claro. Los dos vigilantes concuerdan en que una explosión nuclear es destructiva. Uno y otro saben que provocaría la muerte de millones de personas, enfermedades, devastación ecológica y malformaciones genéticas causadas por la radiación, no hay discrepancia en

ello, son cualidades de la cosa; sin embargo, su percepción de las propiedades es diametralmente opuesta. Para The Comedian no hay nada positivo o edificante en la detonación nuclear, lo considera un genocidio; mientras que para Ozymandias se trata de un sacrificio, algo benigno que terminará las disputas entre las potencias mejor armadas del mundo, lo que procuraría la paz mundial. Con todo y su inteligencia superior, Ozymandias no se da cuenta de que la idea de hombres y mujeres unidos por una catástrofe es una fantasía. Jamás ha sido suficiente para reordenar o redefinir lo humano. Si sólo eso fuera necesario, el acontecimiento de la Segunda Guerra Mundial y el Holocausto hubieran bastado para conjurar cualquier exterminio futuro. Justo por eso, el esperado insight²⁹ de la especie humana anhelado por el superhéroe, no será definitivo y podrá deshacerse.

²⁸ Zizek, S. (2014). *Acontecimiento. Sexto piso*, p. 16.

²⁹ En Psicología es un término introducido por la escuela Gestalt. Se traduce como percepción, introspección o visión interna y se refiere al proceso en el cual un sujeto entiende, o se le revela, una verdad.



«Prefiero la quietud de aquí. Me cansé de la Tierra. De esta gente. De verme atrapado en el embrollo de sus vidas»

Dr. Manhattan

Antes de ser el Dr. Manhattan, Jonathan Osterman fue hijo de un relojero, y quería continuar el legado de su padre. El 6 de agosto de 1945 Estados Unidos lanzó la bomba atómica en Hiroshima, lo que cambiaría su destino. Su padre, ante otro acontecimiento inminente, el de la Teoría de la Relatividad, declaró obsoleta la profesión de relojero e instó a su hijo a estudiar Física nuclear; ya no trabajaría con relojes, aunque de igual forma el tiempo se convertirá en algo inmanente a su vida. En 1959, Jonathan Osterman es trasladado a una base donde se investiga el campo intrínseco de los objetos. Allí sufre el accidente que cambiaría su percepción del universo y lo convierte en el Dr. Manhattan.

El acontecimiento que redefine a Jon Osterman es la desintegración de su cuerpo, que más tarde volverá a reconstruirse con otra configuración física y mental. Esto se revela en el capítulo IV de la novela gráfica, *Relojero*, durante el fluir de su memoria. El Dr. Manhattan también historiza y novela su pasado, sólo que no de la misma manera que lo hace un ser humano ordinario. Para él los éxtasis del tiempo vibran al unísono, porque vive la relatividad de éste en sentido literal: pasado, presente y futuro están fuera de sí

superponiéndose uno sobre otro. Él no recuerda el pasado ni fantasea el futuro, como hacemos todos; sino que vive montado en la atemporalidad, en ese tiempo impensable, porque no sucede de forma lineal.

El monólogo del Dr. Manhattan durante su evasión en Marte es discernimiento po-ético. No embellece ni criminaliza sus actos, sólo los observa y analiza asumiendo la responsabilidad que le corresponde, mientras de forma cabal toma decisiones fundamentales para su vida y la de los demás. Cada vez se desconecta más del mundo y de lo humano, se menciona en alguna parte de la cinta. Convertido en una presencia ausente en sentido literal, porque está ahí —o al menos lo está su cuerpo enorme, musculoso y azul—, pero su mente-espíritu se extravía en la relatividad del tiempo. Su presente es sido y advenimiento en un acorde³⁰. Puede ver al mismo tiempo lo que acontece, lo que aconteció y lo que acontecerá. Entendido de esta manera, para el Dr. Manhattan no habrá jamás otro acontecimiento; al menos no en el sentido traumático, perturbador e inesperado que menciona Zizek en su libro del mismo nombre. Para Dr. Manhattan ya nada es imprevisible ni traumático, quizá de ahí su abulia y desapego.

En la versión cinematográfica de *Watchmen*, dirigida por Zack Snyder, el monólogo del Dr. Manhattan adquiere una dimensión especial debido a la música de Philip Glass, razón por la cual en esta

³⁰ Para Heidegger éxtasis es un estar fuera o salir fuera de. En ese sentido y hablando del tiempo, éxtasis serían pasado (sido), presente (siendo) y futuro (advenir), en la que cada uno va al encuentro del otro. Me explico: el presente va hacia el futuro y, asimismo, el futuro sale al encuentro del presente. De alguna forma sucede así en la conformación de la memoria humana, el caso del Dr. Manhattan sería una parábola fantástica de ello.

parte me abocaré a la película. Si bien la música es relevante en el cómic de Moore —aparecen citas de Leonard Cohen y Bob Dylan, por mencionar un par— en la película adquiere un significado mayor al armonizar in situ los momentos álgidos, reveladores o importantes de la historia. Ninguna canción fue escogida a gratuidad en el film y, pese a que un par fallan en su cometido, las piezas seleccionadas para el discernimiento po-ético del vigilante azul, no pudieron ser más afortunadas.

Durante una conferencia de prensa, el Dr. Manhattan es interrogado con brusquedad acerca del cáncer que ha ocasionado, aparentemente, a quienes lo rodean. La actitud inquisitiva del periodista lo exaspera y, a pocos segundos de gritar «déjenme solo», se transporta a Marte donde encuentra silencio y quietud. Es allí donde revive su vida como sólo puede hacerlo un hombre que experimenta, literalmente, la relatividad del tiempo: narrando los acontecimientos de su existencia como simultáneos. Resulta notable que el recuento de la vida del superhéroe está acompañado con dos piezas de Philip Glass, escritas para la película *Koyaanisqatsi* de Godfrey Reggio.

Koyaanisqatsi es un documental narrado en flashback que intenta abarcar la historia de lo humano y la tecnología. Inicia con la imagen de pinturas rupestres de los Indios hopi y casi enseguida aparece la ignición de un cohete lanzado al espacio. A grandes rasgos, *Koyaanisqatsi* es un ensayo fílmico de espíritu mitológico, en el cual el espectador asiste a la

destrucción de la Tierra a manos de la tecnología. No es un film con discurso ecológico, el sentido va más allá, hacia la indivisibilidad entre el ser humano y sus técnicas, aunque sí subraya el abuso de éstas. Por supuesto, el documental es pesimista, de ahí las profecías de los indios hopi. *Koyaanis- qatsi*: 1. Vida loca. 2. Vida en tumulto. 3. Vida en desintegración. 4. Vida desequilibrada. 5. Una condición de vida que clama por otra manera de vivir.

Las dos piezas de Glass, o parte de ellas, utilizadas en el monólogo del Dr. Manhattan, son Profecías y Pruitt Igoe, ambas con cierto significado en el discernimiento po-ético del vigilante. Sus primeras enunciaciones empiezan con Profecías.

Estoy mirando las estrellas, están tan lejos y su luz tarda tanto en llegar. Lo único que vemos de las estrellas son fotografías viejas. Es julio de 1959 y estoy enamorado. Su nombre es Janey Slater. Ella es física como yo. Tengo 30 años. Fuimos presentados por un amigo de la universidad, Wally Weaver. Es el 12 de febrero de 1981. Wally se muere de cáncer, dicen que ocasionado por mí. Esa noche, Janey y yo hacemos el amor por primera vez. Dentro de un mes me espera el accidente³¹ (Snyder, 2009).

Dr. Manhattan narra su vida con una voz serena, al mismo tiempo que se escucha Profecías. En *Koyaanisqatsi* el mismo tema resuena durante el clímax de la película. Imágenes de diferentes rostros y personas —un indigente; un hombre risueño comprando un helado; una pareja de latinos que miran a algo o alguien con

³¹ *Watchmen*. EU: Snyder, 2009. DVD.



cierto extrañamiento; una casa de bolsa en pleno ajetreo donde los individuos no se ven con nitidez y que, por momentos, parecen fantasmagóricos; un hombre mayor mirando a cámara con curiosidad y recelo— se mueven despacio o con frenesí según el compás de Glass. Hacia el desenlace de *Koyaanisqatsi* se retoma el pietaje de la nave espacial que despegó al inicio del film. Pero en esta parte, la nave continúa su trayecto hasta explotar en el cielo y caer en cámara lenta al vacío, desencadenando imágenes tan tremendas como poéticas. El Dr. Manhattan piensa y discierne sobre su vida, con una melodía que en otra película musicaliza un mundo construido y destruido por lo humano.

Cruzo el cuarto al Centro del Campo Intrínseco. Encuentro el reloj. Cuando llego a la puerta, Wally se está poniendo pálido. Estoy aterrado. Es el 12 de mayo de 1959 cuando conozco a Janey. Me compra una cerveza, es la primera vez que una mujer me invita. Al pasarme el vaso frío, húmedo, nuestros dedos se tocan.

La tragedia del Dr. Manhattan es la de cualquier hombre o mujer. Una realidad que desaparece mientras obliga a recordar lo fútil de la existencia. Si bien el superhéroe azul es una especie de dios, y por lo mismo inmortal, Jon Osterman sí dejó de existir, legando de su paso por la vida una fotografía vieja, como las estrellas que observa desde Marte. Hay un mundo que se construye con la vida y se destruye con la muerte: el mundo propio.

La otra pieza durante el monólogo del Dr. Manhattan es *Pruitt Igoe*, titulada así por el complejo de edificios construidos en Saint Louis, Missouri, y diseñados por el arquitecto Minoru Yamasaki. La unidad habitacional fue planeada para limpiar los barrios marginales y sustituirlos por viviendas públicas. Los políticos promotores de esta empresa, tan ambiciosa, estaban seguros de que sería beneficioso para la ciudad. En 1956, con la prohibición de la segregación racial, el edificio empezó a ser habitado en su mayoría por inquilinos de raza negra. Los ciudadanos de raza blanca decidieron migrar para no formar parte del proyecto integracionista. Como resultado los edificios iniciaron su deterioro. Gran parte de éstos quedaron deshabitados; con patios, pasillos, escaleras y descansos convertidos en escenarios criminales. «Nunca pensé que la gente fuera tan destructiva», dijo Yamasaki al enterarse del destino de su diseño.

En 1969 el complejo de treinta y tres edificios, con once pisos albergando 2 mil ochocientos setenta departamentos, fue demolido. Los 57 millones de dólares que costó construirlo se volvieron, hablando con literalidad, polvo. Mientras que en *Koyaanisqatsi* resuena *Pruitt Igoe* sobre imágenes de demoliciones reales del complejo, así como de otros edificios y puentes, en *Watchmen* Dr. Manhattan rememora la muerte, o demolición, de Jon Osterman; así como el nacimiento de su nueva vida transformado en el superhéroe azul.

³² Proyecto Manhattan es el nombre clave que se le da al proyecto científico durante la Segunda Guerra Mundial, con el cual se buscaba crear la bomba atómica antes que Alemania.

Siento miedo por última vez. Me hacen un funeral simbólico. No hay nada que enterrar. Janey enmarca la foto. Es la única fotografía de mí que existe. Ven un sistema circulatorio junto a la barda del perímetro. Pocos días después aparece un esqueleto con músculos en algunas partes. Me llaman Dr. Manhattan. Escogen el nombre por las nefastas implicaciones que tendrá para los enemigos de EE.UU.³². Me están convirtiendo en algo aparatoso, algo letal. En enero de 1971, el presidente Nixon me pide que intervenga en Vietnam, algo que sus predecesores jamás me hubieran pedido. Una semana después el conflicto se acaba. Algunos de las fuerzas del Vietcong quieren rendirse ante mí³³.

La puntuación y entonación que da Dr. Manhattan a su narración tiene sentido. Habla con desapego sobre ese pasado sucedáneo del presente, en tanto que observa la vieja fotografía en la que está con Janey Slater, su primer amor. Dicta un mensaje casi telegráfico y sin emoción, mezclando acontecimientos de índole personal con otros de carácter político, como si todos tuvieran el mismo peso; y él careciera ya de la capacidad de simbolizar. Su distancia emocional es la del melancólico³⁴ confundido en la pérdida, desentendido del otro, de los otros, pero identificado con el objeto desaparecido: ¿Osterman? El Dr. Manhattan se rinde ante el hecho de que el ser humano destruye lo que ha creado, pero también a sí mismo. «La única forma de poseer un objeto que nunca tuvimos, que estaba perdido desde el principio, es tratar un objeto que toda- vía poseemos ple-

namente como si ya lo hubiéramos perdido³⁵», la estratagema del melancólico según Zizek.

Dicen que quieren crear un paraíso, pero su paraíso está lleno de horrores. Quizá el mundo no fue hecho. Quizá nada es hecho. Un reloj sin un artífice. Es demasiado tarde. Siempre ha sido, siempre será, demasiado tarde (Snyder, 2009).

¿Qué ha perdido el Dr. Manhattan? ¿Su yo: Jon Osterman? ¿Una visión edulcorada de la humanidad? No queda claro; si bien experimenta emociones como Ozymandias notó, el deseo, pensado como motor de vida, ha sido carcomido por una especie de duelo interminable. Dr. Manhattan se desprende del mundo, sin querer o esperar nada. Muy diferente a Rorschach quien, pese a ser un misántropo, aspira al cambio moral del mundo. Esa es la razón por la cual Veidt elige al Dr. Manhattan para sus planes, cualquier otro de sus ex compañeros vigilantes hubiese sido un obstáculo.

Rorschach y Nite Owl II irrumpen en las oficinas de Ozymandias. Allí encuentran el perfil psicológico realizado a Dr. Manhattan por los psiquiatras de la compañía. «Sigue distanciándose emocionalmente. Si se cortan los lazos que quedan predecimos una separación total de la condición humana³⁶». La melancolía del superhéroe azul lo ha alejado del mundo.

³³ Snyder, op. cit.

³⁴ La melancolía, conocida como la bilis negra de los cuatro humores desde Hipócrates, pierde al sujeto en el objeto perdido. El melancólico es tragado por aquello que no es posible perder. La melancolía se vuelve el obstáculo para desear, y sin deseo no hay vida. Freud le dedica un profundo análisis en *Duelo y melancolía*, en el que usa el duelo como modelo para distinguirlo de las depresiones.

³⁵ Zizek, op. cit., p. 34.

³⁶ Snyder, op. cit.



Vive y ve la vida sin filtro fantasmático³⁷. Su conversión, en una especie de dios, lo transfigura en la Cosa³⁸ para los otros, y quizá también para sí mismo. No hay más que simbolizar, ni algún universo imaginario al cual recurrir, el Dr. Manhattan vive de cara a lo real, es lo real.

Hacia el desenlace de Watchmen se divulga que detrás del cáncer que supuestamente había provocado el Dr. Manhattan —a Janey, su expareja, y Wally, su amigo— está Ozymandias. Minar a su antiguo colega fue parte del guión para fraguar la guerra nuclear. En la novela gráfica se trata de una amenaza alienígena mientras que, en la película, de culpar a Manhattan. La explosión acontece sin que nadie pueda impedirlo. Millones de personas son asesinadas. No obstante, Ozymandias tenía razón. Su plan surtió efecto. Los seres humanos se reconcilian. Estados Unidos y la Unión Soviética unirán sus fuerzas para combatir al enemigo en común: los alienígenas. Todo lo anterior pone a los vigilantes en una encrucijada ética. Si dicen que Dr. Manhattan no es culpable, la muerte de millones de personas habrá sido inútil. Pero, si guardan silencio sobre la verdad, la nueva vida después del acontecimiento estaría fundada en una mentira, en una canallada; con la culpa pesando sobre los hombros de alguien inocente.

Los lados de una mentira se han enfrentado a posturas filosóficas. ¿Decir siem-

pre la verdad es un deber incondicionado? Platón, en La República, se refiere a la mentira como algo indigno, odiado por los dioses, pero también útil para los hombres, si la usan como un remedio empleado por médicos, mas no por profanos³⁹. Al parecer, Platón confiaba en que los gobernantes son, o deberían ser, éticos por antonomasia. A ellos otorga el derecho de mentir cuando se trate en beneficio del Estado. Con tristeza hay que admitir que, en su generalidad, las mentiras blandidas por gobernantes apuntan a lo no ético y a la crueldad. Para Kant, por su parte, la mentira bien podría ser un acto moral aceptable si se le considera digna de universalizarse. Es decir, actúa de la forma que consideres correcta para los demás, ya que todos quedarán regidos bajo la misma regla. Menudo dilema ético enfrentan los integrantes de Watchmen.

—¿Vas a exponerme, deshaciendo la paz por la que murieron millones? ¿Matarme poniendo en riesgo subsecuentes investigaciones? Moralmente están en jaque mate como Blake— dice Ozymandias.

—Lógicamente me temo que tiene razón, exponiendo este plan destruimos cualquier oportunidad de paz, condenando la Tierra a una destrucción peor. (Dirigiéndose a Silk Spectre II) En Marte tú me demostraste el valor de la vida, si debiéramos preservar la vida aquí, debemos permanecer en silencio — responde el Dr. Manhattan.

—¿Cómo pueden los humanos tomar decisiones como éstas? Nosotros estamos condenados si permanecemos callados y la Tierra perdida si no lo hacemos. Ok, cuen-

³⁷ Una vez más. El fantasma es el guión escénico, el entramado imaginario o las fantasías del sujeto construidas con su historia, su conjunto de palabras, la cultura en la que se forma, etc.

³⁸ La Cosa (das Ding), para el psicoanálisis, es aquello impenetrable, innombrable e inaccesible por la vía del recuerdo. Se trata de lo real, eso familiar y, al mismo tiempo, extraño para el propio sujeto.

³⁹ «Pero además la verdad debe ser muy estimada. Porque si hace un momento hemos hablado correctamente, y la mentira es en realidad inútil para los dioses, aunque útil para los hombres bajo la forma de un remedio, es evidente que semejante remedio debe ser reservado a los médicos, mientras que los profanos no deben tocarlos», Platón. (1988). Diálogos IV, República. Gredos, p. 153.

ten conmigo, nada diremos— promete Nite Owl II.

—Bromean, por supuesto— revira Rorschach.

—Rorschach, espera. Es demasiado complicado para ignorarlo, debemos comprometerlos—dice Nite Owl II.

—No, incluso ante el Armagedón nunca comprometerse— concluye Rorschach⁴⁰.

Rorschach prefiere morir antes que traicionar sus principios, antes que romper una regla moral. Es similar a Javert⁴¹ de *Los Miserables* de Víctor Hugo, aunque en ese caso se trataba de no quebrantar la ley; a ninguno, Javert o Rorschach, les importa ser bondadoso o empático, lo verdaderamente cardinal es ser intachable. En consecuencia, Rorschach acepta su ejecución con dignidad. Se enlista en las filas kantianas al considerar que mentir, aunque fuese por filantropía, es un dudoso derecho. Despojado de la máscara hecha con el vestido de Kitty Genovese, confronta cara a cara a su verdugo: el Dr. Manhattan. Entonces, sin dejar de mirarlo a los ojos, enuncia la terrible verdad del relativismo moral de los líderes políticos, económicos y religiosos: «Un cuerpo más entre los fundamentos es poca diferencia⁴²».

Tras la muerte de Walter Joseph Kovacs, alias Rorschach, se cocina la ironía, sembrada desde el inicio de la novela. Es él quien narra la historia a través de su diario, el cual, antes de partir al Ártico,

deposita en el buzón de un periódico. El director editorial, desesperado porque desde que no hay amenaza de guerra las noticias se han vuelto poco interesantes, exige a su ayudante encontrar algo impactante para publicar. El aprendiz de periodista busca en el buzón de cosas insólitas, donde refunden las cartas y notas que suelen ignorar. Justo en ese montón está el diario de Rorschach, esperando a contar lo sucedido. El acontecimiento planeado por Ozymandias se desmoronará. No es la conmoción de una nueva guerra, ni más campos de exterminio, lo que se requiere para redescubrir lo humano. Acaso un acontecimiento de otro orden alejado de las revoluciones; de las eras del terror; de las huestes manipuladas por líderes carismáticos; de los discursos sostenidos sobre verdades absolutas; de la corrección política; de los grupos sociales unidos para enviar al cadalso de la calumnia a cualquiera que no esté alineado a sus juicios; etc. No olvidemos que «la crueldad está presente en el corazón del vínculo social y no sólo en sus alrededores⁴³».

Quizá un acontecimiento desprovisto del sueño naif que promete una humanidad en paz y armonía, entelequias que no abonan a resultados realistas, y sólo encumbran más a líderes de discursos y promesas incumplibles. Pensar la humanidad como algo uniforme es ignorar cualquier destello de singularidad; y no hay tierra más fértil para las acciones

⁴⁰ Moore, op. cit., p. 20. Cap. XII.

⁴¹ Rorschach es un reflejo de Javert, el personaje de *Los miserables*. Ambos han vivido regidos por sus principios. Javert cumple la ley, y hace cumplir la ley, sin ninguna excepción. Pero su mundo, esa línea recta irrefutable, se desmorona cuando Valjean le perdona la vida. Se vio «[...] en la necesidad de reconocer con desesperación que la bondad existía. Aquel presidiario había sido bueno; y también él, ¡cosa inaudita!, acababa de serlo». Rorschach, al igual que Javert, no buscaba ser bueno, sino intachable.

⁴² Moore, op. cit., p. 24. Cap. XII.

⁴³ Pereña, «De la violencia...», p. 194.



cruelles que la falta de pluralidad. Entonces, ¿cuál o cómo sería ése o esos acontecimientos? En realidad, nadie sabe, habría que pensarlos, o al menos intentar invocarlos en el arte, el cine o en la literatura, para así procurar la construcción de nuevas subjetividades. Valerse de las novelas, como sugiere Rorty, de la misma forma que nos valemos de un puente para acortar distancias, lo que haría del otro uno de nosotros, ya no uno de ellos. Por cierto, aquella sentencia que tanto enoja a Cleopatra en la película *Freaks de Browning: we accept her, one of us*. ¿Recuerdan?

De ese ejercicio —valerse del arte, el cine y los libros— quizá surja el sujeto que estaba sin desplegar, a decir de Stein; a saber, su subjetividad. Porque esos pequeños eventos personales emanados de la estética, encaminarían las acciones individuales y afirmativas a no conformarse con un mundo heredado⁴⁴; y replantearse, sin descanso, todo lo instituido, lo que podría originar una re descripción constante de sí mismos y de las comunidades a transformar. Es a través de la imaginación que otros contextos sociales y otras culturas adquieren presencia en nuestra vida, en nuestra mente. Es mediante la imaginación que nos hacemos compañeros del sufrimiento y de la alegría del otro; porque la solidaridad, como escribe Rorty, no se descubre, se crea por medio de la imaginación y la reflexión. De esto trata su giro global contra la teoría y hacia la narrativa.

«Jon, antes de que te vayas... Hice lo correcto, ¿cierto? Todo funcionó al final», pregunta Ozymandias a Dr. Manhattan. «¿Al final? Nada tiene un final, Adrian, nada termina nunca», le responde. Sí, nada acaba, porque su acontecimiento será irrumpido por otros acontecimientos, como ocurre en la espiral sucedánea de la vida; y, al igual que su homónimo del poema de Percy Shelley, aunque pida que su gran obra sea contemplada, ya no habrá nada a su lado que contemplar. Sólo los deshechos de un colosal naufragio extendiéndose a lo lejos, en las solitarias y llanas arenas del desierto.

⁴⁴ «Piensa (se refiere Nietzsche) que la vida humana triunfa en la medida en que escapa de las descripciones heredadas de la contingencia de la existencia y halla nuevas descripciones. Es ésa la diferencia que separa la voluntad de verdad de la voluntad de autosuperación. Es la diferencia entre concebir la redención como el contacto con algo más amplio y más duradero que uno, y la redención como Nietzsche la describe: 'Recrear todo 'fue' para convertirse en un 'así lo quise'». Rorty, "Contingencia..." p. 49..



AVENTURAS PARA EL HOMBRE ARAÑA*

Vicente Quirarte

Resumen

“El primer enemigo del Hombre Araña fue mi padre. Ambos fueron los mejores amigos de mi infancia”, confiesa Vicente Quirarte desde el inicio de este acercamiento íntimo y personal, desde las letras y la Historia, a uno de los superhéroes más queridos por muchas razones. “Mi padre intentaba convencernos —y a veces tenía éxito— de la resistencia de José María Iglesias, la abnegación de Santos Degollado, las desventuras de la familia Juárez. Pero a nosotros nos decían más los naufragios y comentarios de un adolescente transformado por una araña radiactiva o las dudas existenciales del abogado ciego que decide convertirse en paladín de otra clase de justicia”. En su forma original, el estudiante y fotógrafo **Peter Parker** no sólo luchaba con sus enemigos y las dificultades económicas de la clase media-baja de la que provenía, sino era el mejor ejemplo de inteligencia, constancia e independencia, virtudes que deberían alcanzar todos los individuos.

Palabras clave: *Hombre Araña, literatura universal, letras mexicanas, historia de México.*



Para Anabel y Jorge, ahijados de Peter Parker

El primer enemigo del Hombre Araña fue mi padre. Ambos fueron los mejores amigos de mi infancia. No teníamos televisión pero sí muchos libros. Después sabríamos que esos objetos impresos y sin imágenes contenían potencialmente más aventuras que las salidas del aparato congregador de nuestros envidiables, afortunados vecinos en cuya casa buscábamos refugio. Debido a que mi padre anatematizaba tanto la televisión como los dibujos animados en revistas, la prohibición nos condujo a la pasión. Su trabajo, como historiador, consistía en descifrar y desmitificar la vida de los héroes. Sus hijos nos afanábamos en explorar y mitificar las vidas ejemplares de los superhéroes. Mi padre intentaba convencernos —y a veces tenía éxito— de la resistencia de José María Iglesias, la abnegación de Santos Degollado, las desventuras de la familia Juárez. Pero a nosotros nos decían más los naufragios y comentarios de un adolescente transformado por una araña radiactiva o las dudas existenciales del abogado ciego que decide convertirse en paladín de otra clase de justicia.

Nacieron en mi infancia y no pasaba un mes sin que surgiera un superhéroe con nuevos y sorprendentes poderes. El escenario era una ciudad reconocible, Nueva York, lo cual contribuía a la verosimilitud de las historias que modificaban la rutina de mi diario camino a la escuela. En el primer número de *Diabólico (Daredevil)*, el nuevo paladín hace su debut con un recorrido por encima de las ca-

lles neoyorkinas. Dos comunes mortales lo descubren y el primero dice: “¿Qué es eso? Ah, otro superhéroe”, a lo cual su acompañante responde: “En esta ciudad no puedes dar la vuelta sin tropezarte con uno de ellos”. Sobrevivíamos la semana sólo gracias a la ilusión del siguiente capítulo. Al mismo tiempo, la emergencia de cada villano era un examen al cual los lectores sometíamos a los creadores de la historia. Cuando era un acierto, el resultado se aproximaba a la hipérbole del gastrónomo Anthelme Brillat-Savarin cuando afirmaba que el descubrimiento de un nuevo platillo era tan importante como el descubrimiento de un nuevo planeta.

En 1963, año de la muerte de Luis Cernuda y John F. Kennedy, nació el Hombre Araña. Aunque había hecho su aparición en inglés en agosto de 1962, sólo al año siguiente llegó a México. Para los niños de mi generación, era el año de la pluma fuente y del tintero. Para mí fue además el hallazgo de que ese instrumento me permitía una comunicación distinta con el mundo. Desde que comencé a escribir e ilustrar cuentos que mi madre me compraba simbólicamente, y con ello a leer y a mirar de otra manera, algunas de mis lecturas reincidentes son los textos que hablan sobre el ejercicio de la escritura, ya sea ésta como una actividad intelectual, ya como el mero placer estético de transformar en signos el pensamiento de los hombres. A diferencia de otras actividades, la escritura es un ejercicio constantemente amenazado por el fantasma de la esterilidad. Esa esterilidad, esa forma de muerte, condujo a Virginia Woolf el rechazo a sufrir las humillaciones de la locura la llevó a ahogarse por su propia voluntad. Leer y escribir son dos formas

de construcción de la conciencia, pero ambas son tan satisfactorias como peligrosas. Si la vida es una lucha en el flujo de la muerte, la lectura es una manera de pelear mejor y entablar con mayor efectividad ese combate.

Para la educación sentimental de los niños de mi generación, y de varias que la han antecedido o sucedido, las novelas de aventuras son alimento necesario e imprescindible para vivir otras vidas, tomar barcos por asalto desde el sillón de la casa, o abrir el ataúd del Conde Drácula desde una de las bancas de la escuela, mientras el profesor intenta explicar la importancia de un teorema o con su erudición echa a perder la épica del paso de Aníbal a través de los Alpes. Si alguna costumbre tuve desde mis primeras lecturas y creo que he mantenido a través de los años, ha sido la de leer aquello que exclusivamente va unido a la pasión y no la que la mercadotecnia literaria obliga a leer para estar al día dentro de la Feria de las Vanidades.

Tuve la fortuna y la desgracia de tener por padre a un hombre de letras. El historiador Martín Quirarte era un enamorado de los libros como objetos tipográficos y un devoto de sus contenidos. Entre todas las cosas que le debo y que nunca podré pagarle ni con la llama siempre encendida en mi memoria, se encuentra el amor por esas criaturas que tienen —como los perros de Lord Byron— todas las virtudes de sus autores y ninguno de sus defectos. Si de alguien aprendí a amar los libros fue de su devoción y su constancia. Los libros de mi padre fueron los primeros con los que tuve trato, ya fuera en la lectura solitaria, ya cuando me pedía que le ayudara a limpiarlos y acomodarlos; o

algunas mañanas de domingo, cuando me disponía a bajar al patio y perder el tiempo como cualquier niño que se respete, y me llamaba para que repasáramos la lección de francés de la semana. Yo, que nunca he tenido facilidad para los idiomas, también a mi padre debo haber aprendido desde niño y como un juego un par de lenguas extranjeras, decisivas para la orientación de mis lecturas, imprescindible para leer en su idioma original al Hombre Araña. A mi padre debo el descubrimiento de la Historia, que nació inicialmente como una obligación. En 1965, en el año once de mi edad, apareció la primera edición de su libro *Visión panorámica de la Historia de México*. El Hombre Araña llevaba dos años de nacido, y ya para entonces enfrentaba una galería de villanos tan infame como respetable. El Duende Verde había aparecido para complicar la ya compleja vida de Peter Parker y lo confrontaba con el drama de la doble personalidad.

Durante las vacaciones decembrinas de ese año, mi padre me asignó la diaria tarea de resumir un capítulo de su libro. La tarea se convirtió en un germen maravilloso para las historias que yo inventaba a partir de lo que mi padre pacientemente había investigado y fijado. Mi visión épica de la vida, mi fervor por los héroes y los símbolos patrios vienen de aquella primera experiencia de lectura y escritura, donde sin yo saberlo, mi padre me introducía en los rudimentos de cómo elaborar una síntesis o cómo dar comienzo a una ficha temática. Decir mucho con poco era un consejo no escrito, que siempre he tratado de seguir, aunque a veces no lo cumpla. Si La Corbusier afirmaba que la arquitectura es la síntesis de las artes mayores, mi padre me enseñó que



la Historia es la escritura más completa que existe, porque reúne la capacidad imaginativa del novelista, la objetividad del hombre de ciencia, la vehemencia profética y metafórica del poeta, como se han encargado de demostrarlo Jules Michelet, Edmundo O'Gorman o Fernando del Paso.

Visión panorámica de la historia de México no hubiera nacido sin la gimnasia que mi padre ejercía en el periódico *Excélsior*. Puntualmente, cada semana enviaba un artículo de crítica histórica que aparecía en el suplemento *Diorama de la Cultura*. En tiempos anteriores al fax y al correo electrónico, mis hermanos y yo éramos los encargados de llevar los artículos pulcramente mecanografiados de mi padre. El J. Jonah Jameson de *Excélsior* se llamaba Hero Rodríguez Toro, director del suplemento. Disfrutábamos enormemente entrar en el viejo edificio del periódico sobre el Paseo de la Reforma, hacernos parte de sus bronce y mármoles noblemente envejecidos, llegar a la oficina de don Hero, verlo con los pies sobre el escritorio y el televisor siempre encendido. Como niños, pensábamos ingenuamente que nunca trabajaba, porque, al contrario de Jameson, siempre estaba de buen humor. A la salida, con el dinero que mi padre nos daba el autobús, íbamos a las librerías de uso de la avenida Hidalgo a cazar ejemplares atrasados del Hombre Araña.

Leía al Hombre Araña y trataba de comparar su mística a la de otros héroes. Uno de los primeros libros que leí íntegramente fue una edición española en dos volúmenes del *Gil Blas de Santillana* de Lesage. El libro, que conservo y atesoro, es fastuoso y pesado, y lo quiero no

sólo porque es el primer libro que leí de principio a fin, sino porque mi padre le compró a plazos, pagando un peso semanal al librero que lo convenció de que era un artículo tan necesario en la casa como la plancha o la licuadora. Aunque mi madre opinara lo contrario, ahora sé que el librero tenía razón. Las andanzas del muchacho narrador, las ilustraciones y la generosa interlínea de la tipografía, fueron una iniciación maravillosa a la lectura. Recuerdo que me gustaban sobre todo los capítulos donde el personaje, después de haber agotado los caminos, comía un mendrugo de pan y un trozo de queso, a veces acompañados de un poco de vino. Iba a la cocina de mi casa y tomaba lo mismo —con una Coca-Cola en lugar de vino— para compartir con mi héroe sus frugales colaciones. Luego entendí que para leer *Los de abajo* de Mariano Azuela, no hay mejor compañero que un caballo tequilero; un bourbon en las rocas es amigo de Dashiell Hammett y un vaso de *bon vino* —como dijera Gonzalo de Berceo— siempre ayudará a mejorar la lectura del Siglo de Oro de nuestra lengua. Mi amigo y maestro Fausto Vega recomienda una copa de Calvados para entrar a lectura de una novela de Stendahl. Para los abstemios, con todo y la obviedad de la fórmula, será más intensa la lectura de Proust si es acompañada por unas magdalenas y una taza de té.

Antes dije que tener un padre intelectual, cuando se es niño, es una bendición y una desgracia. Lo primero, porque el estímulo es cotidiano y se nace al conocimiento y cuidado de los libros desde que se tiene uso de razón. Lo segundo, porque fiel a su vocación de maestro, nuestro padre hacía de la casa el centro de concentración más próximo a él. Gracias a

que no nos permitía tener historietas, mis hermanos y yo nos convertimos en expertos consumidores de ellas, y aunque procurábamos cumplir con el requisito de que estuvieran los idiomas que entonces estudiábamos, metíamos de contrabando los escritos en español. Desde la familia Burrón hasta Asterix, nada escapó a nuestra atención. Si la relectura es la prueba de fuego para determinar la calidad de un texto, la riqueza de ideas, la fidelidad en la reconstrucción histórica y los juegos de palabras, así como la finura en el detalle en cada dibujo, hacen un tesoro de cada aventura asterixiana y cada odisea de los personajes de Gabriel Vargas. Pocos placeres tan intensos gozo en la vida como releer alguna de las aventuras de Asterix cuando como sin otra compañía que la de Obelix, Asterix, y los demás héroes de cuando Francia se llamaba Galia.

Vivíamos cerca de diversos oasis de revistas usadas, así es que de lectura en lectura nos convertimos en expertos conocedores de monitos. De esas excursiones de principios de los años sesenta nació mi adicción —a la fecha incurable— de *La familia Burrón* de Gabriel Vargas. Aunque entonces no sabía que el maestro Vargas continuaba toda una tradición de escritores costumbristas, desde José Joaquín Fernández de Lizardi hasta Guillermo Prieto y José Tomás de Cuéllar, en el estilo grandilocuente de Vargas, en el trazo de sus personajes y la densidad de los diálogos, vislumbraba una estructura diferente, más elevada y permanente que la que animaba los otros cuentos que leía. A través de los personajes de la Familia Burrón veía desfilar tipos y situaciones que me tocaba ver en la vida diaria. Su reconstrucción de la vida de vecindad

en el callejón del Cuajo eran retratos realistas de las casas donde vivíamos y de aquellas donde habitaban algunos de mis amigos. A esa fidelidad al realismo de Vargas se añadía el fervor por la fantasía. El mundo de los superhéroes fue una lectura fundamental para afinar con el paso de los años el trabajo de poeta, que es también un marginado. Unas palabras de Villaurrutia me lo confirmaron después: “los poetas mexicanos no son hombres representativos, son héroes, son la excepción y no la regla, están en contradicción con la raza de la que han surgido”.

Cerca de una de las navidades de esos años murió mi abuela materna. La llamábamos mi abuelita Chabelita y todo en el significativo correspondía al significado. Era pequeña y dulce, pura como los blancos delantales con los que nos recibía. Era la primera ocasión en que tenía contacto directo y doloroso con la muerte. La Parca mutilaba y ejercía su profesión sobre carne de mi carne y sangre de mi sangre. Unos años antes había muerto mi abuela paterna —dura desde su nombre, Cayetana—, pero no recuerdo que su muerte me hubiera afectado tanto como la de esta segunda. Unos días antes, mi amigo Eduardo Hernández, alias El Mazacote, que iba ya en Preparatoria y era desde entonces un eterno enamorado, comenzaba a salir con una bailarina a la que le gustaban los cuentos de horror. Como Eduardo sabía de mi pasión por las películas y las novelas góticas, me preguntó sobre un autor que pudiera causar nuevos horrores a la única criatura capaz de paralizar el corazón y otros órganos igualmente vitales. Fuimos a la librería Porrúa, donde de labios de mi amigo Francisco Dopacio escuché por primera



vez el nombre de Howard Phillips Lovecraft. Mi amigo compró para su enamorada un ejemplar de *Los mitos de Cthulhu*, en edición de Rafael Llopis, donde aparecen sistematizados y excelentemente traducidos, los relatos de Lovecraft y su círculo.

Por mi parte, también me llevé un ejemplar y de inmediato entré en ese Universo de energía pura, de maldad intacta, de viajes de la conciencia que Lovecraft supo crear con su visión de poeta y su imaginación de alucinado. Aunque Borges lo juzgue “un parodista involuntario de Poe” y acabe seducido por su genio, Lovecraft ha sido, desde el instante en que lo descubrí, una de las experiencias de lectura a la que vuelvo con renovados bríos. Con la muerte de mi abuela en el corazón, leía los relatos de Lovecraft sin atreverme a apagar la luz. Nunca como entonces gocé y padecí la visita del único ángel posible, el ángel necesario de Wallace Stevens, el visible invisible que desde los labios de Rainer María Rilke pronuncia la sentencia: “La belleza no es sino el principio de lo terrible que todavía podemos soportar”. De Lovecraft me fascinaba su extraña personalidad y su faceta de lúcido ensayista. Su texto “El horror a lo sobrenatural en literatura” es uno de los mejores tratados que existen sobre el tema. Un maestro arroja luz sobre los que continúan. Gracias a Lovecraft conocí a sus maestros Arthur Machen y Lord Dunsany, que me hicieron comprender de algún modo lo que yo quería ser: un prosista con el alma de poeta; alma en el sentido más concreto del término, por paradójico que parezca; alma con sustancia, con la estructura que sostenga el intelecto. Lovecraft me enseñó —Lovecraft nos enseña— que el

horror puede alcanzar alturas de poesía, del mismo modo en que un estilista como Dashiell Hammet dignifica la novela negra, o un militar herido en la batalla de Lepanto lleva a sus últimas consecuencias la novela de caballerías a través de las aventuras y desventuras de Alonso Quijano el Bueno.

Terminé el primer año de Preparatoria con la seguridad de que deseaba ser un escritor de ciencia ficción o un autor de novelas de horror que añadiera nuevos anillos al apenas descubierto planeta Lovecraft. Pero el tiempo y las mujeres —como siempre— señalaban otros derroteros. En 1971 -año en que El Hombre Araña llegó a su número centenario- conocí otra forma del terror y otra forma del ángel bajo la forma de una muchacha que iba escolarmente un año abajo que yo y todos los años luz encima de mí. Y yo, que consideraba que la escritura era viril en la prosa y que la poesía estaba bien para las mujeres, me ví escribiendo los primeros versos de amor de mi vida. Supongo que, al igual que para muchos, la pasión amorosa va unida a una absoluta necesidad de unirse a un cuerpo más vasto. Esa sensación de eternidad, de poder absoluto mezclado al desamparo, era nueva e inédita para mí, aunque la conociera a través de los deslumbramientos que Peter Parker había sentido en la fugaz Gwen Stacy, la devota Betty Brant o la definitiva Mary Jane Watson. Para desventura del muchacho que entonces era y para fortuna del poeta que quería ser, la muchacha dijo un *No* mayúsculo, breve y definitorio, que nutrió los dos años restantes de la Preparatoria. La negativa me dio pretexto para probar las armas que comenzaba a descubrir. Estas eran muy rudimentarias, porque mi lec-

tura de poemas era tan escasa como mi experiencia amorosa. Pero si la lectura de la poesía y su práctica en la vida me han dado algunos de los instantes más altos de mi vida, de aquella etapa de mi iniciación recuerdo iluminaciones que sólo ahora comprendo cabalmente. Nacer a la poesía era descubrir en mí y en los poetas que me habían antecedido una nueva forma de existencia que nunca había previsto. Entonces comprendí en todo su peso el significado de la frase enunciada en el número inicial de *El Hombre Araña*, cuando Peter Parker está a punto de entrar en el segundo de sus ritos de paso: “un gran poder implica una gran responsabilidad”.

Vinculo algunas de mis sensaciones inolvidables con el descubrimiento de los tesoros que había estado siempre ahí y habían pasado desapercibidos: Me veo en Monterrey, bajo la lluvia, leyendo en la cima del Monte del Grillo las *Odas elementales* de Pablo Neruda; o el aire en mi rostro, en una camioneta *pick-up* por la carretera hacia Toluca, circundada por altos y verdinegros pinos, y en mis manos las *Elegías de Duino* de Rainer María Rilke; o llevando abrazado y personalmente al Premio Nacional de Poesía de Aguascalientes mi primer libro de los que llamaba poemas, y que a mis 17 años titulaba ingenuamente *Testamento poético*, aunque aún no conociera a Chatterton ni el definitivo nombre de Rimbaud comenzara apenas a sonar en mis oídos. Ahí estoy en la terminal de autobuses, en la madrugada, mirando el cielo enrojecido y repitiendo de memoria los versos de “El barco ebrio” como si por primera vez fueran escritos. Ahora aquellos recuerdos son algunos de los más felices de mi vida, pero en ese entonces yo me sentía

absolutamente infeliz, aislado y sin recursos para enfrentar esa metamorfosis que se operaba en mí. Afortunadamente, me acompañaban las aventuras del Hombre Araña y con ellas la convicción de que era más importante resistir que vivir de acuerdo con los esquemas que parecían satisfacer a los compañeros a los que yo despreciaba profundamente y que también seguramente pensaban que yo era un loco irredento.

Ese marasmo donde uno se siente el corazón del mundo, donde no hay tema más importante que lo que uno le sucede, tuvo un cambio de orientación con la matanza del 10 de junio de 1970 en la Calzada de San Cosme. Al día siguiente, varios de nuestros compañeros estaban desaparecidos, presos o heridos. Aunque yo tenía 14 años cuando el movimiento del 68 y no participé directamente de las manifestaciones, la circunstancia de que viviéramos en el centro y que mi hermano mayor y mi padre estuvieran vinculados a la preparatoria de San Ildefonso, donde un disparo de *bazooka* hizo realidad nuevamente el grito de “Muera la inteligencia y viva la muerte”, nos llevó a concluir que algo andaba mal. De tal modo, alternaba mis lecturas literarias con las de revistas políticas. Por el talento natural de su autor, por la simpatía que en nosotros despertaba, los *Apuntes sobre la guerra* de Ernesto Guevara eran una de las lecturas que más nos llevaban al corazón de la Sierra Maestra. De la mano de mi maestro Neruda derivé después en otros poetas de alto contenido social: Efraín Huerta me enseñó a descubrir una ciudad de México poblada por manifestaciones y los secretos hombres del alba; en Ernesto Cardenal y Jaime Sabines descubrí que se podía escribir como se



habla, aunque eso no sea del todo cierto; mi fervor por los poetas revolucionarios —luego he sabido que una palabra va unida necesariamente a la otra— duró hasta mi ingreso a la Universidad donde Oscar Oliva, que de poesía social sabe en la teoría y en la práctica, me enseñó que la literatura permitía otros muchos caminos.

De hecho, fueron dos inolvidables profesoras de literatura de la Preparatoria quienes por primera vez me hablaron de nombres desconocidos. La primera fue la ya fallecida Gloria Gamiochipi de Liguori a quien, cuando leyó un cuento que había ganado un concurso en la Preparatoria 2 —rey entre los tuertos— me preguntó qué influencias recogía. Gloria Gamiochipi, compañera de toda la vida del poeta Francisco Liguori y autora de un libro fundamental sobre Agustín Yáñez, me daba con esa pregunta una dimensión completamente nueva de la literatura: luego entonces uno nunca estaba solo y necesitaba de la sabiduría de otros para expresar de nuevo y reincidentemente el discurso de la tribu. Le respondí que detrás de mi cuento estaba la lectura de los cuentos de Oscar Wilde, sobre todo del titulado “La esfinge sin secreto”. Wilde fue uno de los autores que más me perturbaron en la infancia, no sólo en las obras que supuestamente no debía leer a esas edades, sino en sus propios cuentos para niños.

A ellos vuelvo constantemente como quien escucha una sonata perfecta: pueden ser leídos como una metáfora de la imposibilidad amorosa y la sed que de la pasión tienen todos los seres, desde el ruiseñor y la rosa hasta el gigante egoísta. “El niño astro” era un cuento que me

dolía en la carne y en el alma, y siempre me gustó la ironía de Wilde al decir al final que, no obstante todos sus avatares, al final de su vida, el rey ni fue feliz ni vivió para siempre. La lectura de *El retrato de Dorian Grey* cuando yo tenía ocho años de edad fue también una experiencia decisiva. Recuerdo cómo en los fragmentos donde se habla de los pecados y tortuosidades del personaje, yo intuía, sin comprenderla del todo, una atmósfera densa, esa que más tarde exploré con fascinación creciente, de los laberintos mentales de Thomas de Quincey a las confesiones opiómanas de Jean Cocteau.

La otra profesora inolvidable fue Esperanza Meneses, jubilada hace unos cuantos años pero aún activa y llena de amor por la literatura. Mis compañeros de entonces, incluidos aquellos que no se dedicaron a las humanidades, la recuerdan como el motor más importante y sensible de aquellos años. No nos llenaba de nombres; nos enseñaba a entrar en el laberinto con un cordel plateado que nos ayudara a descifrar y a encontrar la salida. Ella fue quien me dijo un día: “Usted debe leer a Rimbaud”. El encuentro con el poeta y el hombre que iban a ser tan decisivos en mi modo de concebir la obra-vida, como bien dice Alain Borer, tuvo lugar en una Librería de Cristal, cuando conseguí una edición de la Poesía de Rimbaud publicada por Le Livre de Poche. El deslumbramiento de la vida y el fulgor de la poesía me fustigaban mientras leía ese pequeño libro negro en la fila para inscribirme al servicio militar.

Al igual que otros ilusos que creemos en que para escribir hay que entrar a una escuela de letras, en 1973 ingresé a la Facultad de Filosofía y Letras, en la carre-

ra de Lengua y Literatura Hispánicas. Mi decisión obedecía a dos razones: la primera, una negativa a estudiar la carrera de arquitecto, que era la que de acuerdo con mi padre y su único hermano iba a garantizar mi felicidad; la segunda, el pleno convencimiento de que el mejor escritor de México cruzaba los umbrales de la Universidad. Había ganado todos los concursos de oratoria de la Preparatoria, así como el primer lugar de poesía y otro de cuento. Pequeña era la cancha para la victoria, minúscula la llanura para desbocar mi potro. Por fortuna, desde el principio me enfrenté a entrenadores que me a golpes me hicieron comprender que siempre había que cada aventura verbal, como decía Eliot, es un experimento y una excursión en lo inarticulado. Tuve el privilegio de que Eduardo Lizalde y Salvador Elizondo fueran mis profesores y nunca tuvieron piedad con los textos que comenzaba a escribir. Hernán Lavín Cerda, apenas llegado de Chile, nos introducía en un universo de reminiscencias personales y colectivas, a través de su voz dulce y generosa. A Lizalde y Elizondo les debo también la convicción, que jamás me ha abandonado, de que escribir es una tarea imposible que uno hace porque no tiene más remedio. Lo que puede sonar a falsa modestia es en realidad la mejor defensa que he tenido al sentir que un texto ya está terminado. El único consuelo que le queda a un escritor en actividad es que su próximo trabajo siempre sea el mejor.

Nunca me he arrepentido de haber ingresado a una Facultad donde ahora soy profesor, obtuve mi Doctorado y de la cual no he recibido sino satisfacciones. Otra nueva lección del Hombre Araña: Peter Parker ingresa a la Universidad

porque no desea vivir toda su vida vendiendo fotos al periódico *El Clarín*, del mismo modo en que si bien yo no consideraba indigno trabajar como corrector de pruebas o dando clases a indiferentes alumnos de Preparatoria, quería ejercer plenamente los poderes para los cuales me había iniciado. La Universidad parecía en este sentido el mejor campo de batalla. Por la diferencia de expectativas y por la disfunción que todos enfrentamos al entrar a destiempo a hacer lo que más amamos y entonces como ahora sé que los jóvenes escritores que continúan ingresando a ella, tienen todo el derecho y la razón del mundo cuando se expresan con los peores epítetos de esa madrastra exigente e ingrata, que no es sino una de tantas sucursales de la Vida, esa profesión que nunca aprendemos son suficiente habilidad. Ernesto Sábato, parafraseando a Emerson, declara que el verdadero escritor nace en la calle y no en las Facultades de Letras.

Precisamente el primer libro de ficción de Ernesto Sábato, *El túnel*, fue mi compañero decisivo de esos meses difíciles cuando la vida quiere y uno no puede con ella. A los pocos meses de entrar a la Facultad donde pensé que todo iba a ser felicidad, recibí una prolongada visita de Nuestra Señora Melancolía, llamada en otro tiempo bilis negra, acedia, demonio del mediodía. Era una enemiga más poderosa y letal que los villanos que enfrentaba Peter Parker. Despertaba con la conciencia de que estaba al pie de mi cama, con sus alas de arpía y su cabeza de Gorgona. Releía y vivía los poemas más angustiosos de Neruda en *Residencia en la tierra*; otro *Tigre en la casa* velaba debajo de mi almohada; me buscaba en el desamparo existencial del Rafael



Alberti de *Sobre los ángeles*, emprendía largas caminatas solitarias bajo la lluvia en el Panteón Francés de la Piedad. A nadie le decía lo que pasaba, porque el efecto de mi enfermedad no era notable en mi carne; sólo yo sabía —sin saberlo— que era incapaz de controlar la bestia que mi hambre había despertado. *El túnel* de Sábato, acaso el libro que más subrayé esos años, me afirmó en la idea del ser diferente, en pugna con el mundo.

Para curar los males del alma, no es necesario leer los libros de Og Mandino ni de otros mercaderes que venden felicidad a plazos. Es preciso, en cambio, ir hasta el fondo, leer las cartas de Van Gogh, o acompañar al William Styron de *Esa visible oscuridad* a su viaje al corazón de las tinieblas, porque sólo explorando ese dominio siniestro podremos llegar al conocimiento de la luz. Un buen día de abril de 1977 —cómo no acordarme— mientras las jacarandas estallaban por todos los rumbos de la Ciudad de México, me descubrí curado, dispuesto a vivir la vida en la que había pasado durante cuatro años como de noche. Esa primavera me enamoré y comencé una navegación que duró más de 20 años, que domesticó a mi bestia sin matarla. Naturalmente, han continuado las visitas que el ángel oscuro hace —sin aviso y sin tocar la puerta— en mi vida. La sabiduría popular dice que Dios no envía tareas difíciles para los tontos y los neoplatónicos descubrieron que los seres pensantes viven bajo el dominio de Saturno, el Astro de la Melancolía, pero el tiempo me ha enseñado que la plenitud no está reñida con la creatividad.

También por esos años sucedió un cambio fundamental en mi anatomía, donde

nuevamente se puso de manifiesto la inspiración del Hombre Araña. Aunque desde tiempo atrás acostumbraba correr en compañía de mi hermano mayor, hubo un instante en que mi cuerpo decidió que era necesaria la aventura de enfrentarlo a sí mismo. Ascética, espartana y heroica por simple y solitaria, la carrera de larga distancia me llevó a conocer la ciudad de otra manera. Comprendí, como el Hombre Araña en sus excursiones nocturnas, que caminar la ciudad es distinto a caminar en ella, a caminar por ella. La ausencia de preposición era como la ausencia de red protectora para mitigar la caída. Correr la ciudad es vivirla de otra manera, es poseerla como si su cuerpo no hubiera pertenecido antes a nadie. Como descubrió Sillitoe en su novela clásica, la ventaja de la carrera de larga distancia sobre otras disciplinas es que uno se enfrenta a sí mismo y hace de la soledad su fuerza. Correr modifica el cuerpo, pero también la percepción de la realidad. Cambia nuestra anatomía y cambia la manera en que el mundo nos recibe, cómo lo interpretamos.

Así como los borrachos tienen un ángel que los protege, el melancólico lleva en su camino incierto una especie de animal con ruta programada que lo arrastra a pesar de todos los obstáculos. Yo sobrevivía y a pesar de que había tardes en que en lugar de ir a la Universidad me metía a un cine de tres películas a rumiar mis frustraciones amorosas y mi esterilidad poética, los semestres iban pasando. Si bien a veces me he reprochado el tiempo perdido en flagelarme, las horas en que dejaba de leer para entregarme como un naufrago autista en las aguas de la apatía, sin la disección minuciosa que hacía del conejillo de Indias más próximo a mí,

es decir yo mismo, nunca hubiera comprendido que la misión del hombre, y la del hombre que además es escritor, es la búsqueda de la felicidad, y que ésta no se logra con fórmulas sino con la práctica cotidiana de la vida.

Muchas veces me pregunté por qué no elegí para escapar de mí, para entrar en mí, alguno de los paraísos artificiales que leía en Thomas de Quincey o en Charles Baudelaire, o que veía en mi propia casa, cuando para escribir y soportar esta larga enfermedad mi padre acudía a los estimulantes que servían a los camioneros para taladrar la noche. Pronto escaparon de su control, del mismo modo en que Harry Osborne, el hijo del Duende Verde, tuvo su propia temporada en el infierno. La respuesta la encontré más tarde en una entrevista a Francisco Hernández, donde dice que la droga más poderosa es el amor. Sin saberlo entonces, experimentaba en mi cuerpo y en mi alma los efectos de la poesía en todas sus manifestaciones y entraba en la exploración intensa de mí mismo. Por esos años, Stan Lee y se propuso introducir en su obra principal la advertencia contra el uso de drogas. Recuerda Tom de Falco: "Por desgracia, la America Comics Code Authority prohibía toda mención sobre el consumo de drogas y Stan se vio obligado a retirar el sello de aprobación de dicha organización de los números 96 y 97 de *Amazing Spider-Man*".

El escritor que entra en una Facultad de Letras debe aceptar su papel de Doctor Jekyll y Mister Hyde. Sí bien me gustaban las materias puramente literarias, no me interesaban las altas matemáticas de la lengua, llamadas Español Superior, Filología, Fonética y Fonología. Tanto trabajo

me costaron, tanto repudiaba esas materias, que tuvo que llegar el momento de iluminación para estudiarlas con tanto ahínco que terminé amándolas. Con los años he aprendido a disfrutar que la poesía también tiene qué ver con el modo como la palabra *operarium* da como consecuencia obrero, a pesar de la subsistencia del cultismo operario. En medio de esa evolución había invasiones y batallas, amores y traiciones, mezclas de olores y sudores, de alimentos y costumbres. Sufrí también las humillaciones de mis profesores y compañeros que hablaban del estructuralismo como si lo comprendieran.

Los altos tribunales docentes decretaban la inexistencia de la crítica impresionista y decían que el "Yo pienso" es para los superficiales y los mentecatos. Y como todos queríamos demostrar que habíamos leído más que el otro y que todo lo entendíamos, veíamos a algunos de nuestros profesores entrecerrar los ojos mientras pronunciaban términos exóticos y nombres extranjeros. Yo intuía, aunque mi timidez y mi ignorancia no se atrevieran a expresarlo, que tanto para el lector lúdico como para el profesional que estudia, enseña o difunde la literatura, lo importante era el texto. Tan presionado me sentí por mi ignorancia, que estuve a punto de abandonar la carrera y entrar a la Facultad de Arquitectura, que tan feliz hubiera hecho a mi señor padre.

Afortunadamente, encontré a mis maestros que supieron rescatarme de las aguas oscuras de la terminología, de un océano que si ahora respeto, en ese entonces amenazaba ahogarme. Los menciono por orden de aparición en mi vida: Arturo Souto, César Rodríguez Chicha-



rro, Sergio Fernández y Rubén Bonifaz Nuño me enseñaron que la literatura es esencialmente vida y que diseccionarla equivale a matarla y que, como en el amor, debemos cuidarlo y procurarlo, sin sepultarlo o ahogarlo. Desde entonces le he hecho caso a mis intuiciones y, para reivindicar la crítica impresionista, en lo que escribo sobre los otros digo lo que pienso, aunque no tenga razón. Gracias a mis maestros, volví mi atención a los queridos fantasmas de siempre y fui definiendo mis preferencias de estudio: la generación española de 1927 y la generación mexicana de los Contemporáneos me acercaron a la manera de expresar en poesía lo que experimentaba.

Aunque ahora me parece que muchas de las cosas que escribieron entra en el terreno de la retórica, no dejo de recomendar su lectura al poeta en formación porque en ambas promociones de escritores se da el rescate de la tradición, la modernidad lingüística y la doble práctica escritural de la poesía y la crítica, de la emoción expresada y del estudio de los mecanismos por los cuales la creación se consume. Los libros que posteriormente escribí sobre Luis Cernuda y Gilberto Owen tratan de testimoniar ese fervor por los escritores que establecieron plenamente nuestra modernidad.

Mi amiga Myriam Moscona me pide en ocasiones que le preste algún libro que la deje sin aliento, que la dañe, la revuelque, la sacuda, la tire, la metamorfosee y la traiga de nuevo, con las heridas del viaje verdadero, ese que imprime en el alma sus huellas indelebles. En la cofradía de lectores oscuros que ella tiene con Francisco Hernández y Jorge Esquinca, comparten un ejemplar de *El malogrado*

de Thomas Bernhard a punto del colapso, donde hay subrayados de cada uno. Los subrayados se hallan en función de la locura que cada quien busca explorar en el texto en cuestión. A Jorge Esquinca le regalé una piel de cabra de las que mi padre utilizaba para encuadernar sus libros, y mi amigo le dio uno de los usos más poéticos de los que tengo noticia. El tenía una fotocopia del libro *Voces* de Antonio Porchia, hecha a partir de la legendaria y ya inexistente edición de la editorial Hachette argentina. Como deseaba compartirla, hizo una copia para Francisco Hernández y otra para mí, y luego las encuadernó con la piel susodicha, personalizando cada uno de los libros con nuestras iniciales. El mensaje de Esquinca era claro: el libro es tan intenso y luminoso, en su brevedad, que haberlo fotocopiado y encuadernarlo en una pelería hubiera equivalido a no darle la importancia que merece. Y esta extraña manía de buscar las inmersiones en los mares de lava de los grandes torturados —que a su vez en la lectura se convierten en nuestros torturadores— nos lleva a una pregunta central cuando emprendemos cualquier clase de lectura. ¿Qué extraña razón nos lleva a buscar esos libros que nos hunden cuando la función de cualquier actividad, de acuerdo con la poética aristotélica, debe conducir a la felicidad, a la armonía con lo que llamamos Dios o en sus múltiples transformaciones, llámense arte, mujer, locura?

La respuesta la tiene el adolescente que, todos somos en algún momento de la vida, el Hombre Araña que no se extingue totalmente en nosotros. La llegada de semejante enfermedad varía, pero es mucho más temprana en aquellas criaturas que nacen con propensión a la lectura

y, por lo tanto, adquieren más tempranamente una gran capacidad para vivir la vida de otra forma. El adolescente es sus lecturas y nada puede convencerlo de que la creación y la vida son realidades diferentes. El es el Conde de Lautréamont y asiste a las prodigiosas transformaciones de las bestias en hombres y viceversa; él es el Hombre Araña y sufre el desdén del mundo y la gloria de la soledad. He aprendido que no es bueno atraer a las desgracias, pero desde niño sentía —sin saberlo conscientemente— que yo era un metal adecuado para sufrir el golpe de relámpago. No se puede decir que ésta sea una regla general, pero cuando lo he preguntado a mis amigos más cercanos, a esos que considero más enfermos, todos coinciden en que es en la adolescencia cuando buscamos esos libros donde no asistimos a los sufrimientos del otro, sino a los propios, porque nosotros somos ese personaje.

En tal sentido, el libro definitivo para el tercer lustro de mi vida fue *El lobo estepario* de Herman Hesse. Yo sabía que yo era un inadaptado en el mundo: demasiado alto desde mi adolescencia, sufría ese gigantismo del que no sólo eran víctimas mis compañeros de baja estatura. Los compañeros de la secundaria me retaban a golpes, en peleas donde invariablemente yo perdía, pues siempre he sido más Peter Parker que el Hombre Araña. Aunque mi físico se parecía desde entonces al del Ben Grimm de los Cuatro Fantásticos, mi personalidad se acercaba más a la del tímido y miope estudiante anterior a la transformación que en él provoca la picadura venturosa de una araña radioactiva. Cuando entré en la lectura de Hesse, supe que yo no era el único animal solitario sobre el plane-

ta. Había luego otros lobos esteparios, y de acuerdo con el autor, esa manada dispersa y amenazada es la que mueve el mundo.

Al escritor se le exige, que además de escribir, sea un brillante hombre público y opine acerca de todo. Los medios de comunicación son los peores enemigos del escritor, como lo fueron las notas adversas de *El Clarín* para el Hombre Araña. Se esfuerza toda su vida en expresarse a través de la palabra impresa y llega a ser conocido pero no leído. Basta abrir la boca un minuto en la televisión para que la del escritor se convierta en palabra autorizada. Una de las preguntas más comunes hechas a un escritor durante las entrevistas a las que se ve constantemente expuesto, es que responda, de buenas a primeras, cuáles son los escritores que más lo han influido. Naturalmente, uno quiere no pasar por el tonto que finalmente acaba siendo frente a las cámaras de televisión o el micrófono de la radio, y se adorna recitando la nómina de autores de la A a la Z que ha leído.

Paradójicamente, mientras más joven se es, más larga es la lista y mayor el número de autores exóticos incluidos en ellas. Con el paso de los años nos enteramos de que tan importante e influyente en la vida de un autor es la lectura de la filosofía de Wittgenstein o la crítica deconstructiva de Jacques Derrida, como las instrucciones para preparar el cereal del desayuno y que veces en la caja del cereal hay más misterios por descifrar que en toda la filosofía de Kierkegaard. Tal es el trabajo y la misión del verdadero escritor: hallar en las realidades aparentemente más nimias un universo. Así lo entendió David Huerta al titular uno de



sus libros de poesía con la frase que cotidianamente vemos en los retrovisores de los demasiados automóviles de esta querida ciudad: *Los objetos están más cerca de lo que aparentan.*

En una entrevista hecha a Hernán Lavín Cerda, cuando le preguntaron sobre sus influencias, él respondió, sabiamente: Todas. Aunque no lo sepamos de manera consciente, asimilamos como el camello todas las partículas del oasis de letras que bebemos, para utilizarlas cuando ése que escribe por nosotros lo requiere. Rubén Bonifaz Nuño estudió la poesía de Catulo, se metió en la piel del hombre, amó como él a una imposible Clodia, e hizo una brillante traducción de los *Cármenes* junto con el libro que es todo un manifiesto catuliano: *El amor y la cólera*. Pero al lado de su herencia clásica, Bonifaz era un hombre que conocía de la existencia de otro poeta llamado José Alfredo Jiménez. El venturoso cruce de caminos entre Catulo y José Alfredo se halla expresado en los mejores poemas

amorosos de Bonifaz, particularmente en *Albur de amor*. Los libros y sus autores, al igual que los amores, tienen sus temporadas, y lo que ayer nos cimbró hasta los cimientos en otro instante de nuestra vida encontraremos que fue pasajero y no definitivo. Un solo título no ha perdido su intensidad con el paso de los años: *The Amazing Spider Man* y su mitología fundacional.

En 1980 murió el ser que equivalía al tío Ben de Peter Parker. Mi padre decidió interrumpir su propia aventura, y el hecho provocó en mí un segundo nacimiento. Desde entonces cambió radicalmente mi vida, cambiaron mis afectos, cambiaron mis palabras. Traté de ajustar cuentas con el joven que había sido y al que he tratado de seguir escuchando y llegué a un poema donde mi escucha era, otra vez, el Hombre Araña. Está dedicado a un joven erudito en el universo Marvel, y que murió por un arma de fuego en pleno esplendor adolescente.

Spider Man Blues

*A Benjamin Burgess
Elogio del tiempo antiguo.
Escalabas los viejos edificios
y eran las azoteas
tu dominio completo: tendederos,
pianos en el desvelo, plenilunios
aliados del licántropo y el loco.
Todo el tiempo era tuyo y no sabías.
Patrullabas los barrios sin temores
al asesino en turno. Mayor era tu crimen:
estar en el mundo con dos caras
y en las dos serle fiel al heroísmo
desconocido y breve de ser joven.
Encima la soledad, más vasta que la noche.*

*Debajo de tu máscara de carne,
tendida sobre tu cama y tus papeles
dentro del corazón, tan desbocado
por mujeres que no te conocieron.*

*La soledad es músculo del alma.
Bajo las peores lluvias navegabas
y el cuerpo resistía. Era hermoso
entrar por la ventana y despojarte
de tu armadura frágil (una tela de araña
a veces resiste más que las promesas).
Era bueno el fracaso, ir en su busca,
y decir está bien y reírse y no quejarse.*

*Eras el no ser de todas las muchachas:
ignoraban tu nombre y tu lenguaje.
Menos tu ciudad, tu novia, tu doncella.
Desnuda te recibía cada mañana.*

*Con su velamen pleno, la Catedral
desplegaba sus formas en la bruma.
Escapabas de clase y ascendías
para ser esas torres y mirar
con sus ojos de piedra.
Tatuabas, en lugares secretos,
tus señales más hondas.
Te quedabas las horas frente a un muro
donde la ciudad, cartógrafa, trazaba
sus mapas de colores.
Tigre de veinte jaspes, el salitre
devoraba las huellas de los hombres.*

*Eran los tiempos castos del sediento.
Encapuchado el rostro,
lbas de jaula en jaula, doloroso
como antorcha sin aire.
El amor es difícil dentro y fuera.
Cuando no te querían, te ofrendabas
al hambre de la ciudad y sus sicarias.
El aura de los borrachos y los niños
te negaba los dones del desastre.*

*Te sentías infeliz y no lo eras.
Eres feliz ahora y es amargo
saber que Peter Parker
vive con una esposa
que lava su camisa y su disfraz heroico.
Ha muerto el Hombre Araña.
Fuiste el único fiel en el velorio.
No pretendas buscar al asesino:
la esquila que leíste
fue escrita con tu letra y con tu tinta.*

*Ahora te avergüenza
precisar del alcohol en las arterias
para enfrenar la calle. Sales de vez en
cuando
y evitas —como el valiente sabio— la pelea.
Patrullas con temor las mismas calles
de una ciudad ajena.
No te duelan el café, los portafolios,
la ganada caricia
que te cierra la herida.*

*Debajo de la corbata está tu pecho
y en él las cicatrices tejidas por la araña.
Es otra tu forma de ser héroe.*

*Si lo dudas, perdido entre los otros,
y te crees expulsado de la altura,
reconoce los rostros de tus hembras:
son la calle, la noche, las estrellas,
claras hadas madrinas del oscuro.
Ellas no se han movido
ni dormirán, para velar tu sueño
si sabes ser fiel a sus fulgores
y aprendes a brillar para el muchacho
palpitante en tu carne,
portador de la máscara en la noche.*

¿Qué hace tan intenso e inolvidable al Hombre Araña? ¿Qué lo distingue del resto de los héroes supervivientes y necesarios en un mundo de canallas? Todos hemos querido ser Supermán, pero todos hemos sido el Hombre Araña. Aunque la muerte física del primero echó por tierra el mito de la inmortalidad, el estudiante y periodista gráfico Peter Parker tiene sobre Clark Kent una superioridad emotiva que lo convierte en el último de los románticos y en el primero de los héroes enmascarados. Una imagen frecuente en sus aventuras es la meditación en la azotea —ese lugar tan alejado de los hombres como cercano al cielo—, en la contemplación de la capital del mundo globalizado. Lleva, como Supermán, los colores del imperio, pero no es un vasallo del imperio.

Quien alguna época de su vida haya sido el Hombre Araña conoce la grandeza de la tortura y las delicias de la victoria. Batman tiene escudero, mayordomo y fortuna económica que lo curen de los fracasos parciales; Supermán tiene su retiro en el Polo Norte, donde recuerda su planeta natal y puede vivir en el mejor de los mundos imposibles. El Araña está soberbiamente solo, como un adolescente. Sobre sus ilustres antecesores, Peter Parker tiene dos ventajas: el sentido del humor y la pobreza. Lo que podría ha-



cer en su personalidad de Araña —robar una casa, entrar en un banco— contradice la ética de su parte luminosa. Al igual que Babette, Parker puede afirmar, con mayor justicia que nadie: no hay héroe pobre. Como respuesta a la pregunta retórica que formulé antes, dejemos la palabra a Stan Lee, el padre de los héroes —dioses y monstruos— que forjaron nuestra primera y definitiva educación: “Creo que Spidey ha dejado una huella tan duradera porque quizá sea el superhéroe más humano de todos. Nunca tiene suficiente dinero, siempre le acucian los problemas personales y no se puede decir precisamente que el mundo aplauda sus acciones...En suma, se parece mucho a ustedes y a mí”.

En una de las excursiones a las librerías de la avenida Hidalgo, mientras descubría un número especial de *El Hombre Araña*, se acercó a mí una joven mujer que dijo ser profesora normalista. A continuación me propinó una filípica demolidora contra el cómic y sus irreversibles consecuencias en el intelecto. Entonces no tenía argumentos para responderle que el Hombre Araña era tan heroico y sufrido y solitario como los otros próceres. Para salvarme de mi retroceso mental, me regaló una edición usada de *El Zarco* de Ignacio Manuel Altamirano, que en ese momento desprecié con toda mi insolencia infantil. Con el paso del tiempo, la curiosidad pudo más que la humillación y terminé por leer las aventuras de los plateados y sus antagonistas con la misma alegría con la cual devoraba las de los superhéroes.

Posteriormente me enteraría de que entre los libros de mi padre había un ejemplar de la primera edición de *El Zarco*,

comprado —naturalmente en abonos— a un vendedor de libros usados de la Lagunilla. Ignacio Manuel Altamirano, brazo armado de la República, gladiador de la tribuna, erudito que fecundó la tierra estéril, es un héroe fundador cuya inspiración ha sido tan estimulante como la de Peter Parker y su *alter ego*. Ambos están expuestos al mármol y al bronce de la historia oficial o al imperio que pretende transformar en mercancía su impulso inicial y generoso. El Hombre Araña nos enseña, en su juventud inextinguible, a mirar la vida como el auténtico *amateur*: un practicante en su ejercicio gratuito y desinteresado, que aun en la derrota se ilumina.

**LECTURA ENTRE LÍNEAS DE SPIDER-VERSE
O ¿CÓMO HACER UNA HERMENÉUTICA DE
LAS NARRACIONES TRANSMEDIA?**

Ignacio Alberto Loranca Frontana

Resumen

Las narrativas transmedia están cambiando las formas en las que consumimos productos de entretenimiento, permitiendo que franquicias de personajes como los de los cómics se desarrollen en otros ámbitos como el cine, series de televisión, los videojuegos, otros cómics, música e, inclusive, juegos de mesa, *fanfics*, etc. Esta expansión de productos de entretenimiento requiere de un análisis hermenéutico, ya que al ser productos de su época nos cuentan algo más allá de la historia que pretenden narrar en primera instancia. Para esto, se dará cuenta de la saga Spider-Verse de los cómics de Spider-Man, el Hombre Araña, al ser este un ícono representativo de una de las narraciones transmedia (también llamadas Culturas Convergentes) más populares y con mayor vigencia en los últimos cincuenta años. Por lo anterior, estableceré primero el concepto de “Narraciones transmedia” basándome en autores como Henry Jenkins o Carlos Scolari y el de Hermenéutica, posteriormente trataré de ilustrar una hermenéutica adecuada a la historieta, para finalmente dar una conclusión con estos elementos sobre la lectura interlineada de la saga de Spider-Verse. Esto con la finalidad de mostrar como un medio de comunicación cómo es la historieta, misma que puede interpretarse como cualquier obra representativa y “literaria” de un momento determinado y narrar algo más que lo percibido superficialmente en una primera lectura. La conclusión será un retrato generacional muy actual en el cual entenderemos el porqué de la permanencia de personajes, sagas y narraciones como las aquí analizadas.

Palabras clave: *narrativas transmedia, hermenéutica, culturas convergentes, cómics, medios de comunicación.*



Quiero iniciar este capítulo estableciendo una diferencia entre dos conceptos, en primer lugar, el de las narrativas transmedia, y en segundo, el de la hermenéutica, ya que considero que ambos pueden estar íntimamente ligados para poder realizar un análisis de las culturas convergentes, muy en boga en esta época. Primero plantearé a *grosso modo* el concepto de narración multimedia (también llamado Cultura Convergente, emplearé ambas acepciones de manera indiferente) y posteriormente pasará a ilustrar el concepto de hermenéutica aplicándolo a la historieta, para finalizar en una suerte de dialéctica y unir ambos conceptos, todo esto para que a través del análisis de la saga de Spider-Verse del Hombre Araña, encontrar un universo convergente unificado y poder realizar su interpretación más allá de lo que las páginas relatan.

Acorde con Henry Jenkins (2006: 31) en su libro *Convergence culture*, las narrativas transmedia serían una nueva forma de expresión estética, se trata de aquellas historias que se narran en más de un medio o plataforma de manera simultánea, ya sea a través de textos literarios, cine, videojuegos, televisión, etc. En sus propias palabras: "...me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento." (Jenkins. 2006: 14). Una carac-

terística inherente a estas narrativas es la expansión del universo mismo en donde se desarrolla la historia, ampliándolo y, por lo tanto, dándole una mayor profundidad a la experiencia. Ejemplos de este tipo de narraciones se encuentran en las franquicias de La Guerra de las Galaxias (Star Wars), Harry Potter, Matrix o los cómics de Marvel y DC, por citar algunos ejemplos.

Estas expansiones se dan incluso a nivel global o a un nivel transcultural, en donde un fenómeno interesante es en el cual ciertas idiosincrasias asumen rasgos de sus propias culturas para integrarlos o incorporarlos a dicha obra transmedia, Donoso y Peñafiel lo llaman transducción, en la que ellos definen a este fenómeno como el "...proceso de traer en contexto internacional y relocalización en un contexto nacional que surge como respuesta a la globalización y al intercambio de productos culturales... El producto que es creado a través de este proceso puede ser considerado una adaptación o, en algunos casos, como parte de un universo transmedia" (Donoso y Peñafiel. 2017: 768-769)¹.

En la actualidad, las narrativas transmedia trascienden no solamente a los medios mismos, sino que se expanden hacia los públicos, de tal forma que los "consumidores" se convierten también en "prosumidores", aquellos fans de alguna serie o franquicia que además crean su propia versión de la narración, influyendo de esta forma en su creación y en consecuencia en la ampliación de ese universo.

¹ "...process of bringing in international content and relocating it in a national context arises as a response to globalization and the exchange of cultural products. The product that is created out of this process can be considered an adaptation or, in some cases, as part of a transmedia universe." La traducción es mía.

Por ejemplo, los fans de la serie de películas de *La Guerra de las Galaxias* (Star Wars) se caracterizan además por elegir ciertas versiones de la franquicia, ya que actualmente existen dos versiones: la canónica, que es la determinada por Disney, quien es el actual dueño de la saga, y la versión denominada como “Leyendas” (anteriormente se le conocía como “Universo Expandido”), que se componía esencialmente por los cómics y videojuegos elaborados a partir de 1991² que fue cuando se publicaron la trilogía de novelas de Timothy Zahn (conocida como la “Trilogía de Thrawn”) y los cómics “The Dark Empire” a través de la editorial Dark Horse, hasta el 2014 que fue cuando Disney adquiere la franquicia e instaura un nuevo canon. Los prosumidores crearon una gran cantidad de cortometrajes y fanfics (del inglés, ficciones de aficionados, historias creadas por los fans, por lo general en prosa, que se distribuyen vía internet) ambientados en el universo de leyendas principalmente, parece ser que el actual universo canónico no ha generado tantas obras de este tipo comparadas con la versión anterior.

Sin embargo, el ejemplo que usaré para esta propuesta será el del personaje de Marvel Comics, Spider-Man, El Hombre Araña, al ser éste uno de los más ricos en cuanto a desarrollo narrativo y uno de los más reconocibles y paradigmáticos en cuanto a narrativas transmedia se refiere, de manera más específica reseñaré a la serie titulada “Spider-Verse”, en la cual detallaré líneas abajo. Spider-Man, El Hombre Araña, es un personaje creado

hace ya casi sesenta años, en 1962, para ser precisos por Stan Lee y Steve Ditko; quienes narran las aventuras de Peter Parker, un adolescente quien es picado por una araña radioactiva que le confiere poderes semejantes a los de una araña y los emplea para el bien tras una ruda lección en donde su lema y motivación será el de “Grandes poderes conllevan grandes responsabilidades”; aunque su historia original se ha desarrollado principalmente en las historietas impresas (hoy llamados “cómics”), ha sido a lo largo de estas casi seis décadas que su historia se ha diversificado tanto en series de televisión en dibujos animados, en series de acción real, novelas, películas, videojuegos, tiras dominicales en los diarios, radionovelas y hasta una obra de teatro musical en Broadway, cumpliendo así esta definición de narración multimedia.

Cierto es que de todas estas variantes del personaje se podría alegar que son distintas versiones de un mismo personaje en realidad y no guardan relación alguna, que cada versión es ajena a las otras y que por esa misma razón no narran una misma historia, no serían entonces una narrativa transmedia; sin embargo, Scolari sostendría que en cierta forma sí son parte de una misma cultura convergente, ya que “...los mundos transmediales son sistemas abstractos de contenido a través de los cuales un conjunto de historias y personajes pueden ser actualizados en diferentes medios; tanto los autores como los consumidores comparten una misma imagen mental de esa worldness”

² Existen obras anteriores a esta fecha, desde el mismo año de estreno de la película original en 1977 con la adaptación de la misma en los cómics de Marvel y subsiguientes historias que continuaban la película y la novela “*Splinter of the Mind’s Eye*” de Alan Dean Foster de 1978, aunque estas obras se consideraron fuera del canon del universo Expandido.



(Scolari. 2012: 138), esa imagen colectiva, y acorde también con Donoso y Peñafiel, son la puerta de entrada a esos mundos ficticios. Aunado a esto, y por si se necesitara una mayor justificación de este caso en particular, en el año 2014 los editores decidieron realizar una historia en la cual determinarían que todas esas versiones de Spider-Man (incluyendo además versiones que se licenciaron en otros países tales como Japón o la India³) eran parte de un conglomerado de diferentes dimensiones y universos, una especie de “Multiverso” contenido en un universo más grande aun, convirtiendo así todo lo relacionado con el personaje en versión canónica y por ende, parte de un universo transmedia.

Esta historia se llamó “Spider-Verse” (Slott, Dan; Et. Al. 2014), precisamente en la cual se nos explica que el Hombre Araña existe en varias realidades, ya que coexiste como una especie de energía “totémica” (noción tomada del mito de Anansi, el dios araña de las tribus de África Occidental y adoptada también por algunas culturas del Caribe) de la cual una especie de “vampiros” llamados “Los Herederos” necesitan para alimentarse y subsistir. De esta forma, estos vampiros viajan de dimensión en dimensión para alimentarse matando a las diferentes versiones del Hombre Araña, la versión de la dimensión 616, que podríamos decir es la versión original de las historietas, tiene que buscar y liderar a otras versiones de sí mismo a través de viajes e intercambios entre estas dimensiones; así, nuestro héroe se encontrará con sus contrapartes de los videojuegos,

de la versión japonesa en manga, de los personajes de las series animadas y prácticamente de todas las que existían hasta ese momento.

Aunque la historia se narró esencialmente en los cómics, abarcó muchas de las demás versiones multimedia. Se publicó además en diversos títulos, lo que en el argot del cómic se le conoce como “Cross-Over”, que es una historia que se narra en diversos títulos intercalados; así, la historia se editó en los títulos Superior Spider-Man #’s 32 y 33, Edge of Spider-Verse #’s 1-5, Amazing Spider-Man #’s 7-15, Spider-Man 2099 #’s 5-8, Spider-Verse #’s 1-2, Spider-Verse Team Up #’s 1-3, Spider-Woman #’s 1-4 y Scarlet-Spiders #1-3. En México se ha editado al menos en tres ediciones distintas, primero en ediciones facsímiles de cada uno de los títulos mencionados y en dos recopilaciones de dos tomos, el primero en pasta gruesa y la segunda en pasta delgada.

De manera más reciente, se estrenó la película Spider-Man: Un Nuevo Universo (Spider-Man: into the Spider-Verse. Dirigida por Perischetti y Ramsey, 2018), cinta animada que de manera más modesta nos narra otra versión de la saga de los cómics, presentándonos este concepto del multiverso con seis versiones distintas del Hombre Araña llevando así la saga un paso más adelante en otro medio, el cine en este caso (de hecho, una de las versiones presentadas en el filme juega también con otra de las versiones cinematográficas anteriores, de manera más precisa con la del filme Spider-Man

³ Ver el artículo de Donoso y Peñafiel para una mayor profundidad en estos dos casos en particular.

de Sam Raimi del 2002) y de manera introductoria para nuevos aficionados del personaje. Es de destacar que el Hombre Araña protagonista de la película no es el alter ego de Peter Parker, sino Miles Morales, personaje surgido originalmente en otra línea paralela de cómics Marvel denominada como “Ultimate Spider-Man”.

Los videojuegos también jugaron parte en este evento, para la plataforma Android (específicamente para teléfonos celulares o tablets) se creó el juego *Spider-Man Unlimited* (Gameloft, 2014) en una doble modalidad, manejando al personaje del Hombre Araña en una aventura “normal” en su universo enfrentando a villanos como el Duende Verde, El Buitre o el Doctor Octopus, por otro lado, en la modalidad de la historia de Spider-Verse precisamente enfrentándose a Morlun (el primero de los herederos al que enfrentó el personaje original) y a otros miembros de estos vampiros multidimensionales. Otros juegos como *Marvel: Avengers Alliance* (Offbeat creations, 2014) y *Marvel: Future Fight* (Netmarble Monsters, 2015) también participaron en el evento con personajes secundarios como Silk, Spider-Gwen (rebautizada posteriormente como Ghost-Spider) y el segundo Spider-Man, Miles Morales. Hay dos series animadas que sirven como antecedente al evento al plantear las dimensiones paralelas y otras versiones del personaje, *Spider-Man: The Animated Series* (1994. Saban Entertainment) y *Ultimate Spider-Man* (XD, 2012), aunque estas no se podrían considerar como parte del evento, sí como parte del universo transmedia.

Ya una vez que he establecido el concepto de narrativa multimedia o de cultura

convergente retratado con nuestro ejemplo de Spider-Verse, pasaré ahora a establecer el concepto de “Hermenéutica” para posteriormente hacer un análisis de tipo dialéctico entre estos dos conceptos que encuentro íntimamente ligados y así establecer una interpretación basándome en esta serie. Acorde con Ivan T. Frolov (1984: 205), podemos definir a la Hermenéutica como el “...arte y teoría de la interpretación que tiene por fin aclarar el sentido del texto partiendo de sus bases objetivas (significaciones gramaticales de los vocablos y sus variaciones históricamente condicionadas) y subjetivas (propósitos de los autores).”

Así, tratamos de entender su contexto con este análisis, la interpretación “real” de la historia examinada a partir del texto primigenio (en este caso, la saga de Spider-Verse), en otras palabras, extraer la exégesis de la historia, una especie de lectura entre líneas para descubrir y entender elementos de la narración que no se perciben en primera instancia. De esta forma, a través de la hermenéutica, trataremos de entender una historia real, la que estará más allá de las palabras y de las imágenes de este texto contemporáneo, una historia que los demás medios dan cuenta sin que nos percatemos de forma inmediata, pero que de manera modesta, evitaré caer en la pretenciosa noción de Schleiermacher al afirmar que así conoceríamos la realidad mucho mejor que aquellos que la vivieron, y sobre todo si consideramos que el tema a analizar lo estamos viviendo en estos momentos precisamente.

Ahora, para realizar una hermenéutica del cómic me apoyaré en la propuesta que Rafael Carrión Arias (2017:273) pro-



pone en su artículo *Los comic Studies y la hermenéutica literaria: elementos para una genealogía crítico-material a partir del género superheróico*, en donde desglosa de manera acuciosa una propuesta metodológica pasando por tres modalidades: primero propone una metodología *formalista*, en donde se analizaría al cómic a través de sus códigos comunicativos que le son propios, no menciona cuáles son éstos, pero podemos tomar los propuestos por Scott McCloud (1993) en su indispensable *Understanding Comics: the invisible art*, que es todo un tratado de semiótica de la historieta. Una segunda modalidad es la que denomina como *Culturalista*, en donde el análisis se apoya en su contexto histórico, sociológico y cultural, para finalmente proponer una tercera opción en la cual se mezclan ambas aproximaciones.

Una hermenéutica de este tipo implicaría entonces una revisión a fondo tanto de la estructura de la historieta misma en cuanto a sus características inherentes: la división por cuadros (paneles, también se les llama) que componen cada página, el empleo de globos⁴ y cuadros de texto para narrar la historia, la dinámica misma de las imágenes, onomatopeyas y toda una semiótica que se apoyaría en el estructuralismo, ya que finalmente, para que el cómic pueda funcionar, para que pueda narrar su historia (y en cierta forma, adquirir un cariz cinematográfico en la mente del lector) requiere de la complicidad del (los) autor(es) del cómic y de

la interacción con el lector precisamente, en otras palabras, “...En la página de historieta, dicha secuencia encuentra una formulación reconocible, ya que funciona mediante un mecanismo de adición —la suma de viñetas— que cobija, en su interior, una continua conversión de tiempo en espacio, de forma sinestésica” (Pintor. 2017: 33).

Un factor, poco estudiado en estas estructuras de la historieta, y que considero de suma importancia para esta conversión sinestésica y además dinámica, es el que corresponde a la *canaleta* (gutter, en inglés), que es el espacio entre cuadros o paneles del cómic, este podemos definirlo como “...un importante, aunque invisible espacio utilizado ampliamente en los cómics para proporcionar a los lectores señales mínimas para construir mentalmente una realidad continua y unificada a partir de un medio que depende de la lectura y la comprensión de “espacios vacíos” (Bongco. 2000).

La trascendencia de la canaleta, considero, es que es en ese espacio en donde no sólo damos movimiento y avance a la historia narrada en el cómic, sino que es precisamente el elemento en donde podemos realizar parte de nuestra lectura entre líneas, ya que podemos tomarlo literalmente como un espacio para reflexionar, es en donde se encuentra la mística de la historieta como medio narrativo, tomemos por ejemplo esta secuencia del cómic “Little Nemo in Slum-

⁴ Actualmente, dentro de las definiciones más aceptadas de cómic se encuentran las de Will Eisner (1985) “Arte secuencial”, y la de Scott McCloud (Op. Cit.) “Pinturas y otras imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada con la intención de transmitir información y/o producir una respuesta estética”, pero un texto muy anterior, *Historia Social del cómic* de Terenci Moix (1968) toma la definición de Luis Gasca como “Una narración gráfica en forma de viñetas en la que los textos se encuentran encerrados en unos globos, bocadillos o nubecillas, que salen de la boca de los protagonistas”. Es curioso al ser ésta la única definición del medio apelando a los globos como elemento inherente a la historieta misma.

berland” de Windsor McCay del año de 1908 (figura 1):

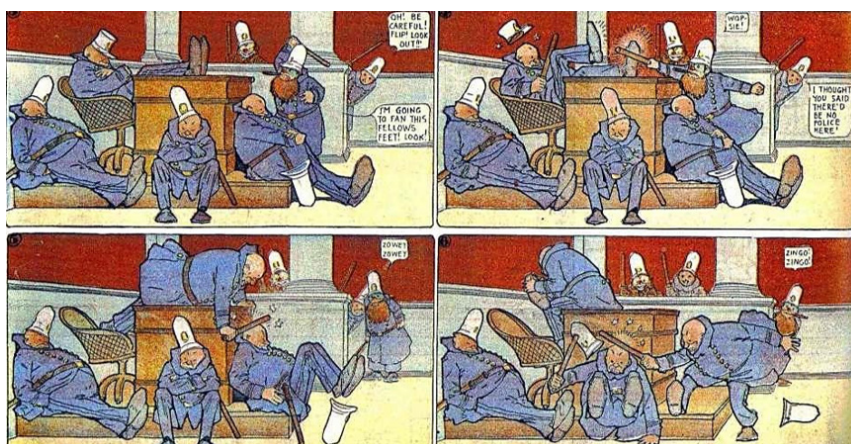


Figura 1: Little Nemo in Slumberland. De Windsor McKay.1908.

En el primer panel de esta secuencia podemos apreciar a cuatro policías descansando mientras llega amenazador un quinto policía barbudo levantando su macana. La canaleta es el espacio entre esa viñeta y la siguiente, en donde apreciamos que el policía barbudo golpea en la planta del pie izquierdo al policía que descansa en la silla. Lo importante aquí es notar como no vemos el movimiento total entre ambas viñetas en las que el policía arremete contra el policía que descansa, todo ese movimiento ocurre en la canaleta y en nuestra imaginación, por eso decimos que el cómic es cinematográfico, ya que simula (construye) el movimiento en nuestra mente, dirigiendo así la narración. La acción continúa en la tercera viñeta, pero notemos que aquí la canaleta se encuentra en la parte baja de las dos primeras, sin embargo, el esfuerzo para continuar la narración, y por ende, el movimiento, debería ser ligeramente más complicado. De hecho, entre este espacio de la segunda y la tercera viñeta el movimiento es más prolongado, no sólo por la distancia, sino por la

posición de los personajes de la imagen, ahora podemos percatarnos que el policía golpeado arremete contra el policía que está durmiendo debajo del escritorio mientras que el agresor original se encuentra ahora al fondo, ¿en qué momento se dio el tiempo de marcharse sin que el primer policía agredido se percatara que fue él quien lo golpeó en primera instancia? Finalmente, este segundo policía golpeado arremete contra su compañero que descansaba a su derecha, toda una secuencia slapstick como sacada de las películas de Mack Sennet o las de Chaplin muy en boga en la época de esta historieta.

Toda esta secuencia amerita, perdonando el pleonismo, todo un análisis hermenéutico por sí misma, no sólo por el movimiento invisible que se da en la canaleta (y que nosotros construimos en nuestra mente), sino por los elementos mismos del dibujo: la ropa de los policías, la silla tipo art deco en donde descansa el primer policía agredido, el escenario que parece ser un antiguo edificio con-



vertido en estación de policía, y la misma comedia slapstick que prácticamente era un sinónimo de cine en la época. Sin embargo, algo más falta en esta interpretación, Carrión pretende que este análisis vaya un poco más lejos al proponer una cuarta vía de análisis:

[...]la metodología que andamos buscando no puede ser otra que la de una genealogía crítico-material que sirva de articulación entre la singularidad de la obra y la reconstrucción de las condiciones de su acaecimiento. [...]Por otro lado, y por ello mismo, se trata de un método “crítico” por cuanto asume el principio kantiano de una crítica (del griego krinein: separar, diferenciar) como estudio de las condiciones de posibilidad de la obra en cuestión. Esto implica ciertamente una historización de la obra, es decir, un análisis dentro del contexto histórico-material en que se genera. Pero, a diferencia de la simplificación de la sobre-determinación por reflejo de los métodos histórico-materialistas al uso, ahora habrá de apoyarse conjuntamente en la letra, es decir en los materiales específicos de su particularidad (Carrión. 2017: 287-288).

Así entonces, como texto de apoyo para contextualizar en su momento la saga de Spider-verse, en la hermenéutica propuesta por Carrión me apoyaré en el texto de Claudia Díaz Sarmiento, Mariangela López Lambrano y Laura Roncallo Lafont: *Entendiendo las generaciones: una revisión del concepto, clasificación y características distintivas de los baby boomers, X y millennials*, en donde disecionan a las generaciones contemporáneas basándose en la noción de la inmediatez que brindan los actuales medios de comunicación (muy pertinentes además para nuestra aproximación multimedia inicial), ellas retratan a la generación Millennial como:

“...aquellos nacidos a principios de los 80 e inicios del siglo XXI... son los hijos de los últimos Boomers y de los primeros X, y crecieron en una cultura de niños protegidos y queridos; caracterizados por el uso de la tecnología como parte integral de su estilo de vida. Su afinidad por el mundo digital es uno de los aspectos más destacables de este grupo. Han crecido con el internet, los teléfonos inteligentes, acelerados avances tecnológicos, las redes sociales y, con estas, la información al instante. Para ellos la tecnología no es sorprendente, es una obviedad... Estos quieren cambiar el mundo, ser más correctos, más honestos, más ecológicos, más orgánicos, más exitosos, pareciera que entran a competir por ser mejores que sus padres” (López Lambrano; Et. Al. 2017: 197-198).

Estos acelerados avances tecnológicos son una de las principales características de esta generación, ya que estos no solamente se quedan en el ámbito tecnológico y de la comunicación, también son un atributo en cuanto al estilo de vida, uno más acelerado, más apegado a la inmediatez que va desde la adquisición del último gadget hasta las relaciones laborales o afectivas inclusive, López Lambrano explica en este aspecto que los Millennials “...expresan muy poca lealtad con sus empleadores y están constantemente pensando en irse de la compañía en búsqueda de nuevas oportunidades... esta generación prioriza sus intereses personales a los de la compañía. No están cómodos con estructuras rígidas y demandan posiciones variadas e interesantes en el trabajo. Necesitan constante retroalimentación y posibilidad de crecimiento personal y profesional” (López Lambrano; Et. Al. 2017: 198).

Esta caracterización generacional no hace menos factible o al menos no brinda un menor sentido a una representación de esta(s) generación(es) marcada(s) por el rápido desarrollo de los medios de comunicación⁵, de manera específica, de las redes sociales que hacen de esta caracterización una muy apegada a las opiniones que Facebook o Twitter suministran, cayendo así en cuestiones como la *postverdad* o las *fake-news*; más ese es otro tema. El punto aquí, es entender que una narración multimedia como Spider-Verse es un reflejo de esta inmediatez generacional, que la historia

del Hombre Araña, que ha llevado ya casi cincuenta años en desarrollarse puede ser contenida y narrada gracias a los medios actuales en una épica que puede conocerse en relativamente poco tiempo para pasar así a la siguiente franquicia. De hecho, la narrativa en la historieta ha cambiado en los últimos veinte años a través de páginas con menos textos y viñetas o paneles más grandes de manera continua, si comparamos incluso el formato de una historieta de los años 80 esto se hace evidente (Ver figuras 2, 3 y 4 para una comparación).

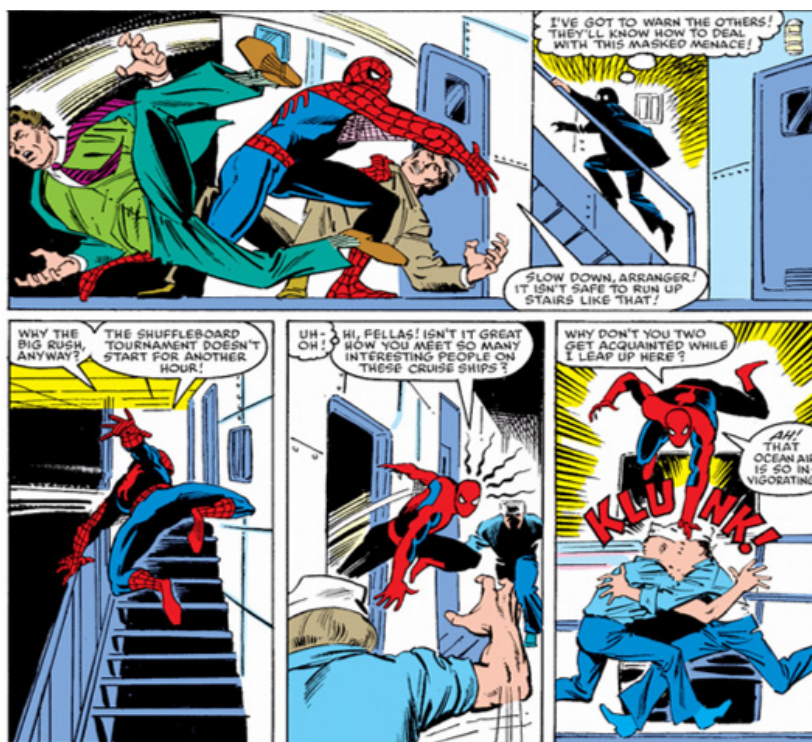


Figura 2: Secuencia de acción de *Amazing Spider-Man* # 268 (Vol.1) de 1985 (Pág.19). Nótese la cantidad de cuadros y diálogos para esta página en comparación con las figuras 3 y 4. Resulta también curioso el contraste de humor slapstick del cuadro final con la figura 1.

⁵ Aunque me he enfocado en caracterizar a la generación millennial, esta representación toca ligeramente también a la generación anterior, la denominada Generación X, que aunque no fue nativa digital, creció a la par que vio nacer el desarrollo de estas tecnologías que, definen precisamente a la las generaciones Millennial y Centennial.



Y es que la historia de Spider-Verse nos habla precisamente de esto, ¿cuál es su interlineado hermenéutico dentro de esta “telaraña” de narraciones multimedia? El tema sería en primera instancia el de la negación a la muerte a pesar de su inexorable permanencia, los Herederos, los villanos de la historia tienen como motivación vivir eternamente alimentándose de la energía totémica de todas las versiones del Hombre Araña (Figura 4), mientras que estos últimos tienen como misión salvar a todas las diferentes versiones de sí mismos de los diferentes universos (Figura 3), o sea, de las distintas narrativas, para pasar así de una versión del personaje a otra, en el medio o formato que el lector desee, asegurando así su permanencia ya que “Quizás, la fantasía moral implícita en este tipo de historia es la de la victoria sobre la muerte” (Campbell, 1949: 40).



Figura 3: Diálogo de algunas de las distintas versiones de Spider-Man en la que debaten el curso a tomar para proteger sus vidas de los Herederos. (De Amazing Spider-Man #9. 2014. Pág. 21)

Un chiste recurrente entre los lectores de los cómics de Marvel es precisamente el de que “la muerte no es un hecho natural, sino un personaje”; continuamente mueren personajes para revivirlos más adelante, una breve lista incluiría a la Tía May de Peter Parker, a su archienemigo El Duende Verde y su alter ego Norman Osborne, el hijo de éste y mejor amigo de Peter, Harry Osborne, Otto Octavius, también conocido como el Doctor Octopus; su novia Gwen Stacy (ésta no “revivió” literalmente, pero hicieron un clon de ella) y hasta el mismísimo Peter Parker ha resucitado al menos un par de veces; y esto sin contar las otras versiones convergentes. Más nunca la búsqueda de permanencia había sido más patente que en esta saga de Spider-Verse, en donde la motivación de los villanos es precisamente matar al otro para poder pervivir.



Figura 4: Diálogo de los Herederos en donde cuestionan una supuesta profecía sobre su inmortalidad, pero a la vez hablan de la permanencia de la esencia de su padre. (De Amazing Spiderman #14. 2015. Pág. 4.)

Y si ampliamos más el universo de nuestro personaje, esto es, si recurrimos a su genealogía, si vemos desde un espectro más amplio al llamado universo Marvel, que incluye a muchos otros personajes, tales como los X-Men, Los Vengadores, Los Cuatro Fantásticos, Luke Cage, Daredevil o los Guardianes de la Galaxia entre otros, en otra también cantidad impresionante de medios, nos encontraremos con este tema: la negación a la muerte, el mantener a nuestros héroes dentro sus historias o variaciones de las mismas, siempre jóvenes, fuertes y poderosos; queremos seguir viendo a los mismos personajes de nuestras series o películas de la infancia o adolescencia, no es raro en la actualidad ver que la cantidad de nuevas propuestas o franquicias palidece ante la búsqueda de permanencia de franquicias de éxito “probado”, la cartelera cinematográfica del 2019 ofreció al menos 34 películas que eran secuelas, remakes o reboots, o sea, cintas derivadas de grandes sagas, entre ellas *Avengers: Endgame*, *Capitana Marvel*, *Frozen 2*, *Toy Story 4*, *Shazam*, *Zombieland*, el mismo *Spider-Man* con *Far from home* o los desastres de taquilla como *Ángeles de Charlie*, *Rambo* o *Terminator*.

En cuanto a televisión no podemos dejar de mencionar series como “Cobra Kai”, que continúa la franquicia de *Karate Kid*, *El Mandaloriano*, spin-off (derivado) de la Guerra de las Galaxias o series como *Strangers Things* que apelan a la nostalgia de los años ochenta con cientos de referencia a la cultura pop de la década (generación que curiosamente es quien actualmente posee el poder adquisitivo y consume más estas narrativas); y no hablemos del fenómeno Brony, que se refiere a los fans de la serie de animación

“Mi Pequeño Pony”, franquicia dirigida a niñas pre-púberes pero que ha encontrado una gran aceptación y fanatismo en hombres adultos de entre treinta y cuarenta años. Con esto no quiero decir que las narrativas transmedia de ficción y su afición a ellas sean actitudes infantiles como tales, pero que en cierta medida reflejan esta búsqueda continua de permanencia, es la negación del *Memento Mori* para afianzarse más al *Carpe Diem*, reflejan efectivamente en sus historias una evasión a la mortalidad y por ende, de una necesidad de trascendencia material; así, siempre habrá historias del Hombre Araña, de una u otra versión, ya que el concepto mismo del multiverso lo convierte en una fuente inagotable de historias e interpretaciones.

Con todos estos ejemplos, con todas estas “lecturas”, se retrata así la época en que nuestra historia de Spider-Verse ocurre, como obras genéricas (de “género”) se conectan de manera directa o indirecta con el espíritu de su tiempo, en palabras de Walter Benjamin: “La autenticidad de una cosa es la quintaesencia de todo lo que en ella, a partir de su origen, puede ser transmitido como tradición, desde su permanencia material hasta su carácter de testimonio histórico.” (Benjamin. 1935: 44) ¿Qué mejor manera de transmitir esta tradición que en las narraciones multimedia? Ahora, esta conclusión sobre la búsqueda de permanencia, de negación de la muerte, una especie de complejo de Peter Pan, podría parecer contradictorio a la caracterización de Díaz Sarmiento en cuanto a la búsqueda de inmediatez que nos ofrecen los medios, pero al menos, dentro de este caso, cada versión de Spider-Man, en cada medio, nos ofrece la posibilidad



de re-iniciar de manera inmediata la serie, o con las nuevas modalidades, crear uno su propia versión y compartirla (Marvel mismo tiene un sitio de internet en donde uno puede realizar sus propios comics con modelos prediseñados y contar su propia versión y publicarla en el sitio mismo), cada representación multimedia, permite así, la pervivencia de la obra en una continua inmediatez conforme al desarrollo de nuevos medios.

Para finalizar, las narrativas multimedia y la hermenéutica, aunque se traten de dos conceptos diferentes, pueden complementarse; entendiendo lo anterior, podríamos percibir entonces que las culturas convergentes consisten en que, a través de la ficción, explican la realidad, un aspecto, al menos, y así, tanto consumidores como prosumidores (creadores) tendríamos precisamente el poder de interactuar, crear o participar en historias más complejas e interesantes para entender de esta forma nuestra inmediatez, nuestro presente, aquello que llamamos realidad.

LO MONSTRUOSO POSMODERNO:
VENOM Y EL DEVENIR DEL CUERPO SIN ÓRGANOS
Luis Fernando Galván Cornejo

Resumen

A partir de uno de los conceptos presentes en gran parte del pensamiento del filósofo francés Gilles Deleuze, el de «cuerpo sin órganos» (CsO) —tanto en su acepción política como artística—, se pretende analizar la evolución de uno de los personajes ficticios del universo de Marvel Comics, Venom, con la intención de resaltar algunos de los rasgos del monstruo posmoderno y cómo éste, a diferencia de los monstruos clásicos y modernos, se caracteriza por la exhibición exacerbada de sus rasgos físicos y por la alteridad del cuerpo, incluyendo las luchas y dinámicas de su interior. Tanto sus constantes apariciones en los cómics como sus dos versiones cinematográficas sirven como referencias para identificar —a nivel visual y narrativo— sus distintos procesos de desarrollo y transformación. Desde la fusión y tensión entre el simbiote y el cuerpo humano hasta el retorno de lo reprimido en la mente de Eddie Brock, pasando por las fases de exaltación y potenciación del «cuerpo sin órganos», así como las semejanzas y diferencias entre las síntesis conectiva, disyuntiva y conjuntiva, las cualidades y superhabilidades del simbiote como rasgos de una especie de involución creadora —que ejecuta plenamente una existencia corporal y no sociocultural para adaptarse a distintos espacios, ecosistemas y circunstancias— y las decisiones cruciales en torno al cuerpo lúgubre y canceroso de Eddie. En suma, el CsO de Venom es un monstruo posmoderno que rompe la realidad del «yo» desde dentro del sujeto, revelando su complejo proceso de construcción.

Palabras clave: *Venom, Deleuze, monstruo, posmodernidad, cuerpo*



Luego de las aventuras intergalácticas experimentadas en *Secret Wars* (serie de cómics publicada por Marvel en 12 números entre 1984 y 1985), uno de los superhéroes más populares de este universo, Spider-Man, regresa al planeta Tierra ataviado de un traje oscuro, aparentemente inofensivo, que precisamente había adquirido en una enigmática nave espacial en la que se encontraba cuando él y varios otros superhéroes fueron reclutados por la entidad cósmica conocida como Beyonder. Siguiendo estos acontecimientos, también revisados en *Amazing Spider-Man* #258 (1984), Reed Richards –inventor y científico que tiene la capacidad de manipular, contraer o ensanchar su cuerpo– se percató que el disfraz negro intenta vincularse permanentemente con Spider-Man, así que decide emplear ondas sónicas y, con el apoyo de Antorcha Humana, logra aislar el disfraz, sólo para determinar que en realidad es un simbiote alienígena. Era la primera vez que la apariencia del héroe arácnido cambiaba tan drásticamente desde su creación en 1962; así que cuando el artista visual y dibujante de cómics, Todd McFarlane, se unió a Marvel a finales de los ochenta, decidió respetar la apariencia clásica de Spider-Man, con su típico traje rojo y azul. Pero no se deshizo del traje oscuro; se le ocurrió moldear un extraterrestre-monstruo para dar a luz a un nuevo personaje que, al menos en aquellos años, McFarlane desconocía que se convertiría en uno de los enemigos más icónicos de Spider-Man.

El origen de Venom se remonta a un organismo perteneciente a una raza extraterrestre creada por Knull (personaje creado por Donny Cates y Ryan Stegman; aparece por primera vez en el uni-

verso de Marvel Comics en *Venom* #3 de 2018, aunque se menciona su existencia en *Thor: God of Thunder* #6 de 2013). Es una deidad malévola que, incluso antes de la creación del universo, navegó por las tinieblas con su armadura simbiótica y su espada viviente All-Black. Creó, a partir de la oscuridad, un planeta artificial denominado Klyntar, y precisamente de ahí surge esta especie de extraterrestres. El simbiote es, en principio, un cúmulo de materia amorfa alienígena que se apropia del cuerpo y las características físicas de la persona o entidad con la que desea fusionarse. Paulatinamente, la criatura, con un profundo deseo de comer a otros seres, busca adueñarse de la persona con la intención de incrementar fuerza, ira y agresividad. Después de que Spider-Man decide alejarlo de su cuerpo, el simbiote encuentra en un hombre desdichado, enfadado, iracundo y con sed de venganza al anfitrión perfecto.

Tras cometer errores en una investigación periodística sobre Sin-Eater, Eddie Brock –según lo relatado en *Amazing Spider-Man* #300 (1988)– es despedido del *Daily Globe* y se ve obligado a escribir chismes y columnas escandalosas de tabloide sobre las celebridades. Su novia lo abandona, su padre lo repudia y el hombre, obsesionado con Spider-Man por haber revelado la verdadera identidad de Sin-Eater, comienza un intenso programa de entrenamiento físico con la esperanza de reducir el estrés de su vida, pero, sobre todo, para poder vengarse del héroe arácnido. De formación católica, cuando Eddie contempló la idea del suicidio, decide visitar la Iglesia de Nuestra Señora de los Santos para pedir perdón a Dios por el acto que estaba a punto de cometer. Es justo al interior de la

iglesia, cuando el hombre es sorprendido por el disfraz simbiótico que había sido desechado por Spider-Man en el campamento de la iglesia. El simbiote lo ataca y, atraído por su desesperación, adrenalina y odio feroz, se lleva a cabo el enlace simbiótico a través del cual se consolida una sola entidad que se conoce como Venom. Una vez hecha la amalgama entre materia y ser, el alienígena tiene la capacidad de alterar ligeramente la personalidad y los recuerdos de su anfitrión influyendo en sus traumas más profundos y deseos más oscuros, amplificando así sus rasgos y personalidad físicos y emocionales, otorgándole habilidades sobrehumanas.

Venom, cuya apariencia inmediata está asociada a las arañas, escorpiones o ácaros que en general son considerados dañinos y tienen mala reputación por ser peligrosos, puede ser encasillado al interior de una larga tradición de monstruos que se caracterizan por ser habitantes de la oscuridad y conjugar rasgos físicos de dos o más especies. Medusa -una de las tres Gorgonas- habitaba “al otro lado del ilustre Océano, en las últimas extremidades, hacia la noche” (Hesíodo, 1978: 83); era famosa por el poder mortífero de su mirada y su temida cabellera compuesta por agresivas serpientes siempre dispuestas a atacar. Otro ejemplo de esta monstruosidad de lo sobrenatural y lo fantástico es la Esfinge, una criatura con rostro de mujer, pecho, patas y cola de león y alas de ave que, instalada en las penumbras del monte Ficio, se devoraba a todo aquel que no resolviera el famoso enigma: “¿Quién es el que con una sola voz pasa de cuatro pies a dos pies y luego a tres pies?” (Apolodoro, 1987: 82).

No obstante, hay un elemento que el personaje de Marvel no comparte con estas criaturas de la mitología antigua. Tanto en la Medusa como en la Esfinge persiste, en aquel que se aproxima a combatirla o a resolver su enigma, la tensión habitual del sentimiento de peligro ante lo desconocido, ante una silueta que está ahí presente pero que no puede vislumbrarse con toda claridad debido a las penumbras y tinieblas que la rodean. Incluso, en *La Odisea*, Homero menciona la cabeza fantasmal de un horrendo monstruo que vive en el Hades para referirse a la Gorgona, o basta recordar dos obras pictóricas -*Edipo y la esfinge* (1864), de Gustave Moreau, y *Edipo explica el enigma de la esfinge* (1808), de J. A. D. Ingres- que plasman las nociones de lo enigmático y la oscuridad alrededor de este monstruo. Puede señalarse, entonces, que el monstruo es tradicionalmente objetivado como otro y una amenaza para el humano. Ocupa, inicialmente, una posición de aparente omnipotencia e indestructibilidad, pero sólo mientras permanezca oculto, parcialmente visto o dudosamente reconocido. En Venom no existe un misterio profundo porque su monstruosidad es más obvia y directa. A diferencia de la clásica, la monstruosidad posmoderna tiene como ejes fundamentales la exhibición y la alteridad del cuerpo.

En la modernidad, el rechazo de los cuerpos «anormales» de la vida cotidiana y de sus comunidades generó un morbosos interés en los espectadores, suscitando la aparición de formas comerciales de exhibición teatral con el fin de legitimar la normalidad de los «normales». Muestras itinerantes, espectáculos públicos o



funciones de feria conformaron las galas callejeras donde la gente era convocada para apreciar las maravillas y rarezas que se exhibían. Los seres deformes y desproporcionados eran los más solicitados. Al acceder al gabinete, los espectadores estaban frente al monstruo. Buscaban horrorizarse ante lo extraño y satisfacer sus placeres mórbidos mediante lo desconocido, tal como lo han ejemplificado en el medio cinematográfico Robert Wiene en *El gabinete del Dr. Caligari* (1920), sobre un sonámbulo manipulado por una fuerza autoritaria que, además de ser la principal atracción de una feria itinerante, es obligado a cometer atroces crímenes en el pueblo alemán de Holstenwall; David Lynch en *El hombre elefante* (1980), basado en el caso clínico auténtico de la neurofibromatosis múltiple altamente deformante que padecía Joseph Merrick y que fue explotado en un circo ambulante de la época victoriana; o Abdellatif Kechiche en *Venus negra* (2010), una aguda crítica al público londinense de principios del XIX que asistía ávidamente a apreciar el robusto cuerpo de una esclava africana, satisfaciendo sus placeres voyeristas. En este sentido, el permanecer más o menos invisible del monstruo no dura, y una vez que el monstruo es capturado por la mirada, no pasa mucho tiempo antes de que sea derrotado, destruido o asimilado.

Estos escenarios no distan mucho de la manera en que el espectador aprecia y se deleita con la monstruosidad reflejada en las distintas configuraciones de la cultura visual –término definido como el espectro de imágenes propios de una cultura particular (Alpers, 1987)– de nuestros tiempos. Desde la década de 1980 asistimos a la creación de universos fantásticos atestados de monstruos:

Hemos tenido los lagartos de dos series televisivas de Los visitantes; el ser proteiforme de La cosa de Carpenter; el enemigo de Conan el bárbaro que se transforma en gigantesca serpiente; el cruel Alien y su versión femenina en Aliens; los colosales gusanos de Dune; el ente verde en el que se transforma el protagonista de El increíble Hulk; el pueblo extraterrestre de los diversos episodios de La guerra de las galaxias y de Star Trek; el héroe irónico de Un hombre lobo americano en Londres y su parodia en Thriller, clip para la homónima canción de Michael Jackson y rodado por el mismo director John Landis; los espectros de Los cazafantasmas; las apariciones de Poltergeist; los diablos de Dario Argento en Dèmoni; los monstruos buenos o casi buenos de Encuentros en la tercera fase hasta El extraterrestre y Gremlins; el microaíenígena de Liquid Sky; el hombre robot de Rankxerox, y la lista está sólo empezando (Calabrese, 2012: 75).

Este amplio catálogo –elaborado por el semiólogo italiano Omar Calabrese– sirve, primeramente, para mostrar cómo la posmodernidad es un escalón más en la evolución continua de lo monstruoso que, al menos en cuanto a apariencia, responde a una sensibilidad similar a las que se tenían en la época medieval, el romanticismo o el expresionismo. Es decir, una forma que se muestra más allá de los cánones de una norma o regla (figuras humanas con extremidades de reptil, por ejemplo), pero cuya ubicación consiste en lugares recónditos, convirtiéndose en un ser que debe ocultarse de la mirada del otro para evitar ser visto. Parece que, en su esencia, el monstruo gusta de esconderse. Ejemplos de ello son el Anticristo medieval, representado en el arte bizantino con un nimbo de fuego negro y que habita los infiernos; el experimento de laboratorio del Romanticismo que oscila entre la victimización y la venganza en *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley; o el

conde Orlock de *Nosferatu* (F. W. Murnau, 1922) –mezcla de sensibilidades romántica y expresionista– que habita en el castillo aislado de un bosque de difícil acceso.

No obstante, a lo monstruoso posmoderno no le interesa continuar exclusivamente con esta tradición del confinamiento o encierro, sino que ahora lo irregular y la desmesura deben ser presentados de la manera más escandalosa y espectacular posible. El monstruo no debe esconderse, ni aislarse, debe exhibirse, pero, sobre todo, debe vivir entre nosotros. Incluso, logra salir de la cárcel, se libera venciendo los confines de la pantalla, como en *Poltergeist* (Tobe Hooper, 1982), *Videodrome* (David Cronenberg, 1983) o *Ringu* (Hideo Nakata, 1998), para acompañar al otro en su travesía. Así se presenta la estética del exceso o “la estética hipermoderna de la saturación, cuyo fin es el vértigo, la estupefacción del espectador” (Lipovetsky y Serroy, 2007: 74). Ya no basta con *Venom*; ahora también tenemos a Cletus Kasady, un asesino en serie mentalmente inestable que, cuando compartió brevemente una celda con Eddie Brock, se fusionó con la descendencia del simbionte de *Venom* y surgió *Carnage*, personaje mucho más desquiciado y sanguinario. La posmodernidad implica «ir más allá», tratando de derribar los límites de las épocas previas:

La cultura contemporánea está viviendo fenómenos de exceso endógeno cada vez más numerosos, que van desde la producción artística a la mediológica, hasta los comportamientos políticos y sociales. Una vez más será conveniente, de todas formas, diferenciar diversos tipos de exceso. Por

ejemplo: hay un exceso representado como contenido, hay un exceso como estructura de representación y hay un exceso como fruición de una representación.
(Calabrese, 2012: 75).

Es el exceso de las historias, el exceso de las anécdotas, el exceso de las frases, el exceso de los diálogos, el exceso de los productos, el exceso de los personajes, el exceso de los enfrentamientos, el exceso de las aventuras, el exceso de las persecuciones, el exceso de las imágenes, el exceso de los colores, el exceso de los sonidos. Además de la liberación, la exhibición y la saturación, otro de los rasgos fundamentales del monstruo posmoderno consiste en el proceso de asimilación y tensión que se desarrolla al interior de la criatura. La monstruosidad está literalmente «encarnada» por la corporeidad, pero si antes el monstruo era “una suma de propiedades usualmente inaccesibles entre ellas, pero reconocibles” (Calabrese, 2012: 110), ahora, el monstruo no tiene una forma propia y única, sino que se transforma y adapta dependiendo de su estado de ánimo, el ambiente en el que habita, las condiciones (favorables o adversas) que experimenta, imitando a los seres que lo rodean, tal como ocurre con *Venom*. El ente alienígena no puede sobrevivir mucho tiempo sin un anfitrión, y generalmente se manifiesta como un traje externo, pero la conexión es mucho más profunda que eso.

Desde el primer momento de tensión, es decir, cuando el simbionte hace contacto con el anfitrión, se crea un sistema cuyos constructos generados pueden potenciar o depotenciar la fuerza (y sobreviven-



cia) del nuevo monstruo. Estamos ante los «dos polos» (Deleuze, 2005: 34); los dos modos posibles de ejercerse la fuerza. El polo que favorece la potencia es el simbiote, pero cada que encuentra al otro polo, perteneciente a un cuerpo débil, decrepito, enfermo o con nula voluntad de supervivencia y ambición, este último depotencia la fusión impidiendo así una cohesión satisfactoria. Incluso el polo que en un principio se resiste a la fusión, como es el caso de Eddie Brock, presenta síntomas de rigidez física y de paranoia mental, mientras que el polo de potencia se manifiesta en la dispersión, el caos, la elasticidad y la desterritorialización. Lo esencial en el impulso básico y salvaje del simbiote es volverse otro y multiplicar las conexiones con su anfitrión a partir de las habilidades físicas y problemas psicológicos de éste. Es por ello que, cuando el simbiote se une a Spider-Man, el héroe adquiere una inusitada forma de lanzar sus telarañas, ya que éstas no son más que la extensión del ente alienígena. Mientras que cuando se apropia de Cletus Kasady, el simbiote tiene la capacidad de materializar las más oscuras fantasías del psicópata, convirtiendo uno de sus brazos en una afilada hacha.

Venom es, por lo tanto, la exaltación y la potenciación de la diferencia entre los dos polos. El polo de la potencia logra trascender el umbral del polo que se resiste dando origen a un umbral de intensidad donde se manifiestan los tres tipos de síntesis o flujo que propone Gilles Deleuze en *El Anti-Edipo* (1972). En la síntesis conectiva se da un flujo asociativo; el flujo del simbiote (incluyendo sus deseos y órdenes) son cumplidas por el cuerpo del anfitrión que se limita

a operar instrucciones como si se tratará de un circuito conectado a otro. Aquí es cuando vemos a Eddie Brock, interpretado por el actor británico Tom Hardy, en el filme *Venom*, dirigido por Ruben Fleischer (2018), entrando a un restaurante de San Francisco para devorar frenéticamente los platillos de otros comensales, o hurgando el refrigerador y el bote de basura de su departamento en busca de comida. En la síntesis disyuntiva, o también flujo polivalente, se expresa la diferencia o fragmentación; podemos distinguir la materia oscura alienígena del cuerpo humano de Eddie.

En ese mismo filme, cuando la simbiosis recién ha comenzado, el protagonista, aturdido y confundido por la invasión del simbiote, se mira en el espejo y, de repente, sus ojos se vuelven negros, densos y viscosos, permitiéndole al espectador ver, en un primer plano, la convivencia de las dos naturalezas del personaje. Y finalmente, en la síntesis conjuntiva, o flujo residual, los pliegues de la materia alienígena se desbordan en un constante fluir. “La reconciliación efectiva sólo puede realizarse al nivel de una nueva máquina” (Deleuze, 1985: 25). En este nivel cobra relevancia lo desarrollado en el cómic *Planet of the Symbiotes* (1995) cuando se revela que el simbiote de Venom era diferente a los otros porque quería unirse con un anfitrión en lugar de simplemente dominar un cuerpo físico. Por consiguiente, el cuerpo del humano ya no opone resistencia y trabaja en conjunto con el simbiote, tal como ocurre en una de las escenas de persecución en la que parte del equipo de seguridad de la Fundación Life, a cargo de Carlton Drake (interpretado por Riz Ahmed), pretende capturar a Eddie. Cuando éste no puede

esquivar un automóvil y es derribado de su motocicleta, uno de los persecutores se aproxima a un herido y maltrecho Eddie que yace en el suelo.

El cuerpo humano permite que el simbiote se apropie de él, incluso, trabaja en conjunto para que Venom se manifieste en todo su esplendor y pueda ponerse nuevamente de pie. El simbiote consigue estirar y deformar la masa de su anfitrión sin herirlo. Se evidencia la capacidad de convertirse en otro. Para que el cuerpo forme nuevos conjuntos y los afecte y se vea afectado por ellos, se logra un equilibrio necesario entre alienígena y humano. Antes de escapar, el personaje devora a otro de sus perseguidores, no sin antes mencionar la lista de sus antojos preferidos: “Ojos. Pulmones. Páncreas. Tantos bocadillos, tan poco tiempo” (Venom, 2018). Revelando así la condición de su presa: un cuerpo sin órganos, en el sentido literal del término, como un cascarón hueco, vacío o deshabitado. Pero también revelando su propio devenir: un cuerpo sin órganos, como un conjunto de materia intensa e intensiva, cuya estabilidad reside en su inestabilidad.

A lo largo de su obra escrita, Deleuze desarrolla la noción de «cuerpo sin órganos», o CsO, en dos sentidos: el político y el artístico. El primero es explicado de modo extensivo y constante en la obra que coescribió con Félix Guattari, *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia* (publicado en 1972), específicamente en el apartado VI que corresponde a la transcripción de la conferencia titulada *¿Cómo hacerse un cuerpo sin órganos?*, impartida el 28 de noviembre de 1947. El sentido creador o artístico del concepto se disemina a lo largo del pensamiento

deleuziano, pero encuentra su cima en Francis Bacon. *Lógica de la sensación* (publicado en 1981), libro que el filósofo escribió sobre el pintor irlandés del siglo XX. Ahora bien, para comprender por qué el de Venom es un CsO, es necesario, en primera instancia, definir al personaje de Marvel bajo los parámetros de un sistema rizomático (Deleuze y Guattari, 1985). A diferencia de un árbol, el rizoma carece de raíces fijas y concretas; está hecho de dimensiones y direcciones cambiantes. Trasladando esta idea del filósofo francés al terreno de los superhéroes y villanos; el traje tradicional de Spider-Man podría equipararse al de un sistema arborescente con una prenda específica para cada parte del cuerpo, mientras que la apariencia azul oscura de Venom o el rojo escarlata de Carnage son rizomas. Aunque son finitos, cualquier línea o pliegue puede ser el principio o el fin; es una masa espesa y pegajosa que se diluye entre las manos y que se distribuye en el cuerpo –de Eddie o Cletus, dependiendo el caso– para ser fecundo, desplazar territorios y generar nuevas dinámicas entre el monstruo y el espacio que habita.

Deleuze traza un itinerario de cinco distintas modalidades del CsO: 1) el cuerpo hipocondríaco (aquel que tiene sus órganos destruidos); 2) el cuerpo paranoico (cuyos órganos son reconstituidos por energías exteriores generando confusiones al interior); 3) el cuerpo esquizofrénico (que libra una lucha interior activa contra los órganos); 4) el cuerpo drogado (cuando el organismo humano es ineficaz ante las fuerzas del exterior) y 5) el cuerpo masoquista (aquel que opera como recipiente del dolor). Más allá de estar advertidos que en algún momento



el CsO puede atravesar estas fases en mayor o menor intensidad, lo rescatable aquí es señalar que éste comienza desde el instante en el que el cuerpo está fastidiado de sus propios órganos y anhela deshacerse de ellos, o bien los pierde. No obstante, el CsO es un concepto de creación, no de destrucción. A partir del sufrimiento del cuerpo del anfitrión, el simbiote decide que no quiere estructurarse de una manera habitual; el cuerpo no se anclará a las raíces cotidianas y exigidas por las normas sociales, sino que hace lo posible para que todos sus pliegues y líneas de fuga generen nuevas posibilidades de anclarse en el mundo.

A través de la creación de cada parte, el cuerpo abandona sus funciones originales; la boca observa, la oreja respira, el ojo escucha, la nariz devora, el cuero cabelludo razona, el corazón defeca. El simbiote entiende que deshacer el organismo nunca ha sido matarse, ni matar al anfitrión, sino “abrir el cuerpo a conexiones que suponen todo un agenciamiento, circuitos, conjunciones, niveles y umbrales, pasos y distribuciones de intensidad, territorios y desterritorializaciones medidas a la manera de un agriensor” (Deleuze y Guattari, 2004: 164). Esta apertura de los órganos a nuevas labores permite una exacerbación del nomadismo que, como movimiento, debe entenderse en un constante ir y venir. Venom nunca se está quieto; en el filme *Spider-Man 3* (2007), el director Sam Raimi opta por representar varios de los poderes del villano inspirados en los de Spider-Man. El personaje –interpretado por el actor Topher Grace– derrama y proyecta redes, se adhiere a los muros y techos, trepa los rascacielos, presenta las cualidades de una araña, pero con una

agilidad sobrehumana potenciada. Es, en esencia, un Spider-Man bañado en negro, con sus mismas características, pero en incesantes desplazamientos, ajetreos violentos, revoluciones perseverantes. La continuidad moviente de Venom y su continuo cambio de forma en el interior del cuerpo viviente lo motivan a generar su propio campo, su propia área de existencia.

Por su parte, en el filme de Fleischer, el cuerpo semilíquido del simbiote sustituye las redes y telarañas: los tentáculos, protuberancias y apéndices que aparecen estáticos en los cómics, aquí adquieren un dinamismo bien aprovechado en gran parte gracias al dinamismo de las secuencias de acción. Este salvaje nomadismo, además de responder a la nueva organización perceptiva del animal humano –o, mejor dicho, el simbiote humano– es una intensidad deseante que busca conformar el sentido de una cartografía de la visibilidad en constante transformación.

De acuerdo con una de sus obras cumbre, *Sociología del cuerpo* (1992), David Le Breton señala que el cuerpo es moldeado por el contexto sociocultural en el que se desenvuelve la persona, viviendo sometido a una especie de socialización de la experiencia corporal. Sin embargo, el antropólogo francés también sostiene que la existencia por sí misma es corporal, y el cuerpo es lo único que nos pertenece completamente para generar vínculos con el mundo. En este sentido, a diferencia de Eddie, la existencia de Venom es plenamente corporal. Mientras el cuerpo del primero, como el de cualquier otro ser humano, responde a las normas de comportamiento de una

sociedad; el segundo se relaciona con el mundo a partir de todas las posibilidades corporales que posee. En los cómics, los lectores han visto a Venom y su anfitrión sobrevivir en expediciones espaciales y bajo el agua. Al ser capaz de adaptarse a la fisiología de cualquier especie, el simbiote también puede adaptarse a diferentes entornos. Por esta razón, Venom puede permitir que su anfitrión respire en cualquier ecosistema. Venom puede filtrar el oxígeno del ambiente para hacer precisamente eso. No está claro si lo está filtrando como un pez en el agua o simplemente lo está absorbiendo a través de la superficie de su cuerpo, pero sabemos que puede hacerlo, evidenciando así que su existencia es plenamente corporal y no sociocultural.

Implícitamente, el simbiote sabe que debe conservar una buena parte del organismo humano de Eddie para que cada mañana pueda volver a formarse; conserva pequeñas provisiones de significancia humana, incluso para oponerlas a su propio sistema cuando las circunstancias lo exigen, cuando las cosas, las personas, e incluso las situaciones, lo obligan a ello. Y quizá la provisión de significancia humana más importante es el rostro. Tanto en la invención conceptual del villano como en su representación visual a lo largo de los cómics, David Michelinie y Todd McFarlane apelan a la visceralidad, extrañeza y anomalía cada vez que Eddie se convierte en Venom. Surge la bestialidad de una nueva cabeza que parece devorarse el rostro humano; los trazos bien definidos, pero salvajes y alargados de McFarlane, con un aura de animalidad, terminan exhibiendo un alto grado de acoplamiento –pero también de indiscernibilidad– entre Eddie y el sim-

bionte, entre el hombre y la bestia. La cabeza de Venom, a diferencia del rostro de Eddie, se muestra como una parte completamente dependiente del cuerpo, de la materia viva, del organismo.

Las imágenes más icónicas de Venom involucran una mandíbula fuerte que puede abrirse más de lo normal y una lengua prensil junto con unos dientes muy afilados. El hecho de que eso sea todo lo que nos ofrecen del personaje a primera vista no significa que sea todo lo que hay en la boca de Venom. Además de la lengua y los dientes, Venom también tiene saliva muy peligrosa. Dentro de la saliva hay un ácido, muy parecido al que expulsan los xenomorfos en la franquicia de *Alien*. Sin embargo, ese mismo ácido, que puede descomponer las sustancias al contacto, no está sólo en la saliva de Venom. También está en su sangre. Eso significa que dañar a Venom puede ser sumamente peligroso para un enemigo. Aunque no sea su habilidad más popular, el poder de los dientes venenosos es abrumador. Venom puede devorar muy fácilmente a humanos comunes y todo eso que ingiere no va al estómago de Eddie Brock. Precisamente ahí comienza otro de sus superpoderes. La digestión puede parecer una función corporal normal en lugar de un superpoder, pero Venom tiene una forma muy especial de digestión. Mientras que la mayoría de los seres humanos no están equipados para digerir tipos muy específicos de alimentos como resultado de intolerancia o alergias, Venom no parece tener ese problema. Ama un buen trozo de chocolate, pero también le gusta el cerebro humano. A lo largo de sus apariciones en los cómics, el personaje cuenta con un amplio catálogo de platillos ingeridos,



incluyendo humanos, cyborgs, ardillas, atlantes, kree, asgardianos, gigantes de hielo y más.

En su interior, el cuerpo de Venom tiene similitudes con una de las acepciones del CsO como “un conjunto de válvulas, esclusas, recipientes o vasos comunicantes” (Deleuze y Guattari, 2004: 158), pero también “está hecho de tal forma que sólo puede ser ocupado, poblado por intensidades. Sólo las intensidades pasan y circulan” (Deleuze y Guattari, 2004: 158). Los cuerpos de sus presas son esas intensidades que pasan, se distribuyen y producen energía para el organismo, reforzando así una de las labores primordiales del simbiote: generar un «spatium» que, bajo la mirada de Deleuze, es intensivo e inextenso: “Ni es espacio ni está en el espacio, es materia que ocupará el espacio en tal o cual grado, en el grado que corresponde a las intensidades producidas” (Deleuze y Guattari, 2004: 158). En pocas palabras, Venom es materia que se expande de modo irregular. No obstante, a pesar de poder reconstituir su biomasa, Eddie Brock desconoce en gran parte de sus aventuras y misiones esta habilidad del simbiote. Con este poder, Venom puede emplear parte de su biomasa para convertir su cuerpo en garras afiladas, escudos, hachas, tentáculos, entre otras armas letales. Además, el simbiote tiene la capacidad de imitar cualquier tipo de ropa o vestimenta, modificando su biomasa. No siempre necesita aparecer como el enorme monstruo de larga lengua y colmillos azulados, sino que puede adoptar la forma de cualquier prenda de vestir de color negro.

Para poder hacerse un CsO es necesario determinar al cuerpo en sus relaciones,

en la potencia de conjugar y conectar las fortalezas, pero también sus debilidades, deterioros y enfermedades. Deleuze enfatiza en ello. “Conectar, conjugar, continuar, son los verbos que definen la operación del CsO. [...] Sólo ahí el CsO se revela como lo que es, conexión de deseos, conjunción de flujos, continuum de intensidades” (Deleuze y Guattari, 2004: 166). Al igual que muchos de los personajes en Marvel Comics, Venom es capaz de curar a su anfitrión a una velocidad mucho más rápida que la regeneración propia del organismo. Este factor de curación es tan poderoso que le permite regenerar heridas mortales tan irreversibles (la cabeza cortada o el abdomen descuartizado) o enfermedades tan graves como el cáncer.

Cuando Venom se unió a Eddie Brock, este último se encontraba en un punto bajo de su vida. Su carrera no iba bien, su familia lo dejó y tenía una forma agresiva de cáncer suprarrenal. Al simbiote no le importó el cáncer inicialmente:

A cada instante, en cada segundo, una célula deviene cancerosa, loca, prolifera y pierde su forma, se apodera de todo; es necesario que el organismo la haga volver a su regla o la reestratifique; no sólo para sobrevivir él mismo, sino también para que sea posible una fuga fuera del organismo, una fabricación de “otro” CsO en el plan de consistencia. (Deleuze y Guattari, 2004: 167).

De hecho, Venom “reestratificó” y sometió el tejido canceroso; mantuvo la enfermedad bajo control, evitando su desarrollo y expansión para sobrevivir. No obstante, la cura nunca llegó. El CsO comprende que para continuar su existencia debe

elaborar una fuga fuera de Eddie y así poder fabricar otro CsO, es decir, buscar otro anfitrión. Angelo Fortunato fue uno de estos nuevos anfitriones de Venom. En los números 5 a 8 del cómic *Marvel Knights Spider-Man* (2005) se detalla cómo, durante una subasta, el poderoso criminal y mafioso Don Fortunato, compró al simbiote para entregárselo a su hijo. De esta manera, el *status quo* del Venom original se modifica. En *La última tentación de Eddie Brock* (conformada por los números 38 y 39 del cómic *The Sensational Spider-Man*, publicada entre 2004 y 2007) se enfatiza nuevamente cómo el simbiote se aleja de Eddie, dejando la cáscara de un ser humano lleno de cáncer, abandonando “un cuerpo lúgubre y vaciado” (Deleuze y Guattari, 2004: 165). Mientras que Mac Gargan – mejor conocido por ser el villano Escorpión– tiene éxito como el nuevo Venom, Eddie permanece en el olvido, sufriendo en una cama de hospital. Calvo y frágil, el hombre camina por los pasillos del recinto hospitalario, acompañado únicamente de su soporte intravenoso.

En el camino, hace un profundo ejercicio de introspección para revisar los actos que ejecutó a lo largo de su vida. Su muerte está en el horizonte y se percató que morirá por nada. Incluso cuando subastó el simbiote y entregó el dinero a causas benéficas y de caridad, se dio cuenta que la crueldad del simbiote aniquilaba toda noble intención. Pero siendo un hombre religioso, insiste en preguntarse sobre su papel en el universo. Tal vez hay una razón por la que aún no ha muerto. Alguna misión que aún tiene que cumplir. No es sólo el cáncer y el remordimiento por sus pecados lo que lo hacen sufrir. El simbiote sigue ahí. ¿Físicamen-

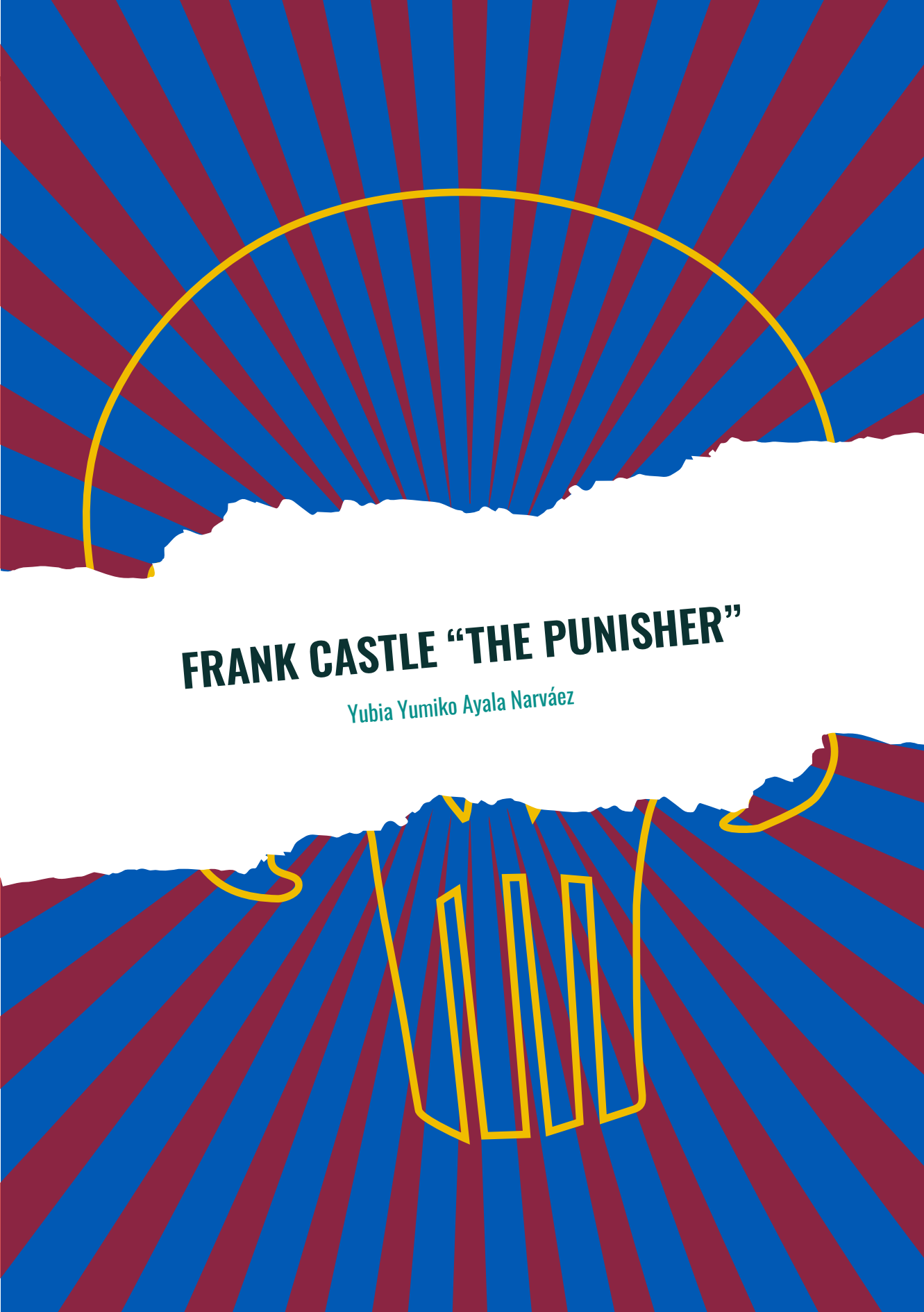
te? Podría ser. Quizás algún residuo: “Estoy bajo tu piel, Eddie. Una parte de mí siempre estará bajo tu piel. Así que ahora sólo estoy esperando a que mueras y a que los doctores te realicen la autopsia y que te abran y me liberen” (Aguirre-Sacasa, 2007: 5-6).

Estas líneas, distribuidas en ocho viñetas de la primera parte de *La última tentación de Eddie Brock* y pronunciadas por el simbiote, evidencian que el cuerpo enfermo todavía tiene a Venom susurrando en su oído, burlándose de él durante cada momento de su vigilia. Al principio puede ignorarlo, pero a medida que se va consumiendo cada vez más, comienza a perder la paciencia. El espectro del simbiote alienígena que compartió su cuerpo aún lo atormenta. Hambriento de venganza hacia Spider-Man, Venom vive en la mente de Eddie y no lo dejará descansar en paz. Así se esboza una metáfora extendida del cuerpo en descomposición: el simbiote se filtra nuevamente en el cuerpo de Eddie por una fantasía que nunca es estable en última instancia, y que siempre está amenazada con el regreso de lo real. Al enterarse que la tía de Peter Parker se encuentra hospitalizada en el mismo recinto, Venom ve la posibilidad de ejecutar su venganza; ve en esa fantasía la última posibilidad de una «restauración del orden». Eddie todavía no está seguro de matar a May Parker, incluso si ella crió al hombre que él cree que arruinó su vida. Él termina entrando en su habitación y nerviosamente se coloca una máscara negra, mientras su Venom interno continúa incitándolo. De esta manera el monstruo regresa para habitar la psique humana, y más específicamente, el inconsciente de Eddie, el otro reprimido que vuelve a perseguir y, pos-



teriormente, perturbar la superficie del hombre. Ya sea sobrenatural o inconsciente, la verdad que ofrece el monstruo siempre es terrible porque revela algo que el humano niega y teme.

Un aspecto sorprendente y familiar de los monstruos contemporáneos es que la distinción entre «nosotros» y «ellos» ya no es viable. Estos personajes nos confrontan con “nuestra perturbadora otredad; irrumpen para confrontar a ese demonio, esa amenaza, esa aprehensión generada por la aparición proyectiva del otro en el corazón de los que persistimos en mantenernos como nosotros adecuados y sólidos” (Kristeva, 1991: 192). La representación del monstruo siempre invoca una lectura alegórica, sugiriendo que el monstruo sólo puede ser representado, en última instancia, como simbólico, porque su «realidad» es demasiado perturbadora y traumática para su titular. Venom es un ejemplo del monstruo posmoderno que rompe la realidad del «yo» desde dentro del sujeto: revela que el sujeto es, en última instancia, una compleja construcción de la sociedad, la cultura, el lenguaje, la ideología y del ser mismo, una que, en el proceso de construcción, ha subyugado «algo» más fundamental dentro del yo. El monstruo ahora es parte de nosotros, habita con nosotros y, a veces incluso, vive dentro de nosotros.



FRANK CASTLE “THE PUNISHER”

Yubia Yumiko Ayala Narváez

Resumen

La delgada línea roja que separa a la venganza de la justicia es algo que a muchos les cuesta identificar, en el presente trabajo se analiza desde el Derecho y la Victimología a un conocido personaje ficticio del mundo cinematográfico de MARVEL, llamado Frank Castle, mejor conocido como “The Punisher”, admirado por muchos por ser un vengador y popular entre los grupos policíacos de diferentes partes del mundo, quien se distingue por llevar una calavera en su playera, misma que han adoptado diferentes equipos de élite al interior de las corporaciones de seguridad. Sin embargo, ¿sabemos quién es en realidad este personaje? ¿Qué es en realidad lo que admiramos de él? Puede que sea el reflejo de aquello que muchas personas en circunstancias similares a las que sufrió Frank quisieran hacer y no pueden, o es en quien muchos se han convertido ante el sentimiento de abandono de la justicia. Lo que no se puede pasar por alto es que la venganza tiene su raíz en un agravio inicial, lo cual convierte en víctima a quien lo recibe y es precisamente aquí donde se requiere de un acompañamiento institucional y social que sirva como guía ante lo que se avecina. Por otro lado, es importante dejar bien claro que la venganza no tiene cabida en el estado de derecho, las leyes son las únicas aliadas para encontrar la justicia que la sociedad demanda y, de esta manera, conservar el orden social, lo que con la venganza nunca se podrá lograr.

Palabras clave: *justicia, ley, venganza, víctima, acompañamiento.*



¡PUM!, ¡PUM!, ¡PUM! se escuchó en Central Park. Era un ajuste de cuentas de la mafia. Una ráfaga de balas estremeció a cada árbol del lugar sin importar quien estuviera ni frente a quien se realizara el ataque. Disparos provenientes de todos lados le dieron muerte a su objetivo, lo lamentable es que no sólo a él, sino que esas mismas balas alcanzaron a una familia que se divertía en ese mismo lugar... era la familia de Frank Castle, un ex marino y soldado retirado, que convivía con sus hijos como cualquier padre de familia. Ese día su hija pequeña murió atravesada por las balas, su esposa fue lesionada y horas más tarde murió desangrada en un hospital. En cuanto a su hijo, ni siquiera se dio cuenta de lo que sucedía cuando su vida se le escapó tras la bala que entró por su boca. ¿Bastante crudo para un cómic? o ¿demasiado familiar para muchos en la actualidad? Ese día y en ese preciso lugar, el señor Castle, el hombre, también murió, al mismo tiempo que The Punisher nació.

Las historias de masacres que sólo podrían existir en las mentes de los guionistas, ahí, donde el pensamiento es libre y la imaginación puede hacer lo que quiera; donde todo se vale pues no va más lejos de un papel y el horror se queda en las páginas de una historieta ficticia que si no te gusta le cambias de hoja o lo cierras para siempre, se han vuelto realidad. Ojalá se pudiera hacer esto en la vida real: brincarte procesos, adelantarte a la parte bonita, evitar la parte dolorosa o, mejor aún, cambiar la historia, tener el poder de borrar y reescribir capítulos dolorosos por unos menos amargos; ya ni siquiera escribir unos capítulos dulces, simplemente cambiarlos por unos que dolieran menos, aunque cuando habla-

mos de dolor la mayoría quisiéramos que pasaran de nosotros. Muchas personas han atravesado eventos realmente traumáticos y, sin duda alguna, uno de los peores es perder a un ser querido o, peor que eso, perderlo frente a tus ojos y no poder hacer nada para evitarlo.

Todos los días, vidas inocentes se esfuman de nuestro mundo bajo el título de la violencia, dejando huecos en nuestra sociedad que muchas veces no se llenan con sentencias ejemplares o monumentos en las esquinas. Esos sentidos vacíos personales son tan difíciles de llenar y de sanar, que se requiere del acompañamiento de todos, empezando por la familia y terminando por el Estado. Todo funciona como un rompecabezas, donde las piezas corresponden a distintos sectores de la sociedad y, para que este se complete, se necesita de la participación de todos. Cada quien debe aportar sus piezas, mantenerlas firmes y unidas a las demás; cada una forma parte del paisaje que se convierte en un todo; cada una es importante y necesaria. Si falta una, aun y cuando se trate de un rompecabezas de 5000 piezas, estará incompleto. Todos somos responsables de lo que sucede afuera, lo que nos sucede cuando algo ocurre, cómo reaccionamos, lo vivimos, lo sentimos, lo pensamos, nos acompañamos, lo superamos y comenzamos de nuevo. Es como si estuviéramos contemplando nuestro rompecabezas armado y de pronto llegara alguien a destruirlo; ahí es cuando empieza todo, cuando empieza nuestra toma de decisiones: comenzamos de nuevo o iniciamos la guerra.

Tristemente, muchas familias en la actualidad han vivido la misma situación de Frank: lo han perdido todo; desde

su patrimonio hasta sus seres queridos, quedándose en total soledad y sensación de abandono. Es aquí donde entra el trabajo del Estado, es cuando las personas víctimas deben ser respaldadas para evitar una mayor experiencia traumática, al tener el dolor de perder a sus seres queridos deben sentirse protegidas, acompañadas y tomadas en cuenta, con la intención de buscar la justicia y reparar el daño, a sabiendas que hay cosas que por más que se intente, no se pueden reparar. Aquel trágico día, Frank Castle se convirtió en una víctima directa de la violencia pues él, al igual que su familia, recibió impactos de bala. La Ley General de Víctimas, en su artículo cuarto, establece que: “Se denominarán víctimas directas aquellas personas físicas que hayan sufrido algún daño o menoscabo económico, físico, mental, emocional, o en general cualquiera puesta en peligro o lesión a sus bienes jurídicos o derechos como consecuencia de la comisión de un delito o violaciones a sus derechos humanos reconocidos en la Constitución y en los Tratados Internacionales de los que el Estado Mexicano sea Parte” (Congreso de la Unión, 2013).

Ahora, es el momento de hacernos una pregunta: ¿Qué podría ser peor que morir? Una respuesta podría ser... ¡sobrevivir! En muchas ocasiones, ser sobreviviente de eventos trágicos es más doloroso que la misma muerte: el haber visto morir a toda su familia frente a sus ojos y no poder hacer nada por ellos, ver el rostro de su pequeña niña a quien se le desdibujó la sonrisa infantil y enmarcó una mirada de sufrimiento que nunca jamás había expresado, el tomar a su hijo en brazos y sentir como su corazón ya no latía... fue el momento en que nuestro

personaje, se perdió a sí mismo; perdió su rumbo, su identidad y su nombre. Es ese preciso evento, la raíz y el inicio de “*The Punisher*” —en español: “El Castigador”—. Cansado de esperar justicia y deseando el castigo para aquellos que le habían arrancado a su familia, decide tomar esa falsa justicia en sus manos que es la venganza por medio del asesinato. Lleno de ira e inspirado en creencias obsoletas y mitos, comenzó su actuar; con el paso del tiempo, fue evidente que ese no era el camino indicado.

The Punisher inició una lucha individual contra aquellos que habían echado a andar la máquina de la venganza, utilizándola como placebo, como motor de un cuerpo sin vida, como pretexto para así poder engancharse de lo que fuera para justificar estar vivo, sentirse motivado y merecedor de que su corazón aun siga latiendo, aunque su deseo sea el estar muerto al igual que su familia; sólo así podría ganarse su derecho a respirar. La condición de nuestro personaje se relaciona con algo que se conoce como “El Síndrome del Superviviente”, el cual aparece como consecuencia del Trastorno por Estrés Postraumático (TEPT, en sus siglas en español; PTSD, por sus siglas en inglés), cuando está relacionado con la muerte de seres queridos, ha sido testigo de la muerte de otros o se ha estado involucrado en una situación en la que otros han muerto, aunque no se haya sido testigo de dicho suceso.

En dicho síndrome, descrito en 1976 por Lifton y Olson —quienes lo desarrollaron a partir del desastre de Buffalo Creek— se distinguen varios elementos característicos: a) impresión y ansiedad elevada hacia la muerte; b) acuden a la



mente, imágenes recurrentes y recuerdos sobre el desastre; c) pesadillas y pensamientos sobre la muerte; d) búsqueda de culpables y culpa por haber sobrevivido o no haber podido rescatar a otros, mientras los demás murieron; e) embotamiento emocional, sentimiento de degradación y desensibilización a la experiencia; f) entorpecimiento psíquico, apatía, aislamiento; g) deterioro de las relaciones sociales y h) lucha interna por encontrar alguna explicación o significado del desastre: religiosa, racional o metafísica (Soledad, 2019, p. 1). El sobrevivir al ataque y perder a su familia, lo convirtió al mismo tiempo en una víctima indirecta: “Son víctimas indirectas los familiares o aquellas personas físicas a cargo de la víctima directa que tengan una relación inmediata con ella (Congreso de la Unión, 2013).

Las personas que han recurrido a la venganza desde la simple fantasía o el deseo, hasta la materialización de la misma, son personas que inicialmente fueron víctimas de algún suceso, daño o agresión, lo que nos remite a que hubo un detonante en su conducta. Las personas no andan por ahí queriendo vengarse de la nada; Frank no se levantó un día y dijo: “¡hoy me levante con ganas de vengarme de alguien! ¿De quién? No sé...”. La venganza no funciona así, no es de ganas. Nace de un evento de violencia, un agravio o un trauma.

Para que exista la venganza es necesario la presencia de cuatro elementos: 1) un agente; 2) un receptor; 3) un daño que el primero tiene la intención de hacer; y 4) un daño hecho por el segundo que provoca la venganza (Stainton, 2006, p. 3 -20). De esto podemos afirmar que el

segundo, es decir, el receptor del primer daño ocasionado de manera intencional por el agente, en un inicio se trató de una víctima; entendiéndose como víctima a lo establecido por la Ley General de Víctimas, en su artículo 6 fracción XIX: “Persona física que directa o indirectamente ha sufrido daño o el menoscabo de sus derechos producto de una violación de derechos humanos o de la comisión de un delito” (Congreso de la Unión, 2013); por lo que la víctima al ser afectada en su persona, pasa generalmente por “El ciclo de la víctima”, en el cual la fase final después de haber pasado por cambios fisiológicos, daño, negación, temor, reconocimiento de la pérdida, pánico, supresión del duelo y temores, insensibilidad, aislamiento, enojo, cólera, cuestionamiento espiritual, pérdida de significado, sensación de culpabilidad de sobreviviente, vergüenza y humillación, incapacidad aprendida, re-viviendo eventos pasados, pensamientos intrusos, evadiendo los recuerdos y la hipervigilancia, entra en la fantasía de venganza y necesidad de justicia (University, 2004).

Aun y cuando vivimos en un Estado de Derecho, muchas personas en determinados momentos de sus vidas han pensado y maquinado hacer justicia por su propia mano, hasta que se rinden a la razón, a sus creencias religiosas, o sucumben al orden social y normativo. Otras, cegadas por el dolor, la ira, el rencor y por el profundo sentimiento de injusticia que no los deja pensar con claridad, actúan de manera vengativa queriendo tener de manera inmediata esa sensación de justicia que al final del camino no revive a sus muertos, pero ¿quién puede pensar con claridad cuando lo más valioso de tu vida te ha sido arrancado? Cuando tus sueños

y los planes que tenías fueron borrados de golpe y sin aviso. Nadie, por más que se intente, se estudie y se prepare, está en realidad lista para perder a la gente que se ama, mucho menos de una forma violenta que no sólo violenta a quien lo sufre sino a toda su familia.

Es aquí donde se requiere el acompañamiento cálido de las redes de apoyo, de una atención psicosocial de calidad y del acompañamiento institucional siendo ésta: “la orientada a hacer frente a las consecuencias del impacto traumático de las violaciones de derechos humanos y promover el bienestar, apoyo emocional y social a las víctimas, estimulando el desarrollo de sus capacidades. Hablamos de atención psicosocial, más que de psicológica, para hacer énfasis en que no se puede desvincular el impacto individual de una perspectiva social, dado el carácter político de las violaciones de derechos humanos, la importancia del contexto y las respuestas institucionales tanto en la forma en cómo se manifiestan las consecuencias y el sufrimiento, como en las circunstancias que ayudan o no a la recuperación” (Beristaín, 2012, p. 9), siendo esto una excelente herramienta para evitar caer en la venganza.

El sujeto afectado por la agresión busca reparación y justicia. Quiere el desquite, llegando en ocasiones a convertirse ese deseo, en el imperativo fundamental y en el sentido de su existencia. El acto del cual se es víctima es sufrido de tal forma que le otorga fundamento a su propia existencia (Ramos, 2004). Frank Castle necesitaba ayuda, tenía derecho a la justicia y a la reparación del daño, pero le faltó acompañamiento y atención como se manifiesta en el párrafo que antecede,

y caminó solo por un lugar donde debió haber estado acompañado; lo transitó con dolor y con rabia, no hubo quien lo guiara o le mostrara diferentes opciones. Si bien es cierto que en todo proceso se requiere de la participación activa de la víctima, también es cierto que se requiere de instituciones sensibles y preparadas que no se rindan al primer “no quiero nada” ya que, de hacerlo así, se le deja a la deriva, a su suerte y a sus decisiones, las cuales en muchas ocasiones no son objetivas, pues el deseo de venganza a veces puede ser más fuerte que la razón, la religión y el orden jurídico. Es primordial conocer aquellos momentos donde se empezó a definir la venganza, sus orígenes y las razones del por qué no era el camino para mantener el orden social, por qué no podía estar en manos de los particulares y por qué hoy en día se sigue presentando, pese a su ilegalidad.

En los comienzos del proceso penal — como ahora — la reacción ante el delito implicaba la existencia de un conflicto entre delincuente y víctima. En esas primitivas organizaciones, la primera reacción fue la venganza privada. Ésta asumía los superiores niveles de crueldad y desproporcionalidad respecto al daño sufrido, de tal forma que la reacción se presentaba no sólo contra el miembro, sino que también podía comprometer a otros sujetos cercanos al ofensor, tales como los parientes y los miembros de su clan (Márquez, 2011, p. 34). A la venganza privada se le solía llamar “la venganza de la sangre o época bárbara” y en este periodo anterior, la represiva estaba en manos de los particulares. Se le conoce también como venganza de sangre, porque se originó por el homicidio y las lesiones, delitos denominados



de sangre, por su naturaleza. En ocasiones, los vengadores se excedían al ejercitar su reacción, causando males mucho mayores que los recibidos y, por lo tanto, hubo necesidad de limitar la venganza. Así apareció la fórmula del talión (Fernández, 2014, p. 1).

Es importante destacar lo que dice Márquez Cárdenas: “Al quedar la venganza en manos de las víctimas, se produce una nueva lesión en la comunidad y un desencadenamiento de delitos, en ocasiones eran más graves y numerosos que el delito que se pretendía vengar” (Márquez, 2011, p. 34). Por su parte, la venganza pública consistía en: un acto de venganza ejercida a través de un representante del poder público. En este tipo de venganza, la ejecución que busca justicia la realizará alguien que represente los intereses de la comunidad. En este tipo de venganza se designaron, por primera vez, órganos especiales que hacían función de tribunales y jueces, además de contar con sistema probatorio (Díaz, 2018, p. 1). Lo buscado por medio de la venganza, es decir, la justicia, la entendemos como:

1. f. Principio moral que lleva a dar a cada uno lo que le corresponde o pertenece.
2. f. Derecho, razón, equidad.
3. f. Conjunto de todas las virtudes, por el que es bueno quien las tiene
4. f. Aquello que debe hacerse según derecho o razón. Pido justicia.
5. f. Pena o castigo público.
6. f. Poder judicial.
7. f. Rel. En el cristianismo, una de las cuatro virtudes cardinales, consiste en la constante y firme voluntad de dar a Dios y al prójimo lo que les es debido” (Española, 1713).

Así mismo, viéndolo desde un punto más filosófico, la justicia requiere mantenerse dentro de las reglas fijadas por las relaciones sociales establecidas, tratando a las personas conforme con las expectativas que han sido legitimadas por la costumbre, las convenciones y las leyes, corrigiendo cualquier desviación de las normas sociales aceptadas. De igual forma, la justicia es un valor que permite diferenciar lo que es jurídicamente valioso: lo justo, de lo que, por no serlo, entraña ese desvalor de la justicia. La justicia es un valor esencialmente humano y social, lo primero porque sólo puede predicarse, con propiedad, respecto de las acciones de los hombres (Ponce, 2005, p. 213).

Según el autor Roberto Pérez Muñoz dentro de su libro *La Ley del Talión*, la justicia se menciona como: “Si algo es justo o no, depende de cada persona. Lo que para ti puede ser algo injusto para otro puede ser justo [...] Si algo es justo o no, depende del criterio de cada persona [...] Hay una justicia verdadera y apoyando todo en ella, se convertirá en algo justo, y es la que está regida por la ley del talión” (Pérez, 2013, pp. 39-40). Lo anterior quiere decir que, si la conducta denominada injusta estaba estipulada dentro de la ley del talión, ahí mismo se mencionaba el castigo y éste ya no era considerado venganza, pues era algo ya preestablecido que sería ejecutado por el estado y no por el particular. Entendiéndose la *Ley del Talión* (latín: *lex talionis*), como un principio jurídico de justicia retributiva en el que la norma imponía un castigo que se identificaba con el crimen cometido. El término “talión” deriva de la palabra latina “talis” o “tale” que significa idéntica o semejante, de modo que no se refiere a una pena equivalente, sino a una

pena idéntica. La expresión más conocida de la ley del talión es “ojo por ojo, diente por diente” aparecida en el Éxodo Vete-rotestamentario (Engel, 2014, p. 1).

Los primeros sistemas jurídicos comenzaron desde 1792 a.C., con el código de Hammurabi, el cual fue el primero que introduce la ley del talión, siendo algunos ejemplos del principio de la pena que debía ser idéntica; tenemos los siguientes: Ley 197: Si quebró un hueso de un hombre, se quebrará su hueso; Ley 200: Si un hombre libre arrancó un diente a otro hombre libre, su igual, se le arrancará su diente; Ley 229: Si un arquitecto hizo una casa para otro, y no la hizo sólida, y si la casa que hizo se derrumbó y ha hecho morir al propietario de la casa, el arquitecto será muerto; Ley 230: Si ello hizo morir al hijo del propietario de la casa, se matará al hijo del arquitecto (Hammurabi, 1728 a.C.). Por lo tanto, aun y cuando se percibiera brutal, primitiva, salvaje y hasta infantil en algunos casos, era una ley, es decir, el Precepto dictado por la autoridad competente, en que se manda o prohíbe algo en consonancia con la justicia y para el bien de los gobernados (Española, 1713); así, todo aquello que se extralimitara de lo que ya estaba establecido y ocasionara un daño mayor o diferente a lo que estaba regulado en el Código de Hammurabi, sería considerado ilegal, por lo tanto, estaría cometiendo venganza. Estas leyes fueron establecidas para limitar la venganza y que nadie hiciera justicia por su propia mano.

El derecho siempre ha sido algo punitivo y —desde mi punto de vista— también “amenazador”, ya que se te dice que no hagas determinada conducta o de lo contrario tendrás un castigo. En cuanto

a México, la máxima consecuencia es una pena de privación de la libertad que pudiera abarcar el resto de la vida del criminal, se recurre a ella, precisamente como consecuencia del delito y porque se cree que es la manera de persuadir a las personas de realizar acciones que dañen a otras, pero el derecho penal no debe ser usado como única solución a la violencia, ni como única respuesta para mantener la paz. Tan es así, que siguen ocurriendo a diario miles de crímenes en el mundo, aun cuando se vive en un lugar regido por normas jurídicas; del mismo modo, endurecer las penas tampoco sería la solución, puesto que tenemos países donde se aplica la pena de muerte y siguen siendo lugares violentos: en estos lugares, las personas siguen cometiendo delitos y cada vez más despiadados, es por ello que a veces pareciera que el sistema de justicia no alcanzara; otras veces parece muy lento y a los ojos de algunos —tal vez suene irónico— pero pareciera injusto.

Por lo tanto, surgen algunas otras preguntas a responder si no se puede hacer justicia por la propia mano, es decir, no puedes vengarte tú mismo: ¿Qué se hace mientras se espera a esa justicia?, ¿qué hacemos con nuestro corazón roto y nuestra mente llena de locura?, ¿quién calma un alma asustada y un espíritu que parece que abandonara el propio cuerpo? Dichas preguntas son difíciles de responder hasta hoy. El sentimiento de abandono, desolación y frustración, ante la falta de justicia o de una justicia pronta, propician que en muchas ocasiones la venganza salga del plano del deseo y sea llevada al mundo de la realidad. Sin embargo, aunque la venganza como tal no tiene justificación, podríamos com-



prenderla si nos damos el tiempo de revisar que en realidad nadie nace violento, hay un detonador, un interruptor que de un momento a otro te cambia la luz por la oscuridad y es cuando eres capaz de experimentar toda clase de sentimientos y emociones intensas, como el dolor. Ese dolor que se siente en cada parte del ser, que no puedes identificar, que no sangra, pero te desangra por dentro y sin ser una hemorragia interna; puedes sentir la sangre correr por las venas, pero puedes darte cuenta que ya no sientes la vida dentro de ellas; morir estando vivo, puede ser una razón suficiente para perderse uno mismo y tomar caminos incorrectos.

Antes de ser The Punisher, Frank Castle era un marino, un soldado que servía a su patria, defendía su país y representaba orgullosamente a su gobierno. Si bien es cierto que él había estado en la guerra de Vietnam y había matado un sin fin personas en sus enfrentamientos, también es cierto que en este tipo de eventos y circunstancias su conducta estaba debidamente justificada o legitimada cultural y jurídicamente, pues no son mal vistos los que matan a otras personas en guerras anunciadas, aunque esto mismo no deje de ser un tipo de violencia, son vistos como héroes, aunque para los contrarios se conviertan en asesinos. Galtung menciona: “La violencia cultural hace que la violencia directa y estructural aparezcan, e incluso se perciban, cargadas de razón, o por lo menos no malas, el uso del poder y la legitimación del uso del poder, los estudios sobre la violencia abordan dos problemas: la utilización de la violencia y la legitimación de su uso” (Galtung, 1989, p. 8).

El mecanismo psicológico sería lo cultural, cambiar el color moral de un acto

pasando del rojo/incorrecto al verde/correcto o, por lo menos, al amarillo/aceptable; un ejemplo sería el “asesinato por la patria es correcto; en beneficio propio, incorrecto” (Galtung, 1989, p. 8). Por lo tanto, antes de que su familia fuera asesinada, Frank se mantenía culturalmente dentro de los límites de lo moralmente aceptado y de lo jurídicamente correcto, pues el ser un soldado lo legitimaba para privar de la vida a otras personas en servicio de su patria. Por otro lado, cuando él decide matar por venganza, dentro de ese contexto pasa de ser un “héroe de guerra” a un antihéroe, pues ya no hay nada que legitime su actuar. Un antihéroe es: “1. m. Personaje destacado o protagonista de una obra de ficción cuyas características y comportamientos no corresponden a los del héroe tradicional” (Española, 1713).

El héroe “es una persona que se diferencia del común de la gente por haber realizado alguna proeza, virtud o hazaña que se considere de valor. Realiza diferentes obras de bondad en defensa de la raza humana” (Máxima, 2019, p.1). Desde el punto de vista psicológico y social, un héroe enmarca rasgos o características que todo hombre y/o mujer desea y admira; por tanto, muestra las debilidades del ser humano. Las características de un héroe son: ser un ejemplo a seguir, su escala de valores y fortalezas son altas, actúa siempre en pos de la justicia, arriesga su vida por los demás, tiene empatía frente a actos de injusticia, encarna rasgos idealizados que valora la sociedad, son desinteresados completamente y actúan siguiendo su corazón y el sentido de verdad; poseen una confianza en ellos mismos que destaca en relación a otras personas; enfrenta al peligro; algunos

tienen poderes de visión láser, elasticidad corporal atípica, fortaleza física desmesurada, volar, nadar respirando bajo el agua, etc. No obstante, estos poderes también se presentan en los héroes sociales (o reales) puesto que ellos tienen determinados poderes que utilizan a su favor. Así, el ingenio, la inteligencia y las habilidades físicas se convierten en poderes que los héroes usan en función de la resolución del conflicto (Máxima, 2019, p.1).

¿Cómo pasar de ser un héroe a ser un antihéroe? Frank dejó un traje de héroe que mantenía colgado en su closet, tal y como Batman lo hace, para cambiarlo por uno de antihéroe sin que esto lo llevara a convertirse en un villano. Cambió el honor de portar la imagen de su bandera en uno de sus brazos por la de una calavera en su playera. Su deseo de venganza fue su principal razón de existencia y no la justicia y el bien común, resaltando que el deseo de venganza no es lo mismo que el impulso hacia el contraataque o la defensa. Una condición necesaria para la aparición de la venganza es la detención del impulso para responder con un golpe al golpe, lo cual implica el aplazar la contrarreacción en espera de un momento más apropiado (Malishev, 2007, p. 25). Tal vez a muchos lectores les parezca justo el actuar de The Punisher, pero la realidad es que ni siquiera con lo perversa de la ley del talión estaría justificado, pues no mata de manera idéntica a sus ofensores, sino que se extralimita, y lo extiende a otras personas. De ahí en adelante bajo un tema de justicia, comienza a vengar situaciones que no le afectan directamente, creando con ello un espiral de delitos y daños colaterales, despreciando y burlándose del poder del Estado, creando

nuevos vengadores y, con ello, un cuento sin fin o, mejor dicho, una historieta sin fin. Tal es el caso que salieron cientos de volúmenes del *Punisher* donde ya no tenía nada que ver con su trágica historia.

Frank se transformó en The Punisher al exteriorizar el sentimiento de venganza cuando no recibe la justicia que pide a gritos, cuando no ve una consecuencia y esto lo hace caer en la decepción del sistema y en la desesperanza hacia el mundo; sus creencias básicas fueron atacadas. Todas las personas tenemos una idea del mundo y de nosotras mismas, tenemos una visión de lo que es y de lo que debe ser según nuestras vivencias, creencias y también nuestra cultura y religión, pensamos de determinada manera y creemos que el mundo es igual o debería ser igual que como lo vemos nosotros: justo, benevolente, entre otras; creemos o pensamos que si nosotros somos buenas personas y nos portamos bien recibiremos lo mismo de lo exterior y, entonces, la pregunta es: ¿Por qué debería de pasar lo contrario? Esa pregunta es la que a lo mejor nos quiebra por dentro y altera nuestras creencias básicas y es porque no tenemos explicación razonable para entender por qué suceden estas graves violaciones a los derechos humanos, al grado de cuestionar al gobierno, a nuestro Dios y llegamos a dudar de nosotros mismos, preguntándonos si lo merecíamos, si hicimos algo que lo propició o si tenemos la culpa al respecto. Estas violaciones graves a los derechos humanos nos dejan sin brújula, nos quitan la identidad y nos dejan sin ganas de volver a confiar.

Hoy en día la víctima tiene un reconocimiento y calidad de sujeto procesal y



parte dentro del sistema, el reflector por fin a volteado hacia ella y se le ha dado voz, sin embargo, el poder punitivo otorgado al Estado precisamente para hacerse cargo del “castigo” es algo que aun cuesta entender desde la posición de víctima, pues requieren algo inmediato para aliviar el dolor, la rabia, la tristeza y un sin fin de emociones que recorren sus días y horas de vida; la espera pesa como roca sobre una espalda que no tiene fuerza, la paciencia se termina pronto y la confianza en los operadores del sistema cuesta mucho mantenerla ante un dolor e indignación que los rebaza, y aunque al fondo se puede ver el brillo de la puerta de la justicia, la verdad es que se ve tan lejana que es difícil no caer en la tentación de puertas más cercanas como la de la venganza, pues está a solo un paso; se ve más amplia, pero sobre todo más libre, tan así que parece que alivia de inmediato y hasta se pueden sentir una brisa de algo parecido a la felicidad.

La justicia en tanto que instancia jurídica, debe ser aplicada para todos, es la única vía para que el individuo y el grupo puedan identificarse con el Estado. Éste debe ser sólido y constante, equitativo e imparcial. La venganza no se puede justificar en el estado moderno, pues el justiciero, fundamentado en una superstición o en su pasión heroica, desprecia la moral jurídica, que sostiene el convivir ciudadano (Ramos, 2004, p. 228). La venganza no es la puerta, si lo que se busca es paz y tranquilidad. La venganza solo dilata y disfraza el sufrimiento, sobre todo cuando caminas a pedazos; Fromm la describe de la siguiente manera: “La venganza es en cierto sentido, un acto mágico: al aniquilar a quien cometió la atrocidad, se deshace mágicamente su acción. Esto

se expresa todavía diciendo que con su castigo “el criminal ha pagado su deuda”; puede decirse que la venganza es una reparación mágica; pero suponiendo que así sea, ¿por qué es tan intenso ese deseo de reparación? Tal vez el hombre esté dotado de un sentido elemental de justicia, y quizá se deba a un sentido profundo de “igualdad existencial” [...] Aunque el hombre no siempre se puede defender del daño que le infligen, en su deseo de desquite trata de borrar la página y de negar mágicamente que se haya infligido el daño alguna vez [...] Pero debe haber todavía otra causa. El hombre trata de tomarse la justicia por su mano cuando le fallan Dios o las autoridades seculares” (Fromm, 1997, p. 251).

Debe haber cabida a las palabras de la víctima, y es necesario definir modos de reparación que vengan a “compensar” las pérdidas sufridas; sólo así el individuo ofendido, que se sabrá protegido, representado e identificado por una comunidad, podrá permitir que venga el tiempo del olvido (Ramos, 2004, p. 228). Estando conscientes de que no se trata de un olvido a su ser querido o al daño recibido, sino a olvidar poco a poco los sentimientos que envenenan el alma, esos que no sirven para nada como la venganza, la cual no es más que un frasco inútil en la alacena del corazón, donde sólo ocupa espacio pero no hay ningún beneficio de tenerlo ahí guardado, donde sólo existe el riesgo de intoxicarse a sí mismo si no se deshace de él para siempre, pues ya lo decía Confucio: “Antes de empezar un viaje de venganza cava dos tumbas”. Pues en un viaje de venganza ambos están destinados a destruirse, algunos en lo físico, mientras otros en el alma.

Reflexión final

Hasta aquí se comprendieron varias cosas, como que Frank fue una víctima más de la violencia en el mundo, que no planeo ser “un castigador” sino que creyó que era su única opción ante el hecho de no haber muerto aquel día, que no era un villano, pero tampoco un héroe pues se encuentra en la mitad de ambos —de ahí el término de anti-héroe— que aun y cuando mate a personas que “podrían merecerlo” él no es quien deba ejecutar el castigo, pues eso lo hace perverso y calculador, irrespetuoso e irreverente de un sistema jurídico ya establecido y todo el que no está dentro de él está fuera, y si está fuera, eso lo hace un delincuente. Para poner un ejemplo en referencia a The Punisher, él ha cometido un sinnúmero de homicidios, por lo que nos apoyaremos en lo que establece el Código Penal del Estado de Chihuahua en su artículo 123, que a la letra dice: “A quien prive de la vida a otra persona.” (Chihuahua, 2006).

Sin embargo, el mismo ordenamiento legal en su artículo 28 fracción IV, nos habla de los excluyentes del delito, en el caso particular, el de la legítima defensa, describiéndola de la siguiente manera: “Se repela una agresión real, ilegítima, actual, o inminente protegiendo bienes jurídicos propios o ajenos, de la cual resulte un peligro inmediato, siempre que no haya podido ser fácilmente evitada, exista necesidad del medio empleado, para repelerla, no mediara provocación suficiente por parte del que se defiende o que el daño que iba a causar el agresor no hubiese podido ser fácilmente repa-

rado después por medios legales” (Chihuahua, 2006). Este artículo nos muestra que el privar de la vida a otra persona será la última opción, pues nos dice que si es posible evitarlo, lo hagamos, en caso contrario, si se ejecuta la acción negativa, que hacerlo sea para repeler una agresión, es decir que sea sólo para defendernos.

El privar de la vida a otra persona nunca será correcto, pero se podrá excluir el delito cuando se acrediten las hipótesis antes descritas, lo cual evidentemente no aplican al caso de The Punisher, puesto que éste actuó por venganza y en la esfera jurídica no hay lugar para la venganza. La justicia es la vía, es el camino, por más lenta que parezca, la justicia no es perezosa, la justicia llega, tal vez no de la manera que queremos o esperamos, pero llega; tal vez quisiéramos muy en el fondo de nuestro corazón que aún se pudiera aplicar la ley del talión y el Código de Hammurabi, por más bárbaro que se escuche; se quisiera algo idéntico, muerte por muerte, dolor por dolor, no se quiere algo equivalente como 20 años de prisión como castigo para quien mató a otra persona; se quisiera que pudieran sentir, aquellos que nos dañaron, el mismo dolor sufrido, que se quemaran por dentro y que se les acabara la vida en vida, pero la realidad es que ese sabor dulce de la venganza ¿cuánto nos duraría? y esa extraña felicidad, ¿cuánto tiempo la sentiríamos? Los deseos de venganza o fantasear con ella son algo natural, pero el cristalizarlo no lo es y no lo será.



Como lo refiere Carlos Ramos: “en el momento en que el vengador o justiciero desconoce la mediación de la ley para su plantarla e imponer sus propias normas, muestra el rasgo perverso que va a intervenir en su actuación. De allí que en el cálculo de humillación y destrucción del otro se busque que el acto infligido de venganza sea ejemplo en una exhibición muchas veces sádica” (Ramos, 2004, pp. 224-225). ¿Cuántas personas ahí afuera, en estos momentos, quisieran ser The Punisher? o ¿cuántas personas ya lo son? Con la mismas o más desgarradoras de las historias de vida que desde su pensar justifican su furia y por lo tanto su actuar, llenándose de pequeños instantes de satisfacción, destapando el frasco de la venganza y dándole pequeños sorbos sin darse cuenta de lo amarga que es, sin notar que con esto se están destruyendo a sí mismos lentamente, tan lento que no pueden percibirlo y tan rápido como para no darse cuenta del error que están cometiendo.

El camino adecuado para no elegir la venganza es la pronta intervención y acompañamiento de nuestras autoridades y de nuestros allegados, pues aun cuando se haya acabado con toda la familia —como fue el caso del señor Frank— lo cierto es que la vida no te abandona, siempre hay un pariente, un amigo o alguien cerca que será el bastón y el cobijo que se requiere e incluso, si no te queda familia, están las asociaciones civiles y los colectivos los cuales se convierte en grandes pilares emocionales y finalmente en familia, volviendo los momentos duros en unos más llevaderos. El Estado, desde las instituciones de procuración de justicia, también debe hacerse presente y responsable de las personas que han sido victimizadas,

también puede tomarle la mano de una manera institucional, ya que el problema no es que se tengan deseos de acabar con el mundo después de que acabaron con el nuestro, el problema está en que nadie nos pregunta que sentimos, que queremos y que pensamos, lo que nos hace sentir solos y no podemos ver más allá de lo que se ve, ahí es donde necesitamos la luz de la justicia, el poder de las instituciones, puesto que el trabajo del enemigo está en hacernos sentir precisamente así... solos.

A estas alturas, se puede decir que Frank no se cambió el nombre al The Punisher, como pareciera ser, se lo cambiamos todos al no ser reactivos al hecho, al no ser sensibles a lo sucedido, al ser indiferentes al dolor ajeno, al estar cómodos dentro de nuestros escritorios, al rendirnos fácilmente, al no profesionalizarnos y deshumanizarnos cada día más, pues el no sentirnos responsables es cuando más responsables somos. Lo que mató a Frank Castle no fueron las balas, no fue la muerte de su familia, fue el abandono social, moral, espiritual y jurídico, pues Frank, como víctima directa e indirecta, tenía derecho a lo establecido en el artículo 7 de la Ley General de Víctimas, en el cual se mencionan, de manera enunciativa más no limitativa, los derechos de la víctima, destacando, como ejemplos, los siguientes:

- A una investigación pronta y eficaz que lleve, en su caso, a la identificación y enjuiciamiento de los responsables de violaciones al Derecho Internacional de los derechos humanos, y a su reparación integral;
- A ser reparadas por el Estado de manera integral, adecuada, diferenciada,

transformadora y efectiva por el daño o menoscabo que han sufrido en sus derechos como consecuencia de violaciones a derechos humanos y por los daños que esas violaciones les causaron;

- A conocer la verdad de lo ocurrido acerca de los hechos en que le fueron violados sus derechos humanos para lo cual la autoridad deberá informar los resultados de las investigaciones;
- A que se le brinde protección y se salvaguarde su vida y su integridad corporal, en los casos previstos en el artículo 34 de la Ley Federal contra la Delincuencia Organizada;
- A ser tratadas con humanidad y respeto de su dignidad y sus derechos humanos por parte de los servidores públicos y, en general, por el personal de las instituciones públicas responsables del cumplimiento de esta Ley, así como por parte de los particulares que cuenten con convenios para brindar servicios a las víctimas;
- A solicitar y a recibir ayuda, asistencia y atención en forma oportuna, rápida, equitativa, gratuita y efectiva por personal especializado en atención al daño sufrido desde la comisión del hecho victimizante, con independencia del lugar en donde ella se encuentre, así como a que esa ayuda, asistencia y atención no dé lugar, en ningún caso, a una nueva afectación;
- A la verdad, a la justicia y a la reparación integral a través de recursos y procedimientos accesibles, apropiados, suficientes, rápidos y eficaces;
- A la protección del Estado, incluido el bienestar físico y psicológico y la seguridad del entorno con respeto a la dignidad y privacidad de la víctima, con independencia de que se encuen-

tren dentro un procedimiento penal o de cualquier otra índole.

Lo anterior incluye el derecho a la protección de su intimidad contra injerencias ilegítimas, así como derecho a contar con medidas de protección eficaces cuando su vida, integridad personal o libertad personal sean amenazadas o se hallen en riesgo, en razón de su condición de víctima y/o del ejercicio de sus derechos (Congreso de la Unión, 2013).

Algo que tal vez no nos hemos dado cuenta como sociedad es de lo importante que es acompañar a las personas en momentos cruciales, sean éstos buenos o sean malos, pues mientras estas acompañando las cosas buenas se multiplican y las cosas malas se dividen; siempre será bueno estar acompañado y acompañar, aunque sirvas como mero amuleto, pues ese simple hecho da fortaleza y edifica los corazones rotos; brindar un acompañamiento psicosocial a las víctimas repara muchas cosas en su interior, devuelve la confianza en las instituciones de seguridad y, por lo tanto, en la justicia; se impide que se cree un espiral de violencia al querer recurrir a la venganza en este caso haciendo alusión a la privada, se cumple con la obligación estatal de búsqueda de la justicia y reparación para las víctimas, se les regresa la esperanza de retomar un nuevo camino y se mantiene la tranquilidad y el orden social, pero sobre todo se puede aprender a vivir no únicamente con el corazón roto, incluso con tan sólo la mitad de él.

Todo lo anterior me pone a pensar en lo siguiente: Frank tuvo todas las reacciones normales ante una situación anormal, que fue la pérdida de toda su



familia. Si Frank hubiera recibido todo el apoyo interinstitucional, aunado a un acompañamiento psicosocial ¿aun así hubiera existido *The Punisher*? Yo creo que no, ¿tú qué opinas? El acompañar es una caricia al alma, ni siquiera hay que tocarse, solo hay que estar ahí, la presencia se nota, al igual la ausencia. Es lamentable por todo lo que pasó Frank, lo que se escribió y lo que ni siquiera importó escribir, creo que Frank tenía muchas preguntas que nadie contestó y que pasó por muchas noches oscuras antes de decidir convertirse en “*The Punisher*”, creo que pudo seguir su lucha desde los límites de lo legal y haberle encontrado un nuevo motivo a su existencia desde los escombros de su realidad. Es irónico escribir sobre este personaje y sólo mencionar ese mote unas cuantas veces en este trabajo y es porque la mayoría de las veces invisibilizamos a las víctimas y olvidamos que tienen un nombre propio, por lo que hoy fue necesario recordarlo. Es hora de verlas como personas poseedoras de derechos y dejar de ubicarlas como el personaje en el que se convirtieron, si las miráramos y reconociéramos desde un principio, evitaríamos escribir muchas historietas que no tienen nada que ver con la ficción. Así mismo, entendí que pese a todo lo que pudo pasar Frank, el estar roto no te da derecho de romper, ni al Estado de Derecho ni a ningún otro ser humano.

DOCTOR DOOM:
LAS RELACIONES DIPLOMÁTICAS ENTRE
LA REALIDAD Y LA FICCIÓN

José Eduardo Jacobo Bernal

Resumen

El objetivo de este texto es lograr un acercamiento semiótico-político a un personaje de los cómics de Marvel: el Doctor Doom, el cual ha pasado por varios momentos de reinterpretación por parte de los guionistas y se ha consolidado como uno de los personajes más populares del medio, posibilitando nuevas lecturas y reinterpretaciones semióticas. Se pretende analizar al personaje como catalizador de los miedos sociales y de lo que se entiende como “lo malo”, para con ello poder desentrañar la ideología en la que se crean dichos cómics y cómo influyen en los receptores, asimismo se busca analizar la transición narrativa que ha dotado al personaje de valores positivos, logrando una textura tridimensional del mismo, en la que los códigos morales, ideológicos y políticos se vuelven ambiguos y rompen con la idea tradicional de que las historietas no puede desarrollar personajes y temáticas complejas. Para ello se emplean propuestas metodológicas de Greimas y Eco, así como algunos postulados de Michel Foucault para analizar la construcción del personaje en términos ideológicos a través de la narrativa propia de la historieta. Se abordan distintos momentos editoriales y sus correspondientes contextos socio-culturales para intentar entender la evolución del personaje en cuestión y su relación con el lector de cómics, además de señalar el traslado del personaje a otros medios de comunicación y su presencia en el imaginario colectivo occidental.

Palabras clave: *cómics, semiótica, política, representación simbólica, poder.*



Introducción

“El poder no se adquiere, arranca o comparte, se ejerce.”

Michel Foucault

Cómics, historietas, tebeos, cuentitos o monitos, son algunos de los nombres con los que reconocemos a la narrativa gráfica, entendida ésta como una forma de comunicación que conjuga la imagen y la palabra mediante un lenguaje particular. El cómic es definido por intelectuales como Umberto Eco como una estructura narrativa constituida por una serie de secuencias progresivas de pictogramas que pueden tener elementos de escritura fonética. El pictograma es un conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se trata de designar. Estos componentes hacen de la historieta un género literario autónomo, “dotado de elementos estructurales propios, de una técnica comunicativa original, fundada en la existencia de un código compartido por los lectores y al cual el autor se remite para articular [...] un mensaje que se dirige simultáneamente a la inteligencia, la imaginación y el gusto de los propios lectores” (Eco, 1988: 160).

El cómic es un medio de comunicación que alcanzó gran popularidad en el siglo XX, pues fue usado como herramienta didáctica para los inmigrantes en Estados Unidos, quienes conocían poco del idioma, pero que gracias a los dibujos podían completar el mensaje. Uno de los atributos principales de la historieta es esa in-

terrelación significativa entre mensaje y receptor, pues será el lector el encargado de “rellenar” los huecos narrativos entre viñeta y viñeta, posibilitando con ello un ejercicio de imaginación y creación que no se estimula tan ampliamente en otros medios de comunicación. De ahí que los periódicos norteamericanos llenaran sus suplementos dominicales con las llamadas “tiras cómicas” (de ahí el nombre de cómics), las cuales saltaron pronto a la comercialización por separado, demostrando ser un objeto por el que los lectores pagarían. De ahí en adelante todo fue explorar: géneros como el bélico, romance, aventuras —ya sean en el viejo oeste, la jungla o la ciudad—, y el género negro, pronto dieron paso a narrativas más cargadas de fantasía: la ciencia ficción se hizo presente a través de personajes como Flash Gordon, el cual podría ser un buen antecedente del género que aquí nos interesa: los superhéroes.

Se ha dicho que el género de las capas y mallas es una forma de nueva mitología, pues en los superhéroes se replican los arquetipos de los viejos dioses, la fuerza, la inteligencia, la habilidad, y hasta las pasiones de la humanidad se ven proyectadas en estos personajes que son reflejo, pero también modelo de la sociedad que los creó y que los consume. Tras la aparición de Superman en 1938, vino una serie de superhombres —y solo unas pocas súper mujeres— a confrontar aquello que los autores entendían como “el concepto de la maldad”. Así, se enfrentó primero a las amenazas del espa-

cio exterior, pues el miedo al extranjero era algo muy presente en el contexto de la Segunda Guerra Mundial. El Capitán América dio un paso al frente y dejó de usar metáforas para golpear a Hitler en el rostro en la portada de un cómic, de ahí en adelante los combates fueron cada vez más explícitos, siendo los chinos o los rusos fuentes del mal, la Guerra Fría había alcanzado a las historietas.

Más tarde el enemigo se volvió doméstico, la disolución social por la que atravesó Estados Unidos en la década de los 80 trajo nuevas historias cargadas de conflictos más complejos, la situación de inseguridad que se vivió en Nueva York en estos años se reflejó en los cómics, pues además de ser esta ciudad la sede de casi todos los personajes de la editorial Marvel, la mayoría de los autores realmente vivían ahí, por lo que no podían ser ajenos a la problemática; por lo que surgieron los llamados anti-héroes, personajes como Punisher o un nuevo Ghost Rider, caracterizados como personajes más violentos y que no seguían ya la premisa superheroica de no asesinar. Los enemigos de estos personajes eran, por supuesto, también más violentos y estaban representados como organizaciones criminales —la Maggia era una forma de hablar de la Mafia casi directamente—, corporaciones corruptas como la Roxxon, que hacía alusión a una compañía Petrolera, y hombres de negocios con dobles agendas.

A partir del año 2000 se da un nuevo giro en las historias, tal vez siendo el 9/11 un acontecimiento fundamental para el abordaje narrativo de las historietas de superhéroes, pues a partir de allí vemos que los conflictos ya no son sólo acerca de combatir villanos o enemigos, sino que se nota un quiebre ideológico dentro de los propios superhéroes, quienes representan a la sociedad norteamericana dividida ideológicamente. La lucha entre Republicanos y Demócratas es representada en la saga “Civil War”, y la lucha racial sufre de conflictos internos que se manifiestan en los títulos de los X-Men. Por todo ello es que considero que un factor fundamental para el análisis de las representaciones simbólicas en los cómics es hacer un análisis de los villanos, pues a pesar de tener en los superhéroes los modelos a seguir, será a través de la figura del adversario, que se puede profundizar en la psique colectiva y hacer explícitos los miedos de una sociedad, el villano es el que rompe el *status quo*, el que desafía la normalidad y que, por tanto, nos ayuda a explicitar dicho concepto.¹

La representación del mal ha variado de acuerdo a los contextos, y ello se refleja claramente en los cómics y en las representaciones de los héroes y villanos de historieta. Para comprender mejor esta representación del mal y sus posibles interpretaciones, debemos remitirnos a la aparición editorial de Marvel en la década de 1960, la cual se caracterizó

¹ Según Foucault (1978) la “normalidad” no es un concepto estático, sino que se trata de una definición regulada por el sistema imperante, de ahí que adquiera un sentido dinámico y polémico; la normalidad puede servir como elemento de coerción al buscar que todos los individuos tengan respuestas homologadas ante una situación dada, y quien desafía los límites de lo normal es el considerado proscrito, loco, criminal, villano; pero en términos históricos esta categoría puede cambiar de acuerdo a la evolución social y resignificar a los desafiantes del marco normativo establecido.



por la humanización de los personajes, se trataba de dotarlos de una personalidad más cercana al lector, dejando atrás la impoluta moralidad de Superman o la disciplina de hierro de Batman; la nueva casa editorial presentaba personajes con problemas financieros y amorosos, familias disfuncionales que tenían que lidiar —además, de sus problemas domésticos— con amenazas cósmicas, adolescentes atemorizados por sus propios cuerpos, y hombres que temían transformarse pues perdían el control de sí mismos. Esta textura narrativa más compleja trajo, por supuesto, un nuevo tipo de villano, aquel que tenía cierta ambigüedad moral, no eran ya el mal encarnado, sino el resultado de un contexto, y sus acciones, tal vez, podrían tener una justificación filosófica o política. Estos villanos hicieron que el lector repensara sus propias nociones del bien y el mal, dándose cuenta que la realidad no es en blanco y negro, sino llena de matices.

Es por todo lo anterior que pretendo en este breve ensayo hablar de uno de los personajes que mejor representa esta ambigüedad moral, pues si bien, fue creado como un villano, ha sido utilizado como héroe o salvador, como líder o hasta como la última esperanza del planeta; se trata de un personaje que ha evolucionado a la par de la sociedad y que ha sido retomado por muchos autores de cómics, aunque tal vez podríamos decir que más allá de las líneas narrativas editoriales, ha sido capaz de establecer una esencia en el imaginario colectivo. Me refiero, por supuesto, al Doctor Doom.

Para hacer un análisis del personaje se tomarán algunos elementos de la semiótica, así como de la ciencia política, pues Doom no sólo ha sido representado como un villano, sino como un rey y sus acciones se ven constantemente ligadas al gobierno y a las relaciones internacionales en el mundo ficticio en el que se desenvuelve.

El “destino” de un personaje

Viendo la luz editorial en 1962, Doctor Doom —traducido como Doctor Destino en México y como Doctor Muerte en España— es resultado de la dupla creativa creada por Stan Lee y Jack Kirby. Presentado como un genio tecnológico con un gran ego, rápidamente se convirtió en

un personaje recurrente del cómic de los Cuatro Fantásticos², y a pesar de presentarse sin un origen oficial, su presencia editorial fue tan grande, que llevó a los guionistas a darle un tratamiento cuidadoso y dotarlo de una complejidad adecuada para un personaje de su calibre. La

² Los Cuatro Fantásticos son el primer equipo de superhéroes de Marvel, y tienen como característica particular ser una familia, pues el cuarteto lo integra el científico Reed Richards, su novia y posterior esposa Susan Storm, el hermano de Susan, Johnny Storm, y el mejor amigo de Richards, Ben Grimm.

historia de Víctor Von Doom es digna de cualquier epopeya clásica: nacido en una comunidad de gitanos en un país de Europa oriental llamado Latveria, conoció la tragedia a temprana edad al presenciar la muerte de su madre y padre a manos de las políticas persecutorias de un gobierno monárquico. Huérfano y perseguido, se adentró en el estudio de la magia, legado de su madre, pero su inteligencia le haría obtener una beca para estudiar una carrera universitaria en Nueva York, de donde sería expulsado por el mal uso de los aparatos del campus, lo cual le dejó una cicatriz en el rostro; decepcionado por los límites morales de sus profesores a la hora de la búsqueda del conocimiento, inició un viaje por el mundo para hacerse de nuevos saberes, ya fueron científicos o místicos. Finalmente, estando en el Tíbet, decide trascender los límites humanos —un tema recurrente en la historia de este personaje— y convertirse a sí mismo en un símbolo, por lo que renuncia a su aspecto y se deforma la cara, además de adoptar el dramático nombre de Doctor Doom y se enfunda en una armadura diseñada por él mismo, teniendo como primer objetivo conquistar su tierra natal y convertirse en su soberano.

Tras la conquista de Latveria, la cual se da relativamente fácil gracias al uso de la tecnología creada por Doom, el nuevo soberano busca expandir su área de influencia, y mediante la investigación explora la posibilidad de viajar a realidades alternas o a través del tiempo, pero sus planes se ven frustrados una y otra vez por los superhéroes, quienes adivinan que tan vastos conocimientos en manos de Doom serán peligrosos para la humanidad. En un ciclo eterno de ba-

tallas, Doom demostrará que no es sólo un conquistador, sino que le preocupa la seguridad de quienes se hallen bajo su protección, y en un exceso de vanidad, llega a considerar que la tierra y su seguridad son su responsabilidad, por lo que ante amenazas cósmicas se pone del lado de los guardianes de la humanidad. Esta ambivalencia moral le vale el respeto de sus oponentes y hay momentos en los que se logran alianzas y hasta relaciones personales muy cercanas con sus antagonistas, llegando al punto de ser el médico responsable de traer al mundo a la hija de Reed Richards y Susan Storm.

Esta es la biografía oficial del personaje, pero se ha ido construyendo de manera retrospectiva, pues en sus primeras apariciones no se tenía claro su origen y su leitmotiv era simplemente la conquista del mundo. Su primera aparición es para secuestrar a la Mujer Invisible y obligar a los demás miembros del equipo a viajar en el tiempo, en una máquina construida por él, y robar el tesoro de Barbanegra. Por supuesto que esta historia se corresponde con la inocencia o simpleza de los cómics en esta época, pero rápidamente hubo una escalada narrativa y se buscó dotar a los personajes de una textura que los hiciera menos bidimensionales, de ahí que se le otorgara a Doom un sentido de venganza en contra de los Cuatro Fantásticos, específicamente en contra de Reed Richards, dicha rivalidad se basaba en una competencia intelectual, pues ambos personajes se presentaban como genios súper dotados.

Entre esta eterna pugna con el héroe y su continua búsqueda de conocimientos y poder, se construyó la motivación del personaje, por lo que el grado de maldad



en él se hizo ambiguo, ya que anhelar ser el mejor y adquirir más conocimientos no era algo malo en sí mismo, lo que hizo que Doom comenzara a ganar adeptos y compitiera, ahora en términos de popularidad, con sus contrapartes heroicas. La salida narrativa para mantenerlo en el estatus de villano fue darle un toque maquiavélico, es decir, lo más importante era el fin, sin importar los medios usados, de ahí que a Doom no le importara matar si era en pos de alcanzar sus metas; también se dio un proceso de deshumanización en el personaje, mostrándolo ajeno a emociones como el amor o la compasión —más adelante también se modificarían estos estándares narrativos—.

La figura del Doctor Doom ha causado en los lectores una rara fascinación, pues se trata de un tipo con una armadura que siempre da una sensación de pesadez -al contrario del dinamismo de Iron Man- y está ataviado a la manera medieval, es científico, pero también practica la magia, es una excepcionalidad en el mundo de los superhéroes. Doom es un villano con una gran cantidad de atributos: tan inteligente como Reed Richards, o tal vez más, con la fuerza para enfrentarse a La Mole, Silver Surfer o Hulk, con tecnología que rivaliza con la de Tony Stark, con conocimientos místicos que pueden poner en aprietos a Doctor Strange, pero sobre todo, y creo que es lo que lo define como personaje, una capacidad innata de liderazgo. Este abanico de habilidades y aptitudes lo hacen un adversario formidable, capaz de ser el antagonico del primer súper equipo de Marvel: los Cuatro Fantásticos. Y precisamente esa fue la intención al crear a este personaje, ser un contrincante que pudiera enfrentarse a un conglomerado de héroes y no

verse como un conflicto desigual, y tanto éxito tuvo Doom al respecto que no sólo se enfrentó a la primera familia de superhéroes, sino que paulatinamente se opuso a los Vengadores, los X Men o hasta a la reunión de todos los mencionados.

De esta manera, el personaje se convirtió en un punto de referencia clave en la mitología Marvel, siendo una presencia indispensable en todos los grandes eventos editoriales, crossovers o traslados a otros medios, su figura ha aparecido en videojuegos, películas y caricaturas, colándose en el imaginario colectivo de varias generaciones como el villano definitivo de Marvel; aunque poco se ha profundizado en el análisis del personaje como tal, por lo que a continuación trataré de brindar algunos elementos que ayuden a explicar el éxito del personaje en términos narrativos y el uso que se le ha dado para abordar metafóricamente situaciones del mundo real.

La delgada línea entre lo real y lo ficticio

El punto que considero crucial sobre este personaje es su motivación como villano, o tal vez repensar si en realidad se trata de un villano. ¿Qué es lo quiere Doctor Doom? ¿Por qué lo enfrentan los superhéroes? Son preguntas que al ser analizadas brindan nuevas posibilidades de interpretación, pues la semiótica —entendida como la disciplina que se encarga de analizar los signos y su interpretación de acuerdo al contexto— nos dice que el significado se construye en una relación triádica entre autor-obra-lector, por lo que las historietas, en este caso, adquieren cierta autonomía de sentido respecto a sus creadores, y serán los lectores quienes las doten de nuevas significaciones.

El punto de partida que llamó mi atención para hacer este análisis fue la cuestión de la inmunidad diplomática de la que goza Doctor Doom en las historietas, pues los superhéroes no pueden emprender un ataque frontal en contra del soberano de Latveria, pues ello podría desencadenar un incidente internacional. Esta situación transforma lo que podría ser un simple enfrentamiento entre héroes y villanos en un contexto político complejo, pues obliga al lector de cómics a enterarse qué significa la inmunidad diplomática y a entender, aunque sea de manera superficial, las relaciones internacionales en el mundo real. Tenemos entonces que la historia de Doctor Doom no es la de un villano que roba bancos o asesina por placer, se trata de un personaje que

es un gobernante con responsabilidades hacia su pueblo y para con la comunidad internacional, combina su tiempo entre planes de destrucción para sus enemigos con la pesada labor de administrar un país. Justo aquí encuentro un punto clave para el análisis, pues en la década de los 80 del siglo pasado —antes de las coyunturas narrativas que significaron *Watchmen* de Alan Moore o *El regreso del Caballero Nocturno* de Frank Miller— el guionista John Byrne se adentraría en la historia no del villano, sino del gobernante. En un arco narrativo dentro del título de los Cuatro Fantásticos, Byrne nos mostró Latveria tras el derrocamiento de Doom, el cual fue apoyado por el equipo de superhéroes estadounidense, y la imagen es completamente opuesta a lo que se podría pensar: es una tierra sumida en la pobreza, la inseguridad y con un gobierno autoritario rayando en el fascismo más violento. Los ciudadanos, al ver el regreso de Doom, salen a besar su mano y llenarlo de bendiciones, muchos de ellos arrepintiéndose de haber caído en las mentiras del discurso libertador del insurgente que ahora es el rey.

Los mismos superhéroes se muestran confundidos y se plantean la posibilidad de haberse equivocado, lo cual no es poco, pues el guionista está haciendo una cruda crítica a las políticas bélicas norteamericanas durante la Guerra Fría. El intervencionismo norteamericano en diversas regiones del mundo estaba claramente representado en los Cuatro



Fantásticos, la estrategia era idéntica: juzgar a un gobernante por sus diferencias ideológicas con Estados Unidos, iniciar un proceso de desprestigio, enviar fuerzas armadas para organizar una revuelta, derrocar al gobernante e imponer a un títere político, todo ello bajo el discurso de “liberar” al país de las prácticas autoritarias, léase comunistas, del gobernante legítimo. Tras el impacto de los superhéroes, Doom los obliga, aunque sin mucha resistencia por parte del cuarteto, a ayudarlo en la reconquista de su país. Después de una corta batalla en contra del ejército robótico del rey Zorba, Doom lo encara y le reclama la miseria en la que ha sumido a la Nación, y antes de asesinarlo le asegura que Latveria nunca volverá a caer en manos de alguien tan incompetente. Los Cuatro Fantásticos ven regresar a Doom al trono y comprenden que es lo mejor para el pueblo de Latveria, por lo que deciden marcharse y dejar que el “villano” reconstruya su país.

Byrne hace un ejercicio narrativo magistral y nos muestra en estos capítulos que los cómics de superhéroes son mucho más complejos de lo que tradicionalmente se piensa, pues va más allá del típico enfrentamiento entre buenos y malos, y dota de matices morales, ideológicos y políticos a los personajes. Doctor Doom deja de ser el megalómano bidimensional que sólo quiere conquistar el mundo, para convertirse en un gobernante preocupado por el bienestar de sus súbditos. Latveria se convertirá a partir de este momento en la piedra de toque en la historia del personaje, pues a pesar de las variaciones en su desarrollo, los guionistas tendrán como punto fijo la responsabilidad de Doom para con su pueblo.

Para tratar de clarificar mejor el asunto, presento a continuación una tabla en la que se compara la ficción narrativa de los cómics con un acontecimiento histórico, en el que los paralelismos resultan evidentes:

SITUACIÓN	CONTEXTO	COTEXTO ³
Aparición de un gobierno ideológicamente opuesto al establishment imperante.	Triunfo de Salvador Allende en las elecciones de 1970 en Chile, convirtiéndose en el primer presidente marxista elegido democráticamente en Latinoamérica.	Ascenso de Doom al trono de Latveria mediante el uso de la violencia.
Campaña de desprestigio e incitación a la revuelta.	Prensa norteamericana manipulada, infiltración de la CIA en Chile para crear agitación social.	Desinformación y prejuicio respecto al estado de cosas que se vive en Latveria. Los Cuatro Fantásticos presuponen que el gobierno de Doom es autoritario y represor.

³ El cotexto es conjunto de elementos que anteceden o suceden a una frase o a un término, determinando su significado o su interpretación adecuada, se trata de la relación del signo original con signos distintos que lo dotan de nuevas interpretaciones, pero sin romper del todo el punto de partida signico. En pocas palabras podríamos decir que mientras que el contexto (con N) es la descripción de acontecimientos en una situación, el cotexto (sin N) es la forma en que dicha situación se continúa mediante una narrativa ajena a la situación original.

Derrocamiento del gobierno opositor.	Golpe de Estado del 11 de septiembre de 1973, en el que Salvador Allende fue asesinado.	Revuelta insurgente encabezada por Zorba, descendiente del rey que fue derrocado por Doom, apoyo de los Cuatro Fantásticos para combatir al ejército latveriano, compuesto de robots que son réplicas de Doom, llamados Doombots.
Imposición de un gobierno subordinado al país libertador.	Presidencia de Augusto Pinochet.	Reinado de Zorba.
Gobierno autoritario, políticas represoras y fascistas.	Políticas persecutorias, asesinatos y desapariciones de los disidentes políticos.	Clima de inseguridad social, impunidad, toque de queda, asesinatos por parte del ejército de Zorba a quien viole el toque de queda.

Si bien tal vez Byrne no tenía en mente el contexto chileno a la hora de realizar el guión, es innegable que la generación a la que pertenece el autor (Byrne nació en 1950) creció con los referentes noticiosos de la Guerra Fría, por lo que en su trabajo fusiona naturalmente la fantasía superheróica con temas “adultos” como el intervencionismo norteamericano y la militarización de las relaciones internacionales, haciendo del cómic un manifiesto de su época. De esta manera, John Byrne cumplía a cabalidad con su cometido, pues se le había encargado por parte de la casa editora una reinterpretación de los Cuatro Fantásticos y sus aliados o enemigos, estos personajes son particularmente significativos para Marvel al ser el primer cómic de superhéroes con el que vieron la luz editorial, seguidos del Hombre Araña, los X-Men, y un largo etcétera. Sin embargo, la familia superheróica por excelencia será la encabezada por el matrimonio Richards, y cuyo título sufría de bajas ventas en la década de 1970, había perdido popularidad frente

a otros personajes menos acartonados, específicamente los Hombres X, los cuales eran dibujados y co-escritos por el propio Byrne al lado del guionista Chris Claremont. El título de mutantes había logrado posicionarse como el segundo baluarte de la compañía, sólo por detrás del héroe arácnido, y es que la historia de los X era la de unos adolescentes que se sentían incomprendidos por sus particularidades genéticas, sirviendo como metáfora de cualquier minoría, ya sea étnica, sexual o ideológica, por lo que su relación con los lectores era sólida. A ello hay que sumar la complejidad que la dupla Byrne-Claremont le dio a los personajes, creando relaciones no sólo en torno a las batallas, sino a nivel humano, familiar o afectivo, los lectores se interesaban por las peleas, pero también por los conflictos personales, lo cual se convirtió en un sello de Marvel.

Para llevar esa tridimensionalidad narrativa a los Cuatro Fantásticos es que se le permitió a Byrne hacerse cargo comple-



tamente del título, no sólo guionizando, sino también en la parte de la ilustración, resultando en una de las etapas más elogiadas del cómic en cuestión. Estando al frente del título por casi 6 años, Byrne tuvo el tiempo y la libertad creativa para fincar las bases narrativas de los personajes, siendo Doom uno de los más favorecidos, pues a partir de ahí se convirtió en un villano muy peculiar, del cual los lectores querían leer cada vez más, llegando a competir en popularidad con los héroes a los que se supone debía enfrentar. La década de 1980 es importante en el mundo de los superhéroes, pues marca un crecimiento cualitativo de las historias, ya mencionaba líneas arriba las contribuciones de guionistas como Alan Moore o Frank Miller, pero en general podríamos decir que los cómics crecieron como género en estos años, aunque falta muchísimo estudio al respecto, pues las llamadas “novelas gráficas” —relatos autoconclusivos y que regularmente son publicados en 6 o 12 números— han acaparado la atención de los críticos y de quienes se dedican al análisis de los medios de comunicación, sin embargo en los cómics mensuales, como el caso que trato aquí, se pueden encontrar multiplicidad de significados y de posibles lecturas, pero desafortunadamente el cómic de superhéroes sigue sufriendo de la estigmatización de ser un producto infantil y sin profundidad narrativa.

Regresando al Doctor Doom hay que decir que fue gracias a Byrne que se establece uno de los rasgos fundamentales del personaje: su faceta de gobernante de Latveria, pues a pesar de involucrarse en guerras cósmicas, de visitar otras dimensiones o de viajar en el tiempo, su preocupación será siempre el bienestar

de los latverianos, siendo esa su motivación principal. Con este argumento el personaje se rodea de elementos complejos del mundo de la política y que en varias ocasiones han servido como telón de fondo para que los guionistas manifesten sus tendencias ideológicas acerca del gobierno, la democracia y el Estado.

El gobierno de Doom es una monarquía absoluta, en la que la democracia no existe, el rey ascendió al trono mediante la fuerza, y si no es derrocado por ella se sobreentiende que transmitirá el poder a unos de sus descendientes; y aunque Doom no tiene hijos biológicos, sí tiene en su historia un niño que hace las veces de su prole. En algunas historias y líneas narrativas se ha mostrado cómo este infante, llamado simplemente Kristoff —surgido también de la mente de Byrne—, asume la personalidad de Doom y continúa al frente del gobierno; aun en una línea narrativa futurista llamada Marvel 2099 se presentó la historia de Doom a finales del siglo XXI, siendo básicamente la misma que la original: un genio tecnológico con conocimientos místicos que busca recuperar Latveria, y se presupone que se trata de un descendiente de Víctor Von Doom, entonces tenemos que la historia de Doom es la historia de Latveria y su reinado. Con ello se nos muestra un sistema de gobierno diferente al que estamos acostumbrados, pero no necesariamente es representado como algo malo, sino a veces es todo lo contrario, pues se presenta como un país próspero y con estabilidad, aislado de las catástrofes mundiales, la monarquía adquiere un sentido positivo y nos recuerda a las dinastías francesas en sus momentos de esplendor.

La democracia entonces se muestra como una posibilidad, no como el estatus quo inamovible, ello ya da pautas para repensar la política internacional. Y es que en algunos arcos narrativos el mismo Doom ha intentado fomentar las prácticas democráticas, dejando momentáneamente el trono y permitiendo elecciones, pero invariablemente estos experimentos terminan en corrupción, autoritarismo o planes para apoderarse de la tecnología de Doom e intentar conquistar al mundo, por lo que Víctor se ve obligado a regresar y asumir el trono nuevamente. Podríamos decir que el personaje se encuentra en un ciclo eterno entre la ocupación del trono, el intento de dejar Latveria y su regreso forzado por las circunstancias, esa es la estructura narrativa del personaje y los guionistas podrán jugar con ella, pero romperla jamás.

Establecido este punto, pasaremos ahora a la caracterización del personaje en términos semióticos siguiendo los postulados de Greimas, estableciendo un programa narrativo y un esquema actancial.⁴ Para ello lo primero es aclarar el concepto de actante, el cual se define no por un personaje sino por los principios y los medios de la acción: un deseo, un deber, un saber, de naturaleza y de intensidad variables. Entonces tenemos que para definir al actante es necesario conocer lo que motiva la acción del personaje, qué es lo que lo hace actuar, lo que también se conoce como rol modal. En el caso de Doom hemos hablado de su relación con Latveria, el ciclo eterno de toma del poder, alejamiento del trono y regreso

forzado, pero debemos ir más profundo: ¿qué significa Latveria para el personaje? En primer lugar se trata de su lugar de origen, es el país en el que nació y en el que murieron sus padres a manos del régimen, por lo que hacerse con el control del país implica tanto una venganza como justicia, pues Doom se convierte en rey para asegurarse de que no se repitan actos autoritarios; pero para lograr dicho cometido es indispensable no sólo eliminar el Antiguo Régimen, sino establecer uno nuevo, entonces la búsqueda de Doom es la del ejercicio del poder.

Haré una pausa para definir el concepto del poder en términos foucaultianos. En primer lugar el autor nos deja en claro lo que NO es el poder: un conjunto de instituciones y aparatos que garanticen la sujeción de los ciudadanos al Estado; tampoco se trata de un modo de sujeción en forma de leyes o reglas; y tampoco es un sistema general de dominación ejercida por un grupo sobre otro. Esta acotación de lo que no es el poder tiene una implicación importante, pues si el poder no es una institución ni un código jurídico o un sistema establecido, entonces el poder no puede ser arrebatado, para el caso que estamos analizando podríamos decir que el trono no es equivalente al poder, se puede ocupar el trono sin lograr un ejercicio adecuado del poder, por ende lo que Doom busca no es ocupar el trono, sino ejercer el poder, entendido, ahora sí, como una multiplicidad de relaciones inmanentes en una sociedad y que son constitutivas de ésta (Foucault, 1977: 112-113). En términos más claros: el po-

⁴ El modelo actancial permite una visión nueva del personaje. Éste ya no es visto como un ser psicológico o metafísico, sino que es considerado como una entidad que pertenece al sistema global de las acciones, que va de la forma ambigua del actante (estructura profunda narrativa) a la forma precisa del actor (estructura superficial discursiva existente tal como en la obra). (Greimas, 1971).

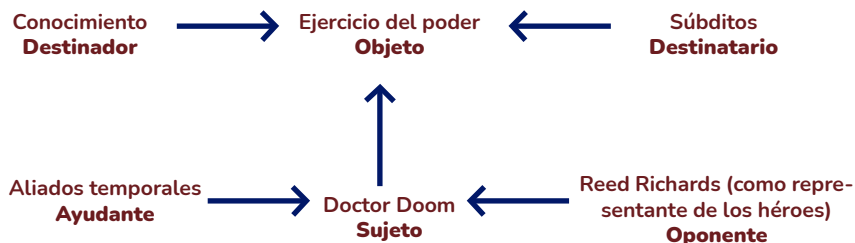


der es una serie de relaciones dinámicas de fuerza entre diversos grupos, no se trata del dominio, y no hay un punto único y céntrico, sino que se trata de un entramado de relaciones en las que el poder se traslada, es móvil y ejercido en diferentes momentos por diferentes actores.

El gobierno de Doom se basa entonces en un ejercicio del poder en el que existe, de manera implícita, un pacto de soberanía con los súbditos, en el que éstos legitiman el reinado de Víctor, y esa legitimidad permite el establecimiento de reglas y controles que no funcionarían sin la cooperación del pueblo. De ahí que para el personaje el poder sea esquivo y momentáneo, pues sabe que nadie “tiene” el poder, únicamente se logra el ejercicio pasajero de éste. Esta premisa es la que nos permite descifrar el rol actancial del personaje, el cual está motivado no por el deseo de un ejercicio duradero y cada vez más amplío del poder, sino por una búsqueda constante del mismo. Aparentemente Doom busca convertirse en un nodo fundamental en las relaciones de poder mundiales, pareciera que lo que pretende es mantener el ejercicio del poder, pero si observamos con detenimiento las historias en las que se ve involucrado podremos ver que lo que define al personaje no es la meta, sino la búsqueda.

Trato de explicarlo mejor: Doom en varias ocasiones ha obtenido los medios para ejercer el poder en esferas más amplías, le ha arrebatados sus poderes -no confundir poderes en el sentido fantástico con el concepto de poder político- a entidades cósmicas, lo cual le ha permitido enfrentar con facilidad a los superhéroes o hasta convertirse en una deidad capaz de transformar la realidad, ha obtenido control sobre el mundo y ha logrado hasta apoderarse de la esposa de su mayor contrincante —cosificando a la Mujer Invisible y convirtiéndola en mero trofeo—, pero todo ello ha sido insatisfactorio para Víctor Von Doom. El punto más evidente en el que el guión ha develado la esencia del personaje es un arco en el que gobernó al mundo por un período de ocho años y logró paz y prosperidad para todos, pero siguió insatisfecho, pues la búsqueda del poder había concluido. En síntesis, el personaje de Doctor Doom es la representación de la búsqueda incesante del poder, de la aventura que no concluye, de la meta inalcanzable, es una adaptación en el mundo de los superhéroes de la ballena blanca de Melville.

Intentemos entonces resumir esta parte en un esquema actancial que nos permita dibujar de manera clara la motivación del personaje:



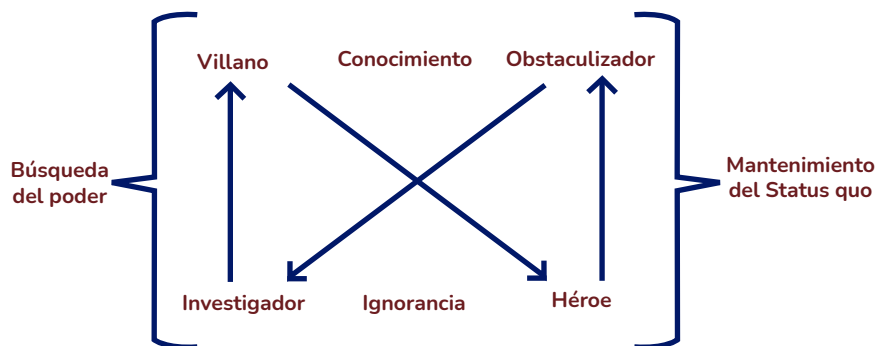
Esquema actancial

La motivación del personaje es la búsqueda del poder, o de su ejercicio, pero no sólo como un deseo egoísta, pues sus súbditos gozarán de un entorno pacífico y estable, convirtiéndose en los destinatarios de la acción de Doom; por su parte Richards se convierte en el obstáculo principal -en términos de narrativa luego será toda la comunidad superheorica la que se oponga a Doom- para el logro de la meta, la cual está mediada por la adquisición del conocimiento, siendo éste el destinador, pues para el personaje el conocimiento es la vía para ejercer el poder, ya sea conocimiento científico o místico, de ahí que otra faceta fundamental del personaje sea, además de la gobernante, la de investigador. Finalmente, al hablar de ayudantes, podemos señalar que Doom se ha aliado con diversos personajes del cómic, sin limitarse a una categoría específica, es decir, sus alianzas incluyen a los llamados villanos, pero también a los héroes, dependiendo de las circunstancias, lo que nos vuelve a mostrar la idea foucaultiana del poder, esa matriz de relaciones variables que modifican las acciones de los personajes involucrados.

En el siguiente esquema de veridicción⁵ encontramos las oposiciones fundamentales en la narrativa del personaje, pues su búsqueda del poder es el quid de sus acciones,

pero ello amenaza el establishment, por lo que los héroes se definirán en función de frustrar la cruzada de Doom, convirtiéndose en guardianes del status quo, sin embargo ello los hace también obstaculizadores del conocimiento, pues impiden que Doom se haga de mayores saberes por temor a una transformación del sistema de cosas considerado normal. Además, este esquema nos permite demostrar que en el personaje de Doom recae la responsabilidad de la acción, es decir, los superhéroes son reactivos, quien debe originar la situación que desencadenará la historia es Doom. Esto nos lleva, a su vez, a resignificar el papel de los antagonistas en la narrativa de los cómics, ya que el villano será quien cumpla el rol de protagonista, entendido éste como el que es responsable de la acción.

Esta afirmación abre la puerta a nuevas vetas de análisis, al hacernos conscientes de que los superhéroes son la representación simbólica de un estado de cosas, y las historietas como productos de consumo buscan reforzar ese estado de cosas, y si la niñez y juventud son los principales públicos de este medio de comunicación, sería fundamental desmenuzarlos conceptualmente y analizar las herramientas discursivas y las estrategias de adoctrinamiento que se dan entre viñeta y viñeta.



Esquema de veridicción



Habiendo desentrañado estas oposiciones fundamentales en la historia del personaje, podemos plantear una resemiotización del mismo, lo que quiere decir que podemos reinterpretar al personaje bajo estas premisas semióticas, otorgándole desde el papel del lector nuevas lecturas y posibilidades de comprensión. Para esta resignificación del personaje seguiré la propuesta analítica de Vladimir Propp, quien en su libro *Morfología del Cuento* (1998), estableció siete funciones permanentes en los relatos: 1) héroe, entendido como protagonista; 2) princesa u objeto del deseo que persigue el héroe; 3) agresor, aquel que se opone a las me-

tas del héroe; 4) donante, de quien o de donde se puede extraer el objeto de deseo; 5) falso héroe, que se entiende como un personaje que finge estar del lado del héroe, pero en realidad le pone trabas u obstaculiza; 6) aliado o ayudante, aquel personaje que cumple el rol de Sancho Panza, escudero o acompañante del protagonista; y 7) mandatario o padre, que suele ser definido como quien lanza al protagonista en pos de una cruzada. Según Propp en todo relato existen dichas esferas de acción, y aunque pueden no estar presentes todas, para el desarrollo de la trama se espera que algunas de ellas interactúen.

EL HÉROE	DOCTOR DOOM
El objeto del deseo	Poder
Agresor	Superhéroe
El donante	Conocimiento
Falso héroe	Reed Richards
Ayudantes	Doombots
Mandatario o padre	-----



Esferas de acción del personaje

Retomando estas esferas de acción ya no desde el punto de vista de los superhéroes, sino del “villano” podríamos establecer lo siguiente: el héroe o sujeto de la acción es el propio Doom, quien está motivado por la búsqueda de poder, para ello, como ya señalamos más arriba, el conocimiento se vuelve el proveedor o donante de dicho poder; Richards se vuelve el falso héroe pues se muestra como alguien que quiere ayudar a todo el mundo, aún al propio Doom, pero en

realidad lo que pretende es frenar la búsqueda de conocimiento de Víctor, trayendo a colación la metáfora de la Guerra Fría y la carrera espacial, pues tanto EU como la URSS intentaban un logro científico, pero las implicaciones de ello era lo que preocupaba a ambos gobiernos, por lo que muchos de sus esfuerzos no eran para lograr primero la meta, sino para obstaculizar al otro, situación muy similar en la relación Doom-Richards, haciendo énfasis que quien se dedica a obstaculi-

⁵ Este tipo de esquema busca discernir, mediante la exposición de una serie de relaciones binarias de oposición, la verdad que se encuentra “entre líneas” en la narrativa. Tomando como base lingüística la idea de que la estructura elemental de todo relato es binaria, haciendo que los personajes y actantes adquieran un sentido claro por su relación al significante opuesto. En el caso de la narrativa del cómic de superhéroes esto se vuelve evidente en la relación villano-superhéroe, pues ambos se definen no en sus propias acciones, sino en su relación frente al opuesto.

zar es el llamado héroe, pues el rey de Latveria pocas veces intenta sabotear los avances de su contrincante, pues no cree que sea necesario frenarlo, ya que lo considera inferior, mientras que Richards es quien cumple la función de obstáculo y freno en la vida de Doom.

Para el caso de los aliados o ayudantes tenemos que Doom, con la característica de tener una personalidad arrogante y con un marcado sentimiento de superioridad, no confía en la capacidad o intelecto de nadie para ayudarlo en su empresa y los personajes que han fungido como aliados, suelen ser utilizados o traicionados; pero para las maniobras de Doctor Doom es claro que requiere asistencia, por lo que crea un ejército de robots a su imagen y semejanza llamados Doom-bots. Es necesario subrayar el papel de estos personajes, pues si bien se convierten en los ayudantes por definición, se trata, a final de cuentas de una extensión del propio personaje principal, por lo que se podría decir que él se convierte en la única ayuda que necesita. Tampoco encontramos un mandatario o padre del cual derive la acción del protagonista, pues Doom no actúa por venganza o en función de restituir a algo o a alguien, su búsqueda de poder responde a un deseo individual y sin fines ulteriores, aunque en algunos arcos narrativos se le otorgó la motivación de rescatar al espíritu de su madre del inframundo, pero funcionó como narrativa colateral y no como el fin último del personaje.

Tras este breve análisis tenemos elementos suficientes para lograr una resignificación del personaje y su alcance narrativo, explicando el porqué de su importancia en la mitología Marvel. Doctor

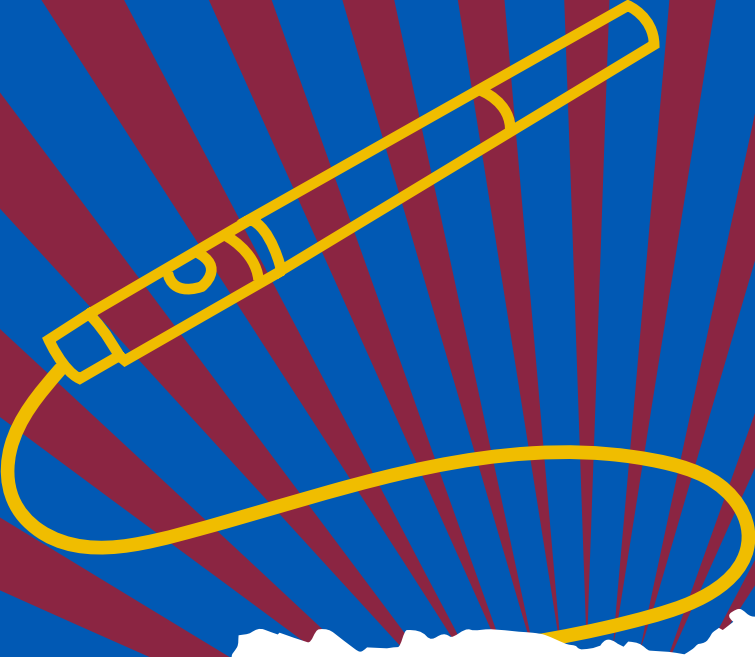
Doom logra trascender su función inicial y de la mano de diferentes guionistas transita hacia una personalidad propia, y es que el personaje de historietas cuenta con esta particularidad, ya que al ser parte de una narrativa permanente, logra trascender a sus creadores y avanza en el tiempo, adecuando su narrativa a los nuevos contextos y a los nuevos lectores, pero cuando un personaje logra echar raíces en el imaginario colectivo afianza su esencia y los cambios editoriales deben ceñirse a los preceptos que el propio personaje reclama, logrando una suerte de meta-narrativa. El cómic de superhéroes tiene como característica el llamado “cliffhanger” que podría ser traducido como final en suspenso o el típico “continuará”, pues mientras los personajes y las historias sean redituables económicamente se les seguirá explotando, de ahí que los arcos narrativos tiendan a repetirse con ligeras variaciones, pero manteniendo lo que ha probado ser un éxito, para el caso de Doom, su apego a Latveria y su eterna búsqueda del poder son los elementos que le dan consistencia y que le han permitido adecuarse a nuevas generaciones de lectores.

A través de este recorrido nos hemos podido dar cuenta de que el cómic de superhéroes es portador de una ideología y que aborda temas complejos con una didáctica sutil que hace la lectura amena, por lo que es fundamental voltear hacia este medio de comunicación y ampliar los esfuerzos de análisis, pues se trata de una narrativa poco valorada por la academia, y aunque hay estudiosos como Eco que le han dedicado un buen número de páginas a las historietas, siguen siendo “curiosidades intelectuales” que se quedan en los libreros. Faltan estu-



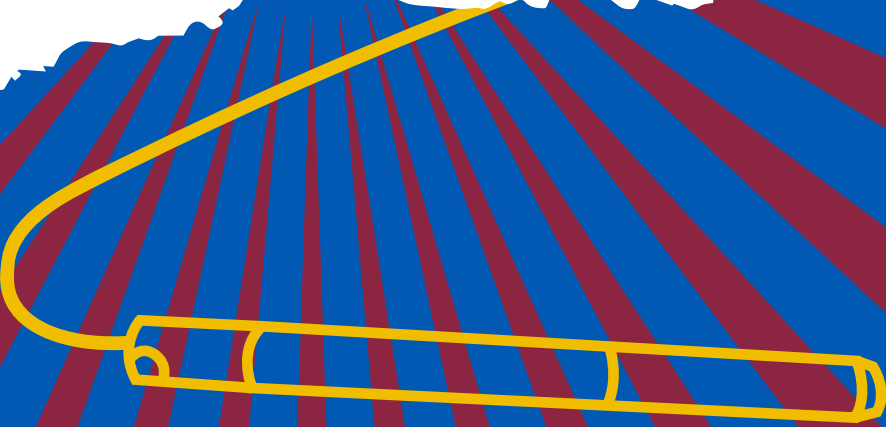
dios a profundidad que hagan explícita la complejidad del medio y ello nos lleve a utilizar sus herramientas narrativas para difundir o discutir contenidos, pues sabemos que hay un público que los consume y paga por ellos, de ahí que su análisis en el aula sea una rica posibilidad educativa para, prácticamente, cualquier disciplina.

Aquí el acercamiento ha sido desde la semiótica y la política, pero el cómic de superhéroes da para diversos enfoques analíticos: de género, raciales, económicos, sociales, de vida cotidiana, históricos, filosóficos y un largo etcétera. La riqueza narrativa de las viñetas espera a ser estudiada. En el caso mexicano tenemos una deuda pendiente con este medio, pues a mediados del siglo XX se convirtió en uno de los principales vehículos de cultura, circulando en cantidad estratosféricas y creando un público lector y un gremio de creadores que ha evolucionado hasta la actualidad, pero ese ya es tema para otra ocasión; por lo pronto nos quedamos en las fronteras de Latveria, sabiendo que las viñetas seguirán siendo metáforas de nuestro contexto y que en cualquier momento los límites entre la realidad y la fantasía pueden volverse difusos y confusos, pues la historia de la humanidad, pese a cualquier tragedia, desastre o pandemia, continuará...



MORAL, JUSTICIA Y DAREDEVIL

Juan Raúl Cortes Palacios



Resumen

Los cómics toman conceptos de la realidad, así como la sociedad introyecta ciertos aspectos de las historias gráficas, algunos más tangibles que otros, como querer tener el aspecto físico de un personaje o actuar de igual manera, hasta el filosofar de sus actos o la comparación entre la situación del mundo ficticio con el real. Lo bueno y lo malo, así como la justicia e injusticia son conceptos que podemos ver en los cómics, observamos cómo interactúan tanto con héroes como villanos, convirtiéndolo en un punto de interés. Matt Murdock, un abogado ciego quien de día brinda apoyo a quienes necesitan de sus conocimientos legales y con una moral religiosa que lo guía para ayudar al prójimo también es Daredevil, un justiciero nocturno que sabe que las leyes e instituciones gubernamentales necesitan un empujón de sus conocimientos en artes marciales para poder actuar en su totalidad. Un hombre frente a un choque de ideas morales y jurídicos enfrentará diversas aventuras en donde cuestionará su comprensión del bien y el mal, intentando no caer presa de sus impulsos para no ser castigado eternamente, procurando tampoco ser el juez de lo injusto y mucho menos desprestigiar la idea de que la ley institucional, pero siempre encontrándose al borde de desprenderse de sus ideales, enfrentando problemáticas que podemos ver en el mundo real, delincuencia, tráfico ilegal, drogadicción, problemas psicológicos e infancias difíciles, lo hacen un personaje realmente interesante, el Diablo existe en Nueva York, tiene principios profesionales y cree en Dios.

Palabras clave: *bien, mal, justicia, injusticia y justicieros.*



Los comics son en parte un reflejo de nuestra realidad, pues colocan en sus páginas una diversidad de situaciones que vivimos en el mundo real, ya sean temas políticos, económicos, problemas psicológicos, afectivos, de orientación sexual, racismo, sexismo, problemas familiares, alcoholismo y drogadicción, entre otros, normalmente suelen dar mensajes positivos en cuanto a las problemáticas mencionadas, de superación y comprensión, sin mencionar el incentivo a la lectura y la imaginación. Desde el enfoque de la Criminología podemos analizar a los superhéroes y villanos desde distintos puntos de vista, en primera instancia podemos decir que los primeros son aquellos que poseen una conducta prosocial, en favor de la ciudad y personas que protegen sin importar si ponen en riesgo su propia vida, por otro lado los segundos poseen una conducta antisocial, que buscan la destrucción, control, venganza o muerte de una ciudad, persona o grupo de estas, inclusive algunos simplemente por satisfacción o dinero. Por otro lado, tenemos a los antihéroes, personajes que suelen ser más violentos, como *The Punisher* o *Deadpool*, pero cuyas acciones van encaminadas a combatir a los villanos, pero sus actos encontrándose dentro del límite de lo correcto e incluso yendo aún más lejos para detener el mal.

Las historias ilustradas juegan con un principio interesante de análisis, la lucha entre el bien y el mal, héroes contra villanos, justicia contra injusticia, luz y oscuridad, ying y yang, dos fuerzas que individualmente son opuestas pero que juntas mantienen el equilibrio del universo. En primera instancia los cómics narran aquellos sucesos que llevan a un personaje a elegir un bando, la unión en

contra o a favor de la sociedad. La tragedia situándose como principal causa de origen de un enmascarado justiciero o un demente atormentador de los débiles, sin embargo, también podemos decir que son causa de un hecho en particular, un punto de quiebre que cambia la perspectiva entre hacer o no hacer, entre vivir o morir, matar o salvar. Batman, tras la pérdida de sus padres inicia su viaje para convertirse en el caballero oscuro de Ciudad Gótica que lucha contra la delincuencia y protege la ciudad de la destrucción y corrupción, su contraparte y peor enemigo, el Joker cuya identidad es un misterio, pero que algunos comics como *The Killing Joke*, narran la historia de un joven comediante que sumido en la desgracia y sufre una serie de eventos desafortunados que terminan por convertirlo en el payaso anarquista rey del crimen de Ciudad Gótica.

Continuando con los ejemplos, Superman, quien tras perder su planeta entero es considerado el último hijo de Kriptón y, dependiendo de la línea histórica que se siga del personaje, sufrirá la pérdida de su padre adoptivo comprendiendo la idea del heroísmo acepta que un día se convertirá en aquello que el mundo necesita. El Doctor Otto Octavius, mejor conocido como el Doctor Octopus o Doc Ock para nuestro amigable vecino arácnido, pasa de ser un científico reconocido a ser un villano muy imponente para el hombre araña, debido a un accidente que afectaría su sistema nervioso y haría fallar sus inhibiciones convirtiéndolo en una amenaza muy peligrosa, gracias a su conocimiento incluso llegando a matar a Peter Parker en el número 700 de la serie *The amazing spider-man*. Una situación similar sufre la doctora Caitlin

Snow quien después de un accidente se convierte en Killer Frost, villana de *The Flash*. Reverse Flash o Eobard Thawne proveniente del siglo XXV era un joven admirador del velocista escarlata, quien logra conseguir sus pertenencias, entre ellas la caminadora que solía utilizar para viajar en el tiempo, con ella consigue llegar a la época correcta y conocer a su ídolo, solo para encontrar que no es lo que se esperaba, Barry Allen, conociendo el futuro del joven, intenta evitarlo, pero únicamente ocasiona conflicto y odio en Eobard convirtiéndolo en su opuesto.

Podemos seguir mencionando ejemplos en los cuales una situación precisa es aquella que ocasiona la inclinación de la balanza hacia un punto, antes de hablar detenidamente de esto, surge una pregunta, ¿existen personajes que sean pura maldad o por el contrario pura bondad en los cuales no intervenga un suceso clave? Aunque podemos mencionar algunos estos quedarán fuera ya que no son personajes humanos, por lo cual a lo largo de este texto se dará sustento a la respuesta, la cual es no. Conoceremos que el bien y el mal en la novela gráfica o historia ilustrada surge de hechos que desde cierto punto podemos ver en la realidad social, la muerte de un familiar, la pérdida de empleo o situaciones económicas, discriminación, maltrato durante la infancia, entre otros, que no sólo provocan la creación de un villano, también el heroísmo. Estas dos fuerzas fluctúan entre los personajes como algo invisible y casi imperceptible para el lector, en retrospectiva ¿Qué es el bien y que es el mal? ¿Es “el bien” cuándo un héroe frustra las acciones de un villano incluso si ambos destruyen una ciudad y ponen en riesgo a sus habitantes? ¿Es

“el mal” cuándo un villano en situaciones de vida social e individual reprochables o con problemas psicofisiológicos lo llevan a medidas desesperadas por reclamar aquello que consideras que le pertenece o apelar a la justicia?

Centrándonos en los dos conceptos, desde un punto filosófico podemos decir que en principio es subjetivo, el filósofo alemán Frederick Nietzsche decía que estos conceptos son estéticos, mientras más bonito más bueno, independientemente de esto cada quien tiene su opinión acerca de cada uno de los conceptos, en el aspecto criminológico podemos decir que “el bien” es el conjunto de acciones socialmente aceptadas que benefician la vida en conjunto (conductas prosociales), mientras que el “mal”, será todo aquello que dañe la próspera vida en sociedad (conductas antisociales), podemos encuadrar personajes a estos modelos de lo que sería bueno o malo, incluso dentro de las conductas antisociales que ahora vinculamos como malas, encontramos la diferencia entre crimen y delito, siendo el primero un atentado contra la humanidad y los derechos humanos como la vida o la libertad, y el segundo una falta a las normas establecidas en la ley, de igual manera podríamos dividir a los villanos en estas dos, aquellos que atentan contra la humanidad y aquellos que solo rompen lo establecido en el marco legal. El Joker un asesino en serie puede ser clasificado como criminal mientras que Wilson Fisk como delincuente ya que sus acciones rompen las leyes y en varias ocasiones son realizadas por terceros mientras él permanece en las sombras.

La trayectoria de un personaje la podemos encontrar explicada en el viaje del



héroe dentro del libro *El héroe de las mil caras* de Joseph Campbell en el cual describe la travesía de un personaje antes de levantarse como el icono de la historia, comenzando con el llamado a la aventura en donde sale de su mundo ordinario y encuentra uno totalmente diferente y especial, con ayuda de algún mentor o ayudantes comprenderá su labor, posteriormente cayendo en un abismo o “cueva” para salir listo para la prueba final, donde al terminar regresará a su mundo inicial pero con una perspectiva diferente, habiendo o no comprendido el mensaje de su viaje, el autor realizó un análisis de personajes de su época, principalmente de los protagonistas o héroes, sin embargo, podemos analizar este viaje en sentido opuesto, es decir hacia los villanos e incluso antihéroes, desde un enfoque analítico de la criminogénesis, la tragedia que cambia la vida del personaje, el llamado a la venganza, la ausencia de un buen guía o uno malvado, el encuentro con el héroe, la oportunidad de redención, el punto de quiebre, la caída en el abismo y finalmente la introyección del mal.

Desarrollando un poco más la idea, los villanos o antihéroes nacen de un accidente, un acto injusto o una tragedia que cambia el sentido de su vida, no son lo mismo física o mentalmente después del suceso, la venganza hacia quien provoca directa o indirectamente su situación crece dentro de ellos, la ausencia de una conciencia moral o la existencia de una amoral lo lleva a concretar sus pensamientos en actos en donde habrá un encuentro con un héroe en donde la oportunidad de volver atrás se presenta pero en la mayoría de los casos la convicción de terminar lo iniciado prevalece, donde finalmente comenten el acto que

los etiquetará como villanos o antihéroes, principalmente un homicidio, secuestros o actos crueles en contra de una ciudad, grupo o individuo, sólo para ser detenidos por el héroe y verse a sí mismos como los monstruos que la sociedad considera que son. Por mencionar un antihéroe tenemos a Wade Wilson mejor conocido como *Deadpool*, quien no tiene recuerdos de su vida pasada pero sabe que fue un experimento creado para ser un arma que lo llevará a buscar venganza y posteriormente se convertirá en un villano, encontrándose con héroes como los *X-Men* que cuestionan sus actos, pero ya es imparable, sabe que debe asesinar delincuentes y criminales cuando se presente la oportunidad y siempre y cuando existe alguien que pague aunque se gane el desprecio de muchos.

Aunque con inclinación en un bando la línea entre el bien y mal es muy delgada, cualquier personaje puede cambiar de perspectiva con algunas circunstancias como base, Otto Octavius toma el manto de *Superior Spider-man* por un tiempo, aunque más frío y calculador comprende la labor heroica, Eddie Brock como *Venom* decide olvidar su obsesión y convertirse en antihéroe, inclusive aliándose en varias ocasiones con el arácnido para enfrentar a *Carnage*. Caso inverso Anakin Skywalker, elegido para dar equilibrio al universo cae ante el lado oscuro como uno de los villanos más emblemáticos de la historia. Estos cambios de ideal y acciones tomadas para cumplir un objetivo hacen que sea complejo hablar sobre las acciones correctas o incorrectas convirtiendo este conflicto moral en algo sumamente interesante. En la sociedad podemos encontrar algunos aspectos ya mencionados exceptuando instrumentos

mortales y superpoderes, podemos hablar del poder político, institucional, comercial, mediático, influencias culturales y sociales, por otro lado, mencionar las circunstancias que llevan a un individuo a delinquir, ya sea un robo, asalto, venta y tráfico de mercancía diversa (drogas, armas, órganos, etc.), hasta situaciones más graves como violaciones o el asesinato en serie, si bien en los comics es elevado a un nivel ficticio, la realidad no es muy diferente.

Uno de los aspectos morales de mayor impacto en la realidad es la religión establece de una forma ideológica lo que se puede considerar como el actuar bien o mal, aunque con mucho que criticar la idea central gira en torno a respetar al prójimo y hacer el bien mientras te alejas del pecado o el mal, con especial atención al catolicismo. En los cómics no suelen tocarse temas religiosos o la religión de un personaje muy a menudo o por defecto no suele tener mucho impacto en la historia, la línea divisoria entre el bien y el mal surge de los ideales, la experiencia, personalidad y todo aquello que rodea un personaje, en un país mayormente católico como lo es Estados Unidos los héroes comúnmente adoptan esta ideología. Sin embargo, en los cómics no se alude a la existencia de un Dios o un Lucifer, en ocasiones se toman algunos conceptos para crear historias, incluso crea sus propias deidades o seres creadores, en Marvel comics tenemos a The One Above All quien es considerado como Omnipotente, omnisciente, omnipresente y que se ha ilustrado como un personaje luminoso y se le atribuye la creación de todo el universo, siendo el equivalente a Dios, también podemos mencionar al Beyonder quien puede crear o destruir lo

que quiera y suele estar vestido de blanco como lo haría el Dios católico en otros medios e interpretaciones, sin embargo, ninguno suele representar el bien.

Parte contraria tenemos a *Mephisto*, un ser dibujado como los clásicos demonios o diablos, acompañado de nieblas, que suele tentar a los héroes y aunque se ha declarado que no es el Diablo su historia hace parecer que lo es o como mínimo lo posiciona como el equivalente en los cómics, tiene un séquito de demonios y menciona haber sido creado por *The One Above All* además de haberle dado una personalidad malévola ya que su creador desconocía el bien, siendo él quien logra cambiar el pasado para que Peter Parker recupere su identidad secreta y con ello a la tía May pero pagando el acto con el olvido de su matrimonio con Mary Jane y su hija, también es con quien Johnny Blaze, mejor conocido como *Ghost Rider*, hace un trato por su alma para salvar a su padre, a diferencia de los anteriormente mencionados este personaje si representa en cierta medida el mal, incluso su inspiración del folclor alemán y la historia de Fausto, Mefistófeles, quien puede ser reconocido como un enviado de satanás o él mismo, interpretación que podemos dar al personaje del cómic debido a la escasa información que se tiene de él.

Para el caso de DC Comics los personajes ya cuentan con una esencia de deidad, son ellos los dioses en el universo, desde la mitología tomada para las historias de Wonder Woman, hasta la forma en que las personas ven a Superman, proveniente de otro mundo, capaz de cualquier cosa, que puede escuchar lo que sea y estar en varios lugares en tan poco tiempo recorriendo distancias que solo



pueden ser igualadas por otros héroes, pero al igual que Marvel cuenta con sus interpretaciones cercanas a Dios y a Lucifer, este último manteniendo el nombre e incluso contando con una serie de televisión, el primero por su parte podemos decir está representado por *The Presence* o la presencia que es la creadora de todos los personajes, prácticamente todo lo que vemos en ese universo y sus alternos, al igual que con la competencia los personajes no establecen realmente la representación de bien y mal así como no duelen intervenir en las decisiones humanas de manera significativa.

No muy alejado de la moral divina, el debate entre lo bueno y lo malo encontramos la justicia e injusticia, podemos decir que hacer justicia es la pronta reacción de las autoridades ante un acto u omisión que atente contra las normas establecidas en una sociedad, que como respuesta trae una sanción dependiendo el grado de la falta, por lo que la injusticia será la ineficiencia en sancionar al culpable de la falta por la cual es culpable. Claro que hablamos de conceptos apegados a un área jurídica, en la que lo justo es ofrecido como una promesa de paz por parte del estado dirigida hacia el pueblo, pero ¿qué piensan los héroes de esto? En la realidad podemos cuestionar la justicia, los organismos encargados de esta y los servidores públicos y su laborar, temas como corrupción y falta de profesionalismo o capacitación aparecen bien plasmados en las viñetas. En las historias ilustradas rara vez notamos la impartición de justicia por personas sin superpoderes, inclusive uno de los grupos más famosos tiene la palabra en su nombre, la *Justice League* o liga de la justicia, encargados de detener el crimen y las amenazas al

país o el mundo que habitan, debido a que los villanos superan a las instituciones, pero eso no impide el desarrollo de personajes como James Gordon, Franklin Nelson, Carlie Cooper o Jefferson Davis que trabajan que muestran el esfuerzo, bondad e importancia que puede haber en un oficial o un abogado.

Con lo anterior entraríamos en otro debate, las consecuencias de las acciones de los héroes por llevar justicia, su actuación sin límites que ya se ha visto explorada en comics como *Civil War*, en donde un grupo de jóvenes conocidos como los *New Warriors* provocan un accidente que deja a un grupo de niños muertos, las consecuencias de peleas llevadas a cabo en ciudades pobladas, destrozos y decesos, ¿es eso el bien y la justicia? Muchos personajes tienen mensajes muy buenos de inclusión, de perseverancia, de luchar por lo que amas, de nunca rendirse, tiene oficios y culturas interesantes, tiene sus problemas y siempre resulta interesante leer cómo se soluciona, cuando hablamos de situaciones muy alucinantes como peleas en el espacio, seres poderosos y creadores del universo, la vida de otros mundos, la imaginación vuela, pero con personajes que vienen sus aventuras más apegadas a la realidad todos comparten la injusticia, el villano al final escapará y ocasionará problemas, algunos más graves que otros, para volver a ser encerrado y eventualmente volver a escapar, como ya se mencionó, es muy interesante y entretenido al punto en que anhelas ver como huirá en la próxima ocasión y que hará, pero desde un punto analítico es una buena crítica dirigida hacia el sistema judicial y penal, el escape de “El Chapo” Guzmán en 2017 bien pudo haber aparecido en alguna viñeta.

Ya habiendo mencionado estos temas, justicia e injusticia, bien y mal, los cuales son el punto central del ensayo, miraremos a nuestro personaje de análisis, Matt Murdock mejor conocido como Daredevil, personaje creado por el icónico escritor Stan Lee, el artista Bill Everett y con algunos aportes de primeros bocetos de Jack Kirby, su primer aparición fue en abril de 1964 en el comic *Daredevil #1* en donde se contaría su origen, siendo comparado con Batman o Spider-man en sus primeros números pero posteriormente tomando su propia esencia. La historia narra la vida de un niño de Nueva York abandonado por su madre, a quién darían por muerta, y quedando a cargo de su padre, un boxeador no muy conocido de la ciudad quien lo alienta a ser mejor que él a través del estudio, pero que se encuentra relacionado con delincuentes, un día el joven pierde la vista tras ayudar a un adulto mayor en un accidente, posteriormente conociendo a Stick, quien también es ciego, es instruido en artes marciales incluso con su discapacidad ya que hace uso de la ecolocalización, eventualmente los tratos de su padre con la delincuencia lo llevan a la muerte situación que trae a Matt un sentimiento de venganza, notando que sus nuevas habilidades y lo que puede hacer lo ayudarán a buscar justicia por sus propios medios pero prefiriendo el camino que su padre hubiera querido.

Avanzados unos años Matt se aleja de Stick y decide seguir sus estudios en Derecho, creyendo fuertemente en que la justicia existe y ahora con un ideal católico del bien sus metas parecen estar claras, junto a su amigo de la facultad, Franklin "Foggy" Nelson, abren su propio despacho pero pronto notará que

sus ideales chocan con el mundo real, que la justicia necesita más que al joven abogado y que dentro si arde un fuego que cuestionara la definición de bien y mal en él, convirtiéndolo en el Diablo de Hell's Kitchen, el hombre sin miedo, en Daredevil. El personaje no atrae un gran número de ventas en sus ediciones mensuales, pero ha demostrado ser muy interesante en diversas ocasiones debido a su contexto religiosos y jurídico, teniendo varias adaptaciones a la pantalla, como apariciones en series animadas, una película por menos olvidable y una serie que logró dar gran popularidad al héroe. A diferencia de otros personajes, comparte las dos posturas de una manera más tangible, por un lado, tenemos lo bueno y lo malo, siendo nuestro personaje sumamente católico se apega los principios de esta religión y por otro su profesionalismo como abogado buscando la justicia y reconociendo la injusticia mejor que nadie.

Matt Murdock apegado al mensaje religioso de "ser bueno" omite las críticas a la religión, pero no las ignora, su brújula establecida sólo lo guía para ayudar a quien lo necesita, profesionalmente o como enmascarado. Un dato a resaltar es que no únicamente se hace referencia en su creencia en un Dios católico también se hace alusión a la creencia en el Diablo, incluso cuando ya se han establecido estos como personajes recurrentes en Marvel, Matt cree que cometer actos impuros lo llevarán a una eternidad de sufrimiento en un infierno, en el comic *Daredevil, the man without fear* al rescatar a una joven ocasiona la muerte de su atacante situación que posteriormente le traería remordimiento y pesadez, más interesante la noción de contener al dia-



blo dentro y el deber de reprimirlo, dedicando su vida a realizar acciones buenas pero con el miedo constante a cruzar la línea y dejar salir al demonio, razón por la cual visita la iglesia, conoce bien esta dualidad, sabe qué ayuda de un forma inadecuada pero necesaria cuando usa la máscara y curiosamente el hombre sin miedo no tiene miedo más que a él mismo, de aquello en que se puede convertir si se deja llevar por sus impulsos, por lo cual se encuentra en constante esfuerzo para vencer este miedo incluso portando una imagen similar a su atormentador, en un traje rojo (aunque originalmente dibujado de color amarillo) y con cuernos pasea por la ciudad, castigando a quienes hacen mal a otros, aceptando que tiene el diablo dentro pero que este no lo controla.

Uno de los punto más altos del personaje con relación al bien y el mal, la podemos ver en el comic *Shadowland* en donde se le reconoce como el elegido para guiar a las fuerzas de la mano, organización que busca equilibrar al mundo a través de su destrucción y que en repetidas ocasiones le ha dado problemas al vigilante, teniendo un sentido de culto o secta hace contrapeso en la fe que tiene el personaje, después de un tiempo decide que puede apoyarse de sus nuevos seguidores para crear una Hell's Kitchen más pacífica, sin embargo, su personalidad comienza a cambiar sin que pueda notarlo, se vuelve más agresivo, la ciudad parece libre del peligro, pero ahora le temen a él, asegurado la paz y tranquilidad a través del miedo, convirtiéndose en un amenaza tan grande en la que tuvieron que intervenir varios vengadores, la parte crucial es cuando cruza camino con uno de sus enemigos más peligroso, *Bullseye*, en el en-

frentamiento el villano se da cuenta que no pelea contra el Daredevil de siempre, es uno más letal y certero, por lo cual se rinde pero Matt decide que dejarlo ir no es la mejor decisión y que lo correcto es matarlo en ese lugar, acto seguido lo asesina. Intervenir se vuelve necesario para otros héroes, algunos creen que aún existe el hombre que conocieron, la frase "tener al diablo adentro" cobra vida cuando el aspecto de nuestro personaje se ilustra más diabólico, con grandes cuernos y una sonrisa malévola, en una lucha interna logran separar su dos formas y terminar con la amenaza, dando por muerto a Matt, sin saber que logró escaparse de último momento sólo para volver a pedir perdón ante su Dios por haber perdido el camino.

Recapitulando, el bien y el mal es subjetivo y a diferencia de las instituciones políticas y la justicia tendrán mucha relación con un sistema de creencias individuales guiadas por un ser mayor, existen muchas formas en las que podemos ver a la religión y todas las cosas negativas que podemos sacar de eso, sin embargo, los comics de Daredevil retratan un mensaje interesante, en algunas páginas y diálogos podemos encontrar referencias a la biblia y sus escrituras, pero nada relacionado a sus prácticas, las cuales podríamos considerar estrictas y para algunos necesarias para considerarte católico, pero es de resaltar que únicamente se coloca el mensaje de ayudar al prójimo. Nietzsche también decía que Dios estaba muerto, frase que no debe ser comprendida en sentido literario, una de las interpretaciones resulta en alusión a que el último cristiano murió en la cruz, debido a que posterior a eso nadie sigue el mensaje de Dios, lo mal interpretan,

nadie es bueno realmente, nadie se preocupa por los demás y estaría dispuesto a cualquier cosa por ayudar, considero que esto es puesto de manera increíble en las aventuras de Matt Murdock, aunque claro se debe hacer un análisis de las partes en que se hace mención a esto, pero sin duda el personaje refleja esta idea, como católico hasta dónde se puede llegar para hacer lo que él considera el bien sin ser condenado por su propia fe.

La justicia, el otro lado de la moneda para Matt y Daredevil, después de considerarse parte crucial en el asesinato de su padre por el grupo criminal que posteriormente eliminaría y recobrando el camino en la fe decide seguir adelante con sus estudios, ya que su padre siempre le mencionaba lo importante que era para él que Matt estudiara. Recibiéndose de abogado tiene una mirada más amplia sobre hacer el bien, siendo parte del grupo social que ayuda a llevar la justicia, empezando su carrera en una empresa de socios reconocida comenzará a notar que nada es lo que parece, su empresa rechaza casos de gente que no puede pagar el servicio y a su vez trabaja en favor de varios delincuentes por lo que decide independizarse, junto a su amigo, Foggy Nelson, fundan "Nelson y Murdock" un pequeño despacho que busca ayudar a quienes no pueden pagar los mejores servicios pero si obtienen buenos abogados. con respecto a su alter ego, este se encuentra en una situación cercana los juzgados, jueces, acusados, víctimas, oficiales, investigadores, entre otros, lo que le permite averiguar cuándo se presenta un caso de corrupción, en donde se encontrara una prueba o persona, saber dónde sucedieron los hechos y quien está involucrado para así, en caso de que

la justicia institucional no funcione, actuar como el vigilante y ayudar de manera diferente a la justicia.

A diferencia del bien o mal el término "justicia" no resulta en demasía complejo, sin embargo, es criticable y debatible al igual que los métodos empleados, mencionamos dos principales acercamientos, uno de ellos el actuar por parte de las autoridades, nuestro héroe en análisis se acerca a esta por su profesión pero sabe que falla, es carente de verdadero propósito, conoce los agujeros legales, la manipulación de pruebas, soborno o amenazas a testigos o jurados, esto lo lleva al segundo acercamiento, "cada quien lo que corresponde" pero esta vez no como el graduado en Derecho sino como el experto en artes marciales. Antes de continuar parece preciso mencionar el perfil profesional de Matt Murdock, en su mayoría los abogados pueden ser algo fríos con respecto a los casos y sus involucrados, apegados a la norma de manera textual, seguros de sí mismos, en ocasiones mayormente interesados en la situación económica. Durante mis años en la universidad pude notar que algunos compañeros abogados tienen un aire de superioridad, de poder suplir la labor de un criminólogo, por otro lado, algunos otros compañeros comentan que ciertos maestros les dicen que en algún punto de su carrera se verán rodeados por la corrupción y que para salir o evitar problemas deben caer inmersos en esta.

Matt sigue algunas de las características, pero es aquí donde su lado moral y religioso lo envuelve, no suele ser frío pero mantiene un carácter fuerte, cuestiona su propia profesión y la forma en que la ejerce, sabe que la ley de manera textual



tiene sus errores, mencionamos que incluso se deslinda de una empresa para trabajar por cuenta propia en casos que no suelen dejar muchas ganancias, todo esto lo lleva a su propia concepción de justicia, debe ser el vigilante nocturno de Hell 's Kitchen pelear en donde existe corrupción, ir a donde la ley no le permite, actuar en contra de las normas para poder así conseguir un mejor y mayor acercamiento de la justicia, Daredevil ayuda en donde Matt no puede para posteriormente como abogado termina el trabajo. Lo hemos visto en varias ocasiones pelear como el profesional y como el enmascarado contra Wilson Fisk, sus actos delictivos, su influencia en los medios, su gran equipo de abogados y sobre todo su intelecto para lograr burlar la justicia, lo cual pone en duda el actuar de Matt y lo lleva al límite de sus capacidades tanto físicas como legales.

Una de las grandes historias en los cómics del hombre sin miedo es *Born Again*, escrito por Frank Miller y dibujado por David Mazzucchelli en el año de 1986, en esta historia el criminal Wilson Fisk, descubre la identidad de Daredevil que le fue revelada por Karen Page, quien se encuentra en un estado anímico muy grave y con problemas de drogadicción, tras conocer la identidad del hombre que le ha ocasionado tantos dolores de cabeza decide utilizar todos sus recursos para arruinarle la vida, destruye su hogar, intenta asesinar a sus conocidos y mancha sus nombres el abogado es buscado por la ley mientras que un extraño usa el traje rojo para cometer delitos, lleno de furia y con sentimiento de venganza en un intento de defenderse que termina mal, Fisk se proclama victoriosos y lo da por muerto, pero este aún tiene la fuerza

suficiente dentro de sí para escapar. Es encontrado por una monja que lo llevado a un convento en donde sana sus heridas y replantea sus convicciones, finalmente su ideal se recompone, obtiene fuerzas nuevamente de su fe, después de un tiempo libra la pelea final pero no contra el villano sino uno de sus empleados, Fisk sabe que no puede vincularse por lo que su enfrentamiento se vuelve estratégico, finalmente consigue pruebas y los instrumentos legales para volver a ponerse de pie salvando a quienes le importan y limpiar su nombre.

Born Again es uno de los cómics más recordados por los fanáticos del personaje debido a que es una historia fuerte en donde la situación pone al héroe central en una encrucijada más que peligrosa, con temas como la drogadicción, el descubrimiento de la identidad secreta por el villano más peligroso y los actos que realiza para acabar con la vida del héroe, una historia de caída y resurgimiento de esas que tanto le agrada a los lectores, algunos otros ejemplos son "la caída del murciélago" o "no más Spiderman". Volviendo a nuestros puntos de análisis, la cuestión religiosa se hace presente y toma importancia en la historia, Matt es salvado por un grupo de monjas, una de ellas su madre pero que en principio se presenta como una desconocida, su fe lo levanta de la situación, calma su odio y sed de venganza, apacigua sus miedos y le da el control del diablo que habita en él nuevamente, la idea de matar a Fisk se desvanece pero no la idea de hacer justicia, esta última también está presente, desde que vemos que un criminal mueve todos los hilos para poner en la peor posición a un simple abogado ciego hasta su caída ante la justicia y la limpia

del nombre de Matt, podemos ver que la justicia es una maquinaria que puede ser puesta en marcha por cualquiera, bueno o malo, pero al final tendrá repercusiones, también vemos cómo la fe encamina hasta al más endemoniado de los hombres.

La primer adaptación al cine del personaje en 2003 no fue muy bien recibida por la crítica ni por los fans, protagonizada por Ben Affleck y dirigida por Mark Steven Johnson, quien también dirigió la película de Ghost Rider, en poco más de dos horas nos cuentan un origen de Daredevil similar al visto en los cómics con algunas diferencias como el accidente y la adquisición de sus habilidades sin entrenamiento de Stick, como villano principal tenemos a Wilson Fisk, interpretado por Michael Clarke Duncan, y la aparición de personajes como Bullseye(Colin Farrell) y Elektra(Jennifer Garner), que son personajes recurrentes en las historietas, el primero un mercenario y la segunda una asesina e interés amoroso de Matt. Desde los primeros minutos podemos ver la relación que tiene el personaje con la religión y las problemáticas del mundo legal, mientras escuchamos que realiza una promesa de ayudar y llevar justicia a quien la merece sin importar los métodos que tenga que usar, los conceptos no son tan profundos ya que al ser una película de acción la atención se centra en eso, pero la esencia del comic se encuentra ahí, uno de los puntos a resaltar es que Daredevil siempre intenta no matar a menos que sea el último recurso pero incluso siendo esto así lo piensa dos veces, en la película en los primeros minutos deja morir a un delincuente en nombre de la justicia y del Diablo al que simboliza.

Finalmente hablaremos de la serie de la plataforma de *streaming*, Netflix, que en tres temporadas nos ofreció una de las mejores series de superhéroes y la mejor adaptación del personaje y sus mejores cómics al medio audiovisual, aunque no tenía mucha competencia y a diferencia de la película contaba con los aspectos importantes de nuestro análisis, el aspecto religioso es de suma importancia, en un primer vistazo las escenas pueden estar de más, sin embargo, funcionan bien para darle esa personalidad y establecer los límites que tendrá como el diablo de Hell's Kitchen, por otro lado, verlo de traje realizando su labor como abogado de día hace contrapeso y muestra esta dualidad de manera perfecta, a diferencia de otros héroes, películas y series, los finales de temporada terminan con una escena de acción seguida de una legal, es decir, existe un enfrentamiento pero no es por motivos de violencia, el enfrentamiento es necesario para poder hacer justicia para evitar un escape o asegurar la captura de un criminal, debido a que la ley funciona pero esta necesita un empujón del bien disfrazado como mal, pero no nos adelantemos revisemos la serie temporada a temporada.

En la primer temporada vemos el origen del héroe tomando inspiración de las páginas del cómic *Daredevil the man without fear*, en donde vemos a un joven Matt, interpretado por Charlie Cox, retomando los conceptos de los cómics como el accidente que lo deja ciego y la relación de su padre con delincuentes que lo llevan a la muerte, el desconocimiento de su madre, el entrenamiento de Stick pero tomando el tiempo necesario para explicar cada detalle, dando mayor profundidad y realismo, se explora su in-



fancia en la cual Matt es recogido por un convento donde siente estar solo pero impulsado por su padre y la fe para ser un buen hombre, su vida adulta sigue sin cambios importantes, abogado junto a su inseparable amigo Foggy dando apertura a su negocio pequeño con casos que no suelen tener importancia para muchos abogados pero que sin saberlo lo llevan a grandes secretos de la ciudad, apoyado de su oído es agudizado que percibe más que cualquier otra persona, escucha su entorno, la forma en que sufre, grita, muere, distingue hasta el más pequeños sonido, los diferentes gritos de dolor y auxilio, una ciudad que pide ayuda, una que se encuentra sumida en el crimen, que al final ya no podrá ignorar. Nuevamente tenemos a Wilson Fisk como villano, en esta ocasión interpretado por Vincent D'Onofrio, parece preciso mencionar que Kingpin era originalmente un enemigo de Spider-man, pero con los años se ha vuelto el villano de Daredevil más recordado.

En esta adaptación la religión tiene mayor peso sobre Matt, lo vemos visitar la iglesia en busca de consejos, atemorizado por lo que puede hacer, se cuestiona su actuar y el qué debería hacer cuando tenga a su adversario enfrente, ¿Cómo frenar al mal? Liberando al Diablo. Matt se convierte en un símbolo para el final de temporada, uno al que los delincuentes deben temer mientras crece como abogado pero antes podemos ver que la guerra por la ciudad no se gana a golpes aun cuando hay intercambio de estos, se gana con un testigo ante las autoridades, uno que puede hacer caer a Fisk, mientras que Matt decide sellar su futuro como antihéroe tomando la decisión hacer justicia incluso si eso significa usar

el traje. Suponemos que Daredevil es bueno por ser el protagonista, pero en el fondo las ideas de Kingpin y sus planes para crear una ciudad mejor pero que se opacan por su actuar y la idea de dominio hacen interesante analizar el bien y el mal como conceptos de la serie, ambos corren en dirección opuesta a la justicia, uno más que otro, por un lado, Daredevil castigando a quienes obran mal utilizando sus puños, por otro, Fisk quitando de su camino a todo aquel que se interponga, siempre en la sombras como la mente maestra. Uno de los puntos fuertes de la serie es la exploración de sus personajes, vemos el pasado del villano y las circunstancias que lo llevan a actuar como lo hace, personajes con unos orígenes similares, distinguidos por sus ideales, pero ¿realmente uno es malo y otro bueno?

Para la segunda temporada se exploran aspectos diferentes con la llegada de una amenaza inusual, la mayoría de los episodios de esta segunda parte centran su atención en The Hand o La Mano, una organización con seguidores ninja que buscan un arma que les dará la capacidad de destruir la ciudad, se hace la introducción de Elektra Natchios y el vínculo que tiene con Matt, sin embargo, estos aspectos aunque resultan interesantes y salidos de los cómics, caen al área de lo ficticio, por lo cual destacaremos la primer parte de la temporada y al personaje que pondrá en duda nuevamente la moral y la justicia, *The Punisher*. Frank Castle, un exmarine transformado por la desgracia, el asesinato de su esposa e hijos, el abandono de la justicia que no le entrega culpables, sumido en la ira y con sed de venganza utiliza sus recursos y conocimiento militar para encontrar a

los responsables de su pérdida, quienes deberán pagar con su vida, pero en su camino se encontrará con *Daredevil* y los abogados Nelson y Murdock. Siendo uno de los antihéroes de mayor popularidad por sus métodos letales para impartir justicia, considera sus actos como necesarios para acabar con el mal, como una ayuda comunitaria para limpiar la ciudad debido a que solo mata a quien cree que lo merece, en gran parte delincuentes y criminales.

El conflicto ideológico llega cuando Frank atrapa a Matt, se dan el tiempo de discutir y cuestionar sus ideales, el Diablo de Hell's Kitchen solo golpea a los criminales llevándolos ante la justicia institucional sólo para que estos regresen con más fuerza pero *The Punisher* los mata, no se levantan, se quedan ahí en el suelo, el fin de sus actos delictivos, en donde no podrán lastimar a nadie, bien, mal, justicia, injusticia se replantean en la mente de nuestro personaje principal. Matt sigue el caso desde sus dos facetas, ve la venganza consumada pero que no terminará ahí, intenta ayudar legalmente para que no se le castigue de la peor forma, sentencian a un hombre que mata criminales, ¿Cómo clasificaríamos eso, justo, injusto, bueno o malo? En cierto punto el Diablo se ve frente a una encrucijada: ayudar al Punisher; se ve relacionado con su cruzada, comprende sus motivaciones, pero eso implicaría romper sus reglas morales. Matt se persigna, acto seguido le dice que por una ocasión será a su manera, pero la respuesta que obtiene es que una vez cruzada la línea no hay vuelta atrás. Una vez más vemos la duda, un hombre con intenciones de librar al mundo del mal, cometiendo actos atroces, inmorales e injustos pero que solo son así desde

una de muchas perspectivas. Para el final de temporada, el caso de la familia Castle se ha terminado pero la cruzada del Punisher apenas comienza (tras su éxito como personaje secundario se le concedió una serie propia), Matt acaba con The Hand, pero pierde a su amada Elektra.

Antes de pasar con la tercer temporada, dentro de la segunda tocan un tema interesante, la muerte, por un momento se coloca solo como una ilusión, sus enemigos no le temen y pueden volver de ella (incluso en el universo Marvel la muerte es un personaje que toma forma de mujer), resulta de suma importancia ya que es el límite de Daredevil, no puede matar, quitar una vida para su moral religiosa es imperdonable pero dicha regla estaría a punto de ser eludida por el personaje. Terminando la segunda parte, la vida del abogado parece tener equilibrio, pero lo que le espera es peor. Para este punto existe un acto intermedio fuera de la serie, para los eventos saltamos a *The Defenders*, misma plataforma pero ahora en el año 2017, los defensores deben unirse para pelear contra el ejército ninja y los cinco jefes principales de *The hand*, el regreso de Elektra y el peligro inminente que amenaza con destruir toda la ciudad, el diablo es llevado hasta su límite con la intención de morir junto a su amada Elektra al ver que existen quienes pueden proteger la ciudad en su ausencia no lo duda y enfrenta su destino, pero no muere y sufre una caída grave, que lo hiere no sólo físicamente también quebranta su espíritu.

La tercera y última temporada de la serie vuelve a lo mundano, problemas reales, delincuencia, asesinatos, corrupción en todas las esferas de la justicia institucional y para Matt el punto más alto de su



dualidad bien y mal, justicia e injusticia. Después de los eventos de la serie *Defenders*, en la cual se dio por muerto a Matt, aparece el padre Lantom para rescatarlo, es llevado al convento donde sanan sus heridas, pero ya no es el mismo, ha perdido el camino de la fe, siente que su Dios lo abandonó, siente que el Diablo ha ganado sobre él, pero deberá levantarse ya que la ciudad lo necesita nuevamente, Wilson Fisk ha regresado y esta vez incluso con poder dentro del FBI, con el uso de discursos políticos que lo hacen ver como un buen ciudadano limpia su nombre, pero aún debe eliminar a su rival por lo que intentara manchar el nombre del enmascarado utilizando a un hombre desequilibrado, Ben Poindexter. Esta tercera parte toma inspiración del cómic del cual ya se hizo mención, *Born Again*, tomando sus libertades para realizar una adaptación increíble, retomando varios conceptos como la caída de Matt Murdock a manos del Kingpin, como este ensucia su nombre y el de Daredevil, así como los actos que comete a través de terceros, la misteriosa aparición de una monja y la influencia legal en la resolución del conflicto.

Antes de continuar con Matt, nos detendremos con Ben Poindexter y el agente Rahul Nadeem, personajes de suma importancia y muy interesantes, ambos agentes del FBI, el primero con problemas psicológicos, una infancia complicada en busca de un guía, un hombre conflictuado escondiendo todos sus problemas en la disciplina, trabajando por un sentido de obligación que lo mantiene bajo control más que por un ideal de hacer el bien, terminando en la mirada de Fisk quien conoce su pasado y el secreto para controlarlo, convirtiéndose en el mentor que

lo hará liberar su verdadero ser, un hombre que se siente libre al matar oculto en un agente. En los comics se hace llamar *Bullseye*, no se conoce mucho sobre su origen sólo su labor como mercenario que se ha encontrado con Daredevil en varias ocasiones, en la serie se explora en mayor medida, no es únicamente un demente que quiere matar, es un hombre en busca de un significado, el cual se le otorga por medio de la peor persona que pudo haber encontrado, ahora portando el traje de Daredevil y manchando el ideal que representaba libera su verdadero ser, para el final de temporada se libra del engaño pero eso libera más al monstruo. Un hombre perteneciente a una de las oficinas de investigación más importantes del mundo esconde detrás de sí un ser letal, ¿es posible ver eso en la realidad? Definitivamente, con casos de exmilitares unidos a los carteles o de oficiales que disfrutaban ver sufrir a los presos se hace presente el reflejo de dicho personaje en la realidad.

Pasando al otro personaje mencionado, Rahul "Ray" Nadeem, igualmente agente del FBI, con problemas financieros, que demuestra en pocos minutos tener un gran corazón y aprecio hacia su familia se convierte en un blanco perfecto para iniciar el plan y liberación de Fisk, quien toma sus debilidades y lo deja sin salida, sus actos nobles en apariencia terminan siendo un arma de doble filo, pronto comprenderá que fue utilizado pero será demasiado tarde, gran parte de su sector de trabajo está bajo órdenes de quien anteriormente era considerado un delincuente pero ahora se levanta como algo más, también presencia el cambio de su compañero Ben Poindexter, se ve contra las cuerdas no puede hacer nada

en contra de la ola de corrupción que lo rodea, tiene que ceder ante ella. ¿Cómo se refleja en la realidad? ¿La corrupción es inminente? Deja en duda el concepto de justicia y nos hace preguntarnos si realmente existe como se presenta en los cómics, funcionarios y exfuncionarios públicos acusados y algunos buscados legalmente, la ineficacia y falta de capacitación, así como la posible infiltración de la delincuencia en todos los ámbitos legales comienza a ser preocupante. El personaje intenta resolverlo legalmente, pero la corrupción está en todos lados, comprende que la única salida lo llevará a su muerte, pero aún se mantiene en la esperanza de que existe la justicia como la conocemos, tomando esa última salida y dejando lo demás a Nelson y Murdock.

La interacción de estos dos personajes con el principal es una de las grandes cosas de la serie, por un lado, el enfrentamiento de Matt contra una versión de Daredevil más letal, que acierta cada golpe u objeto que arroja, fallando en su primer encuentro, pero visualizando lo que puede ser si cruza la idea, si rompe sus ideales, si decide llevarse por el mal, la perfecta versión opuesta del héroe. En el segundo encuentro pierde nuevamente, pero ahora más que la batalla, las palabras de un viejo amigo moribundo lo traerían de vuelta y le recordaría su fe, una vez más su moral comienza a tomar fuerza sobre él, cede ante el carácter legal una vez más pero su encuentro con Nadeem y tras descubrir que un agente mata en su nombre se cuestiona nuevamente la justicia la cual les vuelve a fallar, sabe que debe hacer, terminar la situación con sus manos. En sus pensamientos únicamente hay una salida, debe matarlo, sus ideales ya no están, Sabe que estará condenado,

pero lo acepta ya que dentro de él hace lo correcto, termina con el mal haciendo el mal, un último enfrentamiento en donde logra acomodar las piezas para limpiar su nombre y terminar con el villano, pero no puede dar el último golpe su viaje le ha devuelto sus convicciones su moral y sentido de justicia, pero sabe cómo derrotar a Fisk, quien actuaba con amor, lo cual le costó errores que Daredevil aprovechó para hacer un trato entre rivales.

La justicia se vuelve visible nuevamente, *Daredevil* limpia su nombre y Matt vuelve a creer en todo, sus ideales regresan al igual que su físico y su espíritu. Siendo esta la última aventura del hombre sin miedo en Netflix nos deja un buen viaje que vale la pena ver por cuenta propia, la tercer temporada siendo en donde podemos apreciar esa dualidad entre el bien y el mal, cuestionar la justicia, concepto que al final prevalece como un ideal que no se debe perder, gran parte de la serie queda resumida, pero se omitieron algunos sucesos para quienes aún no ven la serie y quieren hacerlo. Decidí hacer mayor énfasis en la serie a diferencia de la película o los comics debido a varias razones, una de ellas que gran parte del material es inspirado en estos últimos, los cuales no han tenido tanta popularidad como en el medio audiovisual, incluso aquellos que son muy fanáticos y observadores pueden ver diversos cuadros y situaciones de las ilustraciones plasmadas en la pantalla, sus personajes tienen una mayor profundidad y exploración lo que nos permite un mayor análisis, finalmente los conceptos de moral y justicia son importantes y remarcados de forma llamativa para el espectador que sumado a los puntos anteriores analizarlos resulta entretenido y una actividad reflexiva curiosa.



Como se puede observar todo lo que rodea a Daredevil tiene contacto con los puntos centrales de análisis, sus personajes tiene conflictos e ideales morales y relacionados a la justicia que dentro de un punto en la historia se cuestionan y ponen al espectador dentro del mismo debate, incluso cuando el personaje tiene habilidades y usa un traje, realmente no tiene más que sus conocimientos en artes marciales y su convicción por ayudar, en el fondo sigue siendo una persona común aun cuando es ciego, siendo un mensaje positivo de no rendirse, es católico pero no ínsita a los fanáticos a seguir esa religión, por el contrario los hace cuestionar los ideales morales de esta en una sociedad, por último, es abogado y siempre se mantiene firme en ayudar a quienes lo necesiten con su conocimiento, con una idea diferente del bien sumada con su ideal de justicia tenemos a uno de los justicieros más interesantes, humanos y que toma mucha inspiración del mundo real. Decir que un personaje es bueno y otro malo puede no ser muy acertado, en principio los roles están marcados por las acciones socialmente aceptables o inaceptables que realizan y por ser una serie de superhéroes, juegan bien con los conceptos dejando a héroe y villano en el medio donde la audiencia decidirá dónde colocarlos o por defecto no clasificarlos situación que tampoco es errada por otro lado se cometen actos ilegales en favor de la justicia.

Otros personajes han sido mencionados como importación de *Daredevil* incluso fue etiquetado en sus inicios como copia de estos, pero veamos con detalle las diferencias y con ello la razón por la cual representa mejor la moral y la justicia. En principio se le comparaba con Bat-

man, vigilante nocturno que pierde a sus padres, con sus habilidades en combate intenta librar la ciudad del crimen en que se encuentra sumida, pero a diferencia del murciélago de Gótica, tenemos un ideal religioso, Bruce Wayne no mata ya que considera que al hacerlo es igual a los criminales y que estos deben ir tras la justicia, aunque tampoco existe un lazo muy fuerte con esta última, tiene apoyo del comisionado Gordon y tiene fe en las instituciones, pero sus enfrentamientos raramente terminan con una situación legal. Otra comparación es con *Spider-man* Peter tiene una moral, ayudar a los demás con sus habilidades, su gran poder que trae responsabilidad, sin embargo, no se tiene acercamiento con la religión, sus ideales provienen de los valores familiares que son realmente fuertes y que dan personalidad, carisma y nos hace relacionarnos con el personaje, no suele entrar en detalles con la justicia y a diferencia de *Daredevil* sus historias se desapegan de la realidad en gran parte de los arcos argumentales.

Un personaje con grandes ideales es el Capitán América, quien ve al hombre sin miedo como una buena persona, una con intención de ayudar. Aunque en su pecho lleva la bandera de los Estados Unidos de Norteamérica, su visión de ayudar no tiene fronteras, combate al mal sin importar de donde venga, ha desafiado al sistema por seguir sus ideales acerca de lo que considera correcto y aquello que no, aunque esto surge de la disciplina, su dura infancia, pero desde su origen podemos decir que ha sido bueno, cuestión difícil de explicar, no es vinculado con la religión pero sí con el bien al igual que con la justicia incluso cuando en uno de los cómics de Daredevil, que ya hemos

mentado, la corrupción se mostró superior al nivel de intentar matar al líder de los vengadores. En ocasiones sus ideales lo ciegan, pero siempre se muestra firme ante estos no importando quienes opongan resistencia o lo contradigan, a diferencia del Diablo que ya vimos está en constantemente cuestionamiento, el capitán se ha vuelto un símbolo de lo correcto, que bien podemos decir es diferente al bien y la justicia o ¿son conceptos similares?

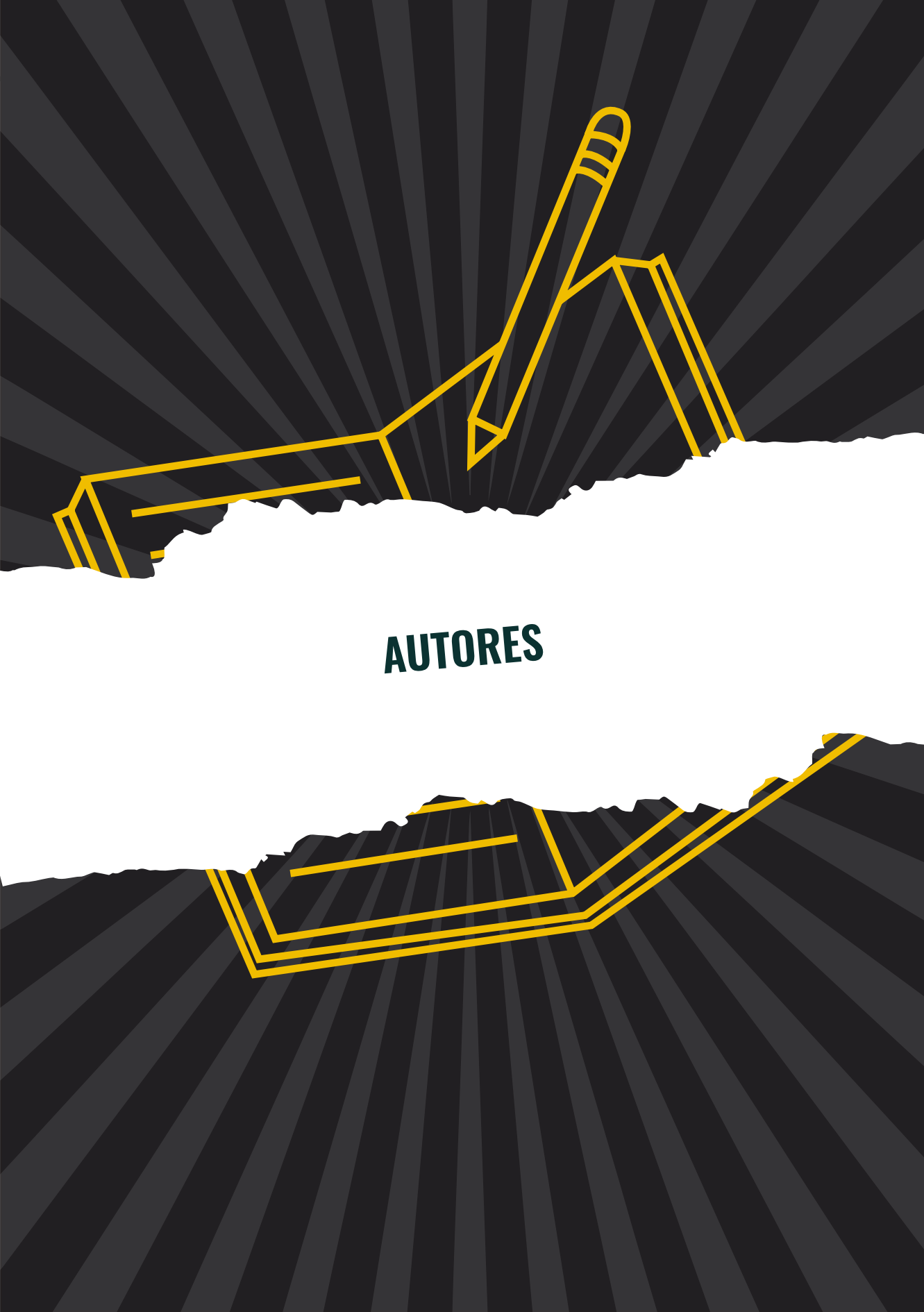
Por último, John Constantine personaje de DC Comics quien no posee ideales muy apegados a la moral o la justicia, sin embargo, es un personaje que podemos relacionar con la religión, tiene conocimiento acerca de lo paranormal y sabe de su presencia en el mundo que habita, reconoce la existencia de un Dios y en diversas ocasiones ha entrado en contacto directo con Lucifer. Este personaje se ve a sí mismo como un pecador, únicamente actúa contra los demonios que intentan entrar al plano terrestre por miedo al infierno, quiere salvar su alma, caso contrario Matt no quiere ser condenado, pero nunca se ha mostrado temeroso al infierno, mucho menos con intenciones de salvar su alma de un castigo eterno, sabe que si comete un acto malo sufrirá por ello pero también está consciente de que será su culpa y se lo habrá ganado. John ayuda con situaciones demoníacas fuera de ello no suele mostrar mucho interés en la sociedad a menos que su salvación se vea afectada, sus historias resultan interesantes, pero no tiene gran impacto en la reflexión de querer o no salvar tu alma, se convierte en mayor medida en buenos relatos sobre espectros y entes infernales.

Analizar al justiciero vestido de Diablo que de día es un abogado desde un punto de vista criminológico, es cuestionar la representación de la justicia, al hablar de esta indirectamente hablaremos de lo correcto e incorrecto y a su vez de lo bueno y lo malo, conceptos cercanos pero distintos cuya mirada en las viñetas puede ser estrecha con respecto a la realidad que vivimos. La Criminología tiene gran relación con el sistema de justicia, principalmente dentro de la prevención de los delitos y la reincidencia, de manera que al ver situaciones reales y temas como la corrupción o las fallas penitenciarias y judiciales representadas en el medio audiovisual y su salto al mundo real nos hace preguntarnos en diversas ocasiones acerca de lo que se nos ha enseñado con respecto al sistema legal y como se conforma, los vacíos que puede contener y sobre todo aquello que debemos hacer para impulsar la idea de justicia, incluso cuando pensemos que ha fallado en la sociedad. El personaje impulsa esta idea, de establecer una moral inquebrantable con base en alguna esfera social, en este caso la religión católica, seguido de un compromiso con lo justo, autocriticándose cada que sea necesario, dentro de la vida personal debe existir una base ideológica sólida sobre estos dos puntos pero que a su vez no intervengan de manera directa en el ejercicio de la profesión, como pudimos ver con Daredevil eso crea conflicto.

Dentro de las viñetas y adaptaciones Daredevil es necesario, porque el universo en el que fue creado así lo considera, pero incluso con esto en mente su labor como abogado es lo que termina sus problemas, es lo que da el golpe final, antes de ser el justiciero es el profesional.



Podemos cuestionar nuestros ideales como él lo hace, pero no significa que debamos ser como él. Siendo un personaje de cómic tiene historias interesantes que desglosándolas contienen conceptos llamativos, pero en principio su función es entretener, sin embargo cuando se da el tiempo de tomar situaciones cotidianas y tangibles de la realidad no podemos evitar dudar si realmente serán ciertas o ponerlo en comparación con acontecimientos cercanos de la vida diaria, como criminólogo el cuestionar las instituciones sociales resulta de importancia, en este caso la representación del sistema de justicia puede ser un reflejo no muy alejado de la situación actual que salta directamente a cuestionarnos el entorno verdadero, Con referencia a la biblia y su ejercicio legal es el personaje por excelencia con relación a estos temas y para un lector del cómic que rebusca en cada concepto resulta un personaje curioso, entretenido y de cierta manera filosófico.



AUTORES

Sobre los Autores

Aristóteles Omar Aldape Vásquez

Docente universitario en la Facultad de Ciencias Sociales y Políticas de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC). Licenciado en Relaciones Internacionales y Maestro en Administración Pública. Actualmente se encuentra estudiando el doctorado en Estudios Sociales en la UABC. En los últimos años ha impartido charlas sobre historietas y civismo para la juventud de Mexicali, Baja California.

Yubia Yumiko Ayala Narváez

Licenciada en Derecho por la Universidad Autónoma de Chihuahua. Agente del Ministerio Público y Coordinadora de la Unidad Especializada en Delitos de Violencia Familiar, Delitos Sexuales y Trata de Personas en la Fiscalía General del Estado en Ciudad Juárez. Diplomados en: Derechos Humanos y Género, Perfilación Criminal, Adolescentes en Conflicto con la Ley Penal, así como en Trata de personas (UNAM, UACH, FBI, ICE, IEIC). Cuenta con la especialidad en Victimología por el Instituto de Psicología Forense de la Ciudad de Chihuahua.

Janneth Guadalupe Becerril Jiménez

Licenciada en Derecho y estudiante de la Maestría en Ciencias Forenses. Fundadora de la Asociación Civil “Buscando Sonrisas AC”. Presidenta de la Federación Mexicana de Jóvenes Abogados. Delegada del Colegio Federal de Peritos y directora de la Organización “Jóvenes Líderes de México”, todas ellas, en el Estado de Morelos. Formación académica,

profesional y laboral en materia jurídica, administrativa, parlamentaria y forense. Consultora jurídica y parlamentaria del Poder Legislativo del Estado de Morelos.

Sergio Gilberto Capito Mata

Doctor en Derecho Penal con mención honorífica, por el Centro de Estudios de Posgrado. Profesor Investigador de la Universidad Autónoma de Baja California. Responsable del área de Ciencias Penales de la Facultad de Derecho Mexicali. Miembro del Sistema Nacional de investigadores CONACYT. Autor de diversos capítulos de libros y artículos de investigación.

Paulo Roberto Coria Monter

Investigador en literatura y cine fantástico. Licenciado en Diseño Gráfico por la Facultad de Artes para el Diseño (antes Escuela Nacional de Artes Plásticas) de la Universidad Nacional Autónoma de México. Ponente de cursos, talleres, ciclos de cine y conferencias en diversas casas académicas. Coescribió las obras de teatro “Yo es otro (Sinceramente suyo, Henry Jekyll)” y “De niños y otros horrores” y es autor de “El hombre que fue Drácula”, “La noche que murió Poe” y “Renfield, el apóstol de Drácula”. Asesor literario del Festival Internacional de Cine Fantástico y de Terror “Mórbido”. Miembro de la compañía Teatro Gótico. Coordinó, junto con el Dr. Vicente Quirarte, las Jornadas de Literatura de Horror de la Feria Internacional del Libro del Palacio de Minería. Fue coordinador del encuentro internacional de narrativa gráfica Felices 80, Batman.

Juan Raúl Cortes Palacios

Criminólogo en formación por la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Cursó las carreras técnicas de Auxiliar contable e Informática en Adolfo López Mateos ICATEC. Participante en los cursos: “Uso legítimo de la fuerza policial nivel uno” por parte del Instituto Mexicano de Investigación y Desarrollo en Ciencias Policiales (IMIDECIP), “Primeros auxilios y trauma nivel uno” por parte de ARCONTE; así como “Historia del Cine”, “Escritura de Guion”, “Lenguaje Cinematográfico” y “Cine Mexicano” de Lux Somnia Films. Autor del capítulo “Fomento de paz y conocimiento en los medios masivos de entretenimiento e información” en el libro ¿Cómo construir la paz en México?

Dafne Jazmín Cuevas Martínez

Licenciada en Comunicación. Productora de radio en la empresa Grupo ACIR desde 2015 hasta la actualidad. Anteriormente fue colaboradora en Sexenio comunicaciones como columnista y conductora en el 2015. Organizadora de un taller de locución y producción. Fanática del mundo de los cómics y lo relacionado desde temprana edad; apasionada por la semiótica y el análisis de los textos artísticos y la cinematografía.

Áurea Xaydé Esquivel Flores

Maestra en Letras Modernas por la Universidad Iberoamericana, especialista en Narrativas Gráficas (especialmente cómic americano y manga) desde una perspectiva de género. Es la responsable de la Biblioteca Alaíde Foppa de la Unidad de Vinculación Artística del Centro Cultural Universitario Tlatelolco, UNAM.

Luis Fernando Galván Cornejo

Licenciado en Arte por la Universidad del Claustro de Sor Juana (UCSJ) y maes-

tro en Arte Moderno y Contemporáneo, con especialidad en Estética de las Artes Audiovisuales, por Casa Lamm. Fue coordinador de programación en el Short Shorts Film Festival y en el Festival Internacional de Cine de la Ciudad de México. Actualmente se desempeña como coordinador editorial en el sitio especializado de análisis cinematográfico EnFilme y es profesor de asignatura en los colegios de Filosofía y Letras y de Arte y Cultura de la UCSJ.

Erick Gómez Tagle López

Doctor en Ciencias Penales y Política Criminal por el Instituto Nacional de Ciencias Penales. Maestro en Estudios Políticos y Sociales, así como licenciado en Sociología, por la Universidad Nacional Autónoma de México, obtenidos todos con mención honorífica. Investigador en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Miembro de las siguientes instituciones: Academia Mexicana de Criminología, Centro Internacional de Formación e Investigación Jurídica, Colegio Federal de Peritos, Cumbre Nacional de Expertos Forenses, Federación Mexicana de Psicología, Instituto Europeo de Investigación Criminal, Sociedad Mexicana de Criminología y Sistema Nacional de Investigadores (CONACYT). Autor y coordinador de catorce libros; así como director de la Iniciativa Nacional Grupo Puebla y de la colección editorial Síntesis Criminológica.

Adolfo Guadarrama Escobar

Estudiante activo del tercer año de la Preparatoria Estado de México. Entusiasta seguidor y coleccionista de historietas, en particular de “Batman”. Fanático y conocedor de los orígenes de “El Guasón”.

Alma Cossette Guadarrama Muñoz

Doctora en Derecho por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Actualmente es investigadora de tiempo completo adscrita a la Universidad La Salle, México. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores, distinguida con el nivel 1. Editora Asociada de la Revista del Centro de Investigación de la Universidad La Salle, indizada en CONACYT. La línea de investigación que cultiva versa sobre migración internacional de personas, con énfasis en niños, niñas y adolescentes; así como, recientemente, la relación cine y derecho.

Rubén Dario Hernández Mendo

Maestro en Educación Superior e Ingeniero en Sistemas. Actualmente adscrito a SAE Institute, cuenta con publicaciones en ArsGames (España), UNAM (México) y UAM (México). Autor del “Decálogo del Videojugador” en la revista Club Nintendo (México, mayo de 1995). Ponente en eventos académicos desde 2014, destacando actividades en la Universidad Nacional Autónoma de México, Universidad Autónoma Metropolitana unidades Cuajimalpa, Xochimilco y Azcapotzalco, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey campus Puebla.

José Eduardo Jacobo Bernal

Doctor y licenciado en Historia por la Universidad Autónoma de Zacatecas (UAZ) y maestro en Historia Moderna y Contemporánea por el Instituto Mora. Docente Investigador en la Unidad Académica de Historia de la UAZ. Coordinador del libro *De Tlatelolco a Ayotzinapa: 50 años de insurgencia estudiantil*. Ha colaborado en la edición del cómic *Historias Migrantes*, vols. 1 y 2. Actualmente investiga la difusión de la historia de México a través del cómic.

Norma Lazo

Narradora y ensayista. Entre sus publicaciones destacan las novelas: *Lo imperdonable* (Tusquets, 2014), *El dilema de Houdini* (Mondadori, 2009) y *El dolor es un triángulo equilátero* (Cal y arena, 2005). Ganadora del Premio Nacional de Literatura Jos. Fuentes Mares 2007; el libro de cuentos, *Medidas extremas* (Cal y arena, 2014); y los libros de ensayo *Las 7 virtudes contemporáneas*, un diálogo ético con las obras de Diane Arbus, Akira Kurosawa, Philip K. Dick, Alan Moore, Teresa Margolles, Thomas Vinterberg y Philip Roth y *La luz detrás de la puerta: el silencio en la escritura*, ambos premiados en el Certamen Internacional de Literatura Sor Juana Inés de la Cruz en 2016 y 2011, respectivamente. Es miembro del Sistema Nacional de Creadores de Arte.

Ignacio Alberto Loranca Frontana

Licenciado en Filosofía por la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), con maestría en Comunicación por la Universidad Iberoamericana. Se ha dedicado a escribir guiones de historieta desde 1996 en Editoposter y Editorial Ejea. Actualmente traduce cómics para Editorial Panini con títulos como *Star Wars* y *Assassin's Creed*, entre otros, e imparte cátedra en la Universidad Iberoamericana.

Luz Anaí Mejía Hernández

Licenciada en Derecho por la Universidad Autónoma de Baja California (UABC). Especialidad en Derecho con énfasis en Penal por la UABC. Colaboradora en la realización de diferentes artículos de investigación y ponencias en las áreas de Derecho Penal, Constitucional y Administrativo. Profesora-Docente de la Facultad de Derecho-Mexicali de la UABC.

Diana Itzel Mendoza Pérez

Licenciada en Derecho por la Universidad del Istmo, campus Ixtepec. Asesora jurídica en el Albergue de Migrantes Hermanos en el Camino AC. Ponente en congresos internacionales en materia migratoria y participante en el Diplomado de Primeros Auxilios Psicológicos para Personas Migrantes, Refugiadas y Desplazadas.

Paulo Bernardo Monroy Araiza

Estudió Creación Literaria en la Escuela de Escritores de la Sociedad General de Escritores de México (SOGEM) así como Letras. Actualmente es periodista en diferentes medios digitales, audiovisuales e impresos, como Periódico Correo, Revista Conexiones, Códigos: periodismo en Línea, Zona Franca y El Heraldito de León, donde actualmente escribe crónicas urbanas y la columna de True crime “Para matar... el tiempo: crímenes reales de Guanajuato, México y el mundo”. Cursó el Diplomado en Perfilación Criminal por la Federación Mexicana de Criminología y Criminalística y ha publicado en diversas revistas culturales, así como los libros de narrativa “Slasher”, “El gato con converses”, “Segunda temporada” y “El coyote y el murciélago” en formato impreso y digital.

Adonay David Ortiz Ponce

Abogado egresado del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey campus Puebla, maestro en Administración Pública y Política Pública del Tecnológico de Monterrey campus Santa Fe y doctorante en Derecho por el Instituto Internacional del Derecho y del Estado. Motivado por temas relacionados con la economía, derecho fiscal y una cultura hacia una justa y equitativa contribución a las tareas del Estado, así como el fortalecimiento del Estado de Derecho.

Romano Ponce Díaz

Doctor en Arte y Cultura por la Universidad de Guadalajara. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Ha centrado su producción en el análisis narratológico de cinematografía y videojuegos, abordados como objetos de arte visual. Generador de textos que han sido publicados por la Universidad de Guanajuato, Universidad de Aguascalientes, University of Edinburgh y University of Southampton en el Reino Unido.

Ana María Ponce Martínez

Abogada egresada de la Facultad de Derecho de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Maestra en Ciencias Penales por el Instituto Nacional de Ciencias Penales y doctoranda en Derecho por el Instituto Internacional del Derecho y del Estado, con estudios en Relaciones Internacionales por la Universidad Nacional Autónoma de México y, además, con diversos estudios de posgrado en derechos humanos y estudios medioambientales, resultado de su incesante interés por los movimientos sociales en pro de las causas justas, por la equidad, la igualdad y la justicia social.

Vicente Quirarte

Escritor, poeta, ensayista y dramaturgo. Doctor en Literatura Mexicana por la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México, así como director del Instituto de Investigaciones Bibliográficas, Biblioteca y Hemeroteca Nacional de esta casa universitaria. Miembro de número de la Academia Mexicana de la Lengua y del Sistema Nacional de Creadores del FONCA. Ganador de la Medalla Gabino Barrera, el Premio Universidad Nacional, El Premio Nacional de Ensayo Literario José Revueltas y

el Premio Xavier Villaurrutia. Coordinador de los diplomados “Drácula y sus discípulos”, “Vivir con el vampiro”, “El vampiro en el dominio hispánico”, entre otros. Autor de los libros *Las razones del samurai*, *Enseres para sobrevivir la ciudad*, *Sintaxis del vampiro*, una aproximación a su historia natural, *Elogio de la calle*, *Zarabanda con perros amarillos*, entre muchos otros, así como de diversas obras de teatro. Es integrante de El Colegio Nacional y forma parte de la Junta de Gobierno de la UNAM.

Ana Laura Teyssier Bautista

Consultora jurídica egresada de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Escritora, articulista, periodista narrativa y de opinión, documentalista, investigadora y promotora cultural independiente. Recibió el Premio Municipal de la Juventud y el Galardón Poblano Distinguido que otorga el H. Ayuntamiento del Municipio de Puebla y ha sido multipremiada en el sector cultural local y nacional.

José Enrique Tlachi Rodríguez

Maestro en Dirección de Empresas por la Universidad del Valle de Puebla, con licenciatura en Comunicación por la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Reportero del área de información institucional del Canal Universitario TV BUAP, así como conductor y jefe de información del programa *Breaking Wolf*. Integrante del departamento de información y prensa de la Dirección de Comunicación Institucional de la BUAP (2014-2021-).

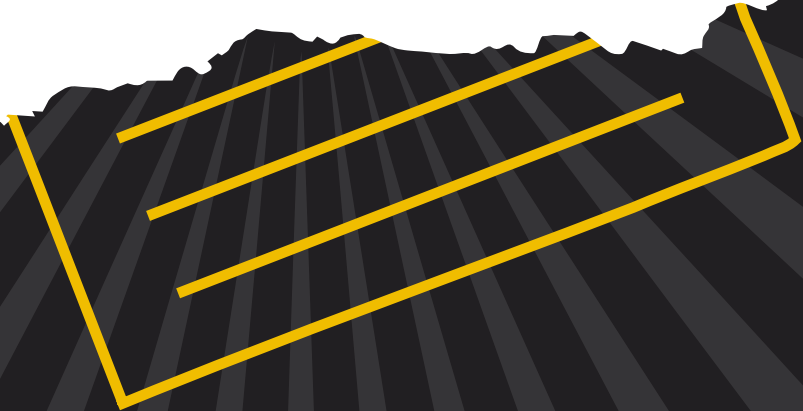
Enrique Alejandro Zúñiga Vázquez

Licenciado en Psicología por la Universidad Nacional Autónoma de México con la tesis “Homicidas Seriales: Una visión sociopsicoanalítica”. Maestro en Crimi-

nología y política criminal por el Instituto Nacional de Ciencias Penales. Criminólogo en la Subsecretaría del Sistema Penitenciario de la CDMX. Actualmente Visitador Adjunto en la Dirección General de Supervisión y Pronunciamientos Penitenciarios de la Comisión Nacional de los Derechos Humanos.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS



Referencias

- ADORNO, Theodor.; HORKHEIMER, Max. (2013)** [1969], *“La industria cultural”* Argentina; Cuadernos de Plata. El Cuenco de Plata.
- AGAMBEN, Giorgio, (2010)**, *Estado de excepción*, 4° ed., Argentina, Adriana Hidalgo.
- ALATRISTE, Sealtiel, (2007)**, *Aprende a dibujar con el ejemplo*, México. Editorial Aguilar
- ALEXIEVICH, Svetlana, (2015)**, *“La guerra no tiene rostro de mujer”*. Debate.
- ALPERS, Svetlana, (1987)**, *El Arte de Describir*. El Arte Holandés en el Siglo XVII. Madrid, Hermann Blume.
- AMUCHATEGUI, Griselda, (2012)**, *Derecho Penal*, México, Oxford.
- APOLODORO, (1987)**, *Biblioteca mitológica*, Madrid, Akal.
- Asociación ARSGAMES, (2014)**, *“El videojuego minimalista”* en Bit y Aparte. Revista interdisciplinaria de estudios videolúdicos, No. 2 Julio 2014. España.
- ÁVILA, Raudel, (2019)**, *“El Hombre que Ríe”*, Proceso, número 2, México, noviembre.
- BARRAUD, Philippe y Hite, Shere, (2003)**, *Todo lo que preguntaría a Shere Hite sobre sexo*. Conversaciones con Philippe Barraud, Madrid, Espasa Calpe.
- BAUMAN, Zygmunt, (2011)**, *Daños Colaterales. Desigualdades Sociales en la Era Global*, México, FCE.
- BAUMAN, Zygmunt, (2010)**, *Identidad*, Argentina, Losada.
- BAYONA, Mariano y Matos, Diego, (2013)**, *Superman. El primer superhéroe*, España, T. Dolmen Editorial.
- BEAULIEU, Alain, (2007)**, *Gilles Deleuze y su herencia filosófica*, Madrid, Campo de Ideas.
- BENJAMIN, Walter, (1935)**, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Editorial Itaca. Primera edición. México. 2003.

- BENJAMIN, W., (2003)**, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, México: Editorial Itaca.
- BERGER, J., (1977)**, *Ways of Seeing, Ways of Seeing*, United Kingdom: Penguin Group.
- BERISTAIN, C. M., (2012)**, *Acompañar los procesos con las víctimas*. Colombia: Fondo de Justicia Transicional.
- BERISTÁIN, Helena, (1995)**, *Diccionario de retórica y poética*, México, D.F., Editorial Porrúa.
- BOLAÑO Pérez, Laura Victoria, (2012)**, *Los superhéroes, el deber moral y la obligación. El caso de Spider-Man y de los X-Men*, Bogotá: Universidad del Rosario.
- BONGCO, Mila, (2000)**, *Reading comics: Language, culture, and the concept of Superhero in Comic Books*. Routledge. New York, NY. USA.
- BOURDIEU, Pierre, (2000)**, *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama.
- BRENZEL, Jeff, (2010)**, “¿Por qué son buenos los superhéroes? Los cómics y el anillo de Giges” en MORRIS, Tom y Morris, Matt (eds.) *Los superhéroes y la filosofía*, España, Blackie Books.
- BUFFINGTON, Robert, (2001)**, *Criminales y ciudadanos en el México moderno*, México, Siglo XXI.
- BUSTOS-GARCÍA, M., (2016)**, [Notas sobre:], en *Esculpir el Tiempo México*: Centro de Estudios Cinematográficos, UNAM.
- BUTLER, Judith, (2002)**, “*El género en llamas: cuestiones de apropiación y subversión*”. *Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del “sexo”*. Trad. Alcira Bixio. Barcelona: Paidós.
- CABRERA, M., (2010)**, *Estudios Visuales*, en Javeriana, P. U., (ed.) *Diccionario del pensamiento alternativo II*, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.
- Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión,** “Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos”, Diario Oficial de la Federación el 5 de febrero de 1917.
- CAMPBELL, Joseph. (1949)**, *El héroe de las mil caras*. Psicoanálisis del mito. Fondo de Cultura Económica. México.

- CAMPBELL, Joseph, (1959)**, *El héroe de las mil caras*, México, Fondo de Cultura Económica.
- CAMPBELL, Joseph, (2014)**, *El héroe de las mil caras*, México, Fondo de Cultura Económica.
- CAPELLA, Juan Ramón, (1999)**, *Fruta prohibida. Una aproximación histórico-teorética al estudio del derecho y del estado*, Madrid, Trotta, 2ª. ed.
- CARDONA Zuluaga, Patricia, (2006)**, “Del héroe mítico, al mediático. Las categorías heroicas: héroe, tiempo y acción”, *Revista. Universidad EAFIT*, vol. 42, núm. 144, pp. 51-68.
- CARRANCÁ Y TRUJILLO, Raúl, (1976)**, *Derecho Penal Mexicano*, México, Editorial Porrúa.
- CARRIÓN ARIAS, Rafael. (2017)**. “Los Comic Studies y la hermenéutica literaria: elementos para una genealogía crítico-material a partir del género súperheroico”. *Rilce: Revista de Filología Hispánica* 35 (1). Granada.
- CASAS, Narciso, (2015)**, *Historia y Análisis de los Personajes en el Cómic*, España, Bubok Publishing.
- CASTELLANOS, Fernando, (2003)**, *Lineamientos Elementales de Derecho Penal*, México, Editorial Porrúa.
- CASTELLANOS TENA, Fernando, (2005)**, *Lineamientos Elementales de Derecho Penal*, México, Editorial Porrúa.
- CASTELLI, Sarahii y Camacho, Thelma, (2015)**, “Apocalipsis en clave manga. Análisis semiótico del cómic japonés X”, *Imágenes, textos y contextos*, Pachuca, UAEH.
- CHEMALY, Soraya (2019)**. *Rabia somos todas. El poder del enojo femenino para cambiar el mundo*, México: Océano.
- CHUTE, Hillary L. (2016)**. *Disaster drawn. Visual witness, comics, and documentary form*. The Belknap Press of Harvard University Press.
- COCCA, Carolyn (2016)**. *Superwomen. Gender, power, and representation*. Bloomsbury.
- Congreso de la Unión, (2013)**. *Ley General de Víctimas*. México.
- CORREAS, Oscar, (1995)**, *Introducción a la Sociología Jurídica*, Barcelona, Signo, 2ª. ed.
- CORREDOR, Paloma, (2020)**, *El cómic. Una historia en imágenes*, México, Libsa, Distribuidora Marín.

- CORTINA, Adela, (2020)**, *Aporofobia, el rechazo al Pobre. Un Desafío para la Democracia*, México, Paidós.
- COSSE, Isabella, (2015)**, “*Mafalda: Historia social y política*”. Argentina, Fondo de Cultura Económica.
- DANIELS, Les. (1991)**, *Marvel. Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics*, Nueva York, Harry N. Abrahms Publishers.
- DE FALCO, Tom, (2002)**, *Spider-Man. La guía definitiva*, Barcelona, Ediciones B.
- DE LA VEGA, Nahum, (2013)**, “*Héroes, Antihéroes y Villanos*”, ISTMO, núm. 329, México, Universidad Panamericana, noviembre-diciembre.
- DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Felix, (1985)**, *El Anti Edipo*, Barcelona, Paidós.
- _____, **(2004)**, *Mil mesetas*, Valencia, Pretextos.
- DELEUZE, G. y Guattari, F. (2009)**, *Rizoma*, México.: Fontamara.
- DELEUZE, Gilles, (2005)**, *Derrames*, Buenos Aires, Cactus.
- _____, **(2008)**, *El pliegue. Leibniz y el barroco*, Buenos Aires: Paidós.
- DERRIDA, Jacques (1998)**. “1. Inyunciones de Marx” y “5. Aparición de lo inaparente”. *Espectros de Marx. El estado de la deuda, el trabajo del duelo y la nueva Internacional*. Trad. José Miguel Alarcón y Cristina Peretti. Pre-Textos.
- DÍAZ SARMIENTO, Claudia; López Lambraño, Mariangela; Roncallo Lafont, Laura. (2017)**. “*Entendiendo las generaciones: Una revisión del concepto, clasificación y características distintivas de los baby boomers, X y millennials*”. *Revista Clío América*. Vol. 11(22) 188-204. Doi: 10.21676/23897848.2440.
- DIDI-HUBERMAN, George (2015)**. *Remontajes del tiempo padecido. El ojo de la historia 2*. trad. Marina Califano. Biblos.
- DONOSO, José Agustín; Peñafiel Durruty, Mariano Alejandro (2017)**. “*Transmedial Transduction in the Spider-Verse*”. *Palabra Clave*, vol. 20, no. 3, July-September, 2017. Universidad de La Sabana. Colombia.
- DONOVAN, Tristan, (2010)**, “*Replay. The history of video games*”. Great Britain; Yellow Ant.

- DOWNES, David y Rock, Paul, (2011)**, *Sociología de la desviación*, Barcelona, Gedisa.
- DOYLE, Arthur Conan, (2012)**, *Todo Sherlock Holmes*, España, Catedra.
- EARLE, Harriet E. H. (2017)**. *Comics, trauma, and the new art of war*. University Press of Mississippi.
- ECO, Umberto, (1988)**, *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*, México, Tusquets.
- ECO, Umberto. 2012 [1968]**, *Apocalípticos e integrados*. México, 4ª Edición; Tusquets Editores.
- ECO, Umberto (1990)**. *Apocalípticos e integrados*, 10ª ed. Lumen.
- EMBED, Julio, (2018)**, *Con capa y antifaz la ideología de los superhéroes*, Madrid: Catarata.
- FEDERICI, Silvia (2010)**. *Calibán y la bruja. Mujeres, cuerpo y acumulación originaria*. Trad. Verónica Hendel y Leopoldo Sebastián Souza. Tinta Limón.
- FERNÁNDEZ-CHRISTLIEB, P. (2011)**, *Lo que se siente pensar o La cultura como psicología*, 1st ed., México: Santillana Ediciones Generales.
- FOUCAULT, Michel, (1977)**, *Historia de la sexualidad, la voluntad de saber*, México, Siglo XXI.
- FOUCAULT, Michel, (1978)**, *Vigilar y Castigar*, México, Siglo XXI.
- FRIEDAN, Betty, (2016)**, *“La mística de la feminidad”*. Ediciones Catedra.
- FROLOV, Ivan T. (1984)**. *Diccionario de filosofía*. Editorial Progreso, Moscú. 1984.
- FROMM, E., (1997)**. *Anatomía de la Destructividad Humana*. México: México siglo XXI.
- FUENTES, Gerardo, (2014)**, *Breve historia del cómic*, España, Ediciones Nowtilus SL.
- GALTUNG, J., (1989)**. *Violencia Cultural*. 2003 ed. España: Gernika Gogaratuz.
- GARLAND, David, (2010)**, *Castigo y sociedad moderna*. Un estudio de teoría social, México, Siglo XXI.
- GARRIDO, Vicente, (2005)**, *Qué es la psicología criminológica*, Biblioteca Nueva.
- GIORGI, Gabriel, (2007)**, *Ensayos sobre biopolítica*, Argentina, Paidós.
- GLUCKSMANN, André, (2005)**, *El Discurso del Odio*, Madrid, Taurus.
- GOFFMAN, Erving, (2006)**, *Estigma. La identidad deteriorada*, Argentina, Amorrortu.

- GOFFMAN, Erving, (2001)**, *Internados*, Argentina, Amorrortu.
- GÓMEZ, Juan (ed), (2012)**, *El Derecho a través de los Géneros Cinematográficos*, México, Tirant lo Blanch.
- GÓMEZ TAGLE, Erick, (2018)**, *Vademécum criminológico. Diccionario de ciencias sociales y penales*, México, Federación Mexicana de Psicología.
- GÓMEZ TAGLE, Erick, (2019)**, “Violencia audiovisual y protección de la niñez”, en *Revista de Derecho*, 2ª. época, año 15, núm. 20, Uruguay, Universidad Católica del Uruguay.
- GÓMEZ TAGLE, Erick, (2021)**, “El acoso escolar”, en *Criminogenesis. Revista Especializada en Criminología y Derecho Penal*, núm. 20, México, Grupo Criminogénesis, mayo-agosto.
- GOSCINNY, René. UDERZO, Alberto, (1961)**. “Asterix”, Francia, Dargaud.
- GREIMAS, Algirdas, (1971)**, *Semántica estructural*, Madrid, Gredos.
- GUBERN, Roman, (1974)**, “Fundamentos para una semiología de los cómics”, *El lenguaje de los comics*, Barcelona, Editorial Península.
- H. Congreso del Estado, (2006)**. Código Penal del Estado de Chihuahua. Chihuahua, Chihuahua: s.n.
- H. Congreso del Estado de Baja California**, “Constitución Política del Estado Libre y Soberano de Baja California”, Periódico Oficial No. 23, de fecha 16 de agosto de 1953, Tomo LXVI.
- HAMMURABI, R. d. B., (1728 a.C.)**, Código de Hammurabi. S.l.: E-Bookarama.
- HAN, Byung-Chul 2017 [2010]**, “*La sociedad del cansancio*” Segunda edición ampliada, Versión Kindle, Pensamiento Herder, España.
- HARAWAY, Donna J. (1995)**. *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Cátedra.
- HESÍODO, (1978)**, *Teogonía*, Madrid, Gredos.
- HOMERO, (2018)**, *La Odisea*, Guanajuato, Clásicos UG.
- HUANG, Cheng-Wen (2014)**. “Teaching visual narratives using a social semiotic framework: the case of manga”. ARCHER, Arlene y Denise Newfield (Eds.). *Multimodal approaches to research and pedagogy. Recognition, resources and ac-*

cess. Routledge. Pp. 71-90.

HUGO, Victor, (2019), *El hombre que ríe*, España, Kaizen editores.

IBAÑEZ, Francisco (1958), “Mortadelo y Filemón”, España, Bruguera.

JAKOBS, Günther, (2003), *Derecho Penal del enemigo*, España, Civita Ediciones.

JEFFREY, Scott, (2016), *The Posthuman Body in Superhero Comics: Human, Superhuman, Transhuman, Post/Human*, New York, Palgrave Macmillan.

JENKINS, Henry. (2006). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia en los medios de comunicación*. Editorial Paidós. 1ª. Edición en español. Barcelona. 2008.

JURGEN, Thorwald, (1966), *El siglo de la investigación criminal*, México, Ed. Labor.

JUVENAL, Persio, (1991). *Sátiras*, Gredos.

KANT, I. (1960), *Observations on the Feeling of the Beautiful and Sublime*, United States of America: University of California Press.

KANT, Immanuel, (2001). *Crítica del discernimiento*, Machado Libros.

KRISTEVA, Julia, (1991), *Strangers to Ourselves*, New York, Columbia University Press.

LACAN, J. (1966), *Psychanalyse et médecine. La place de la psychanalyse dans la médecine*. Collège de Médecine, France.

LAFÓN, Z. (2017), *¿Qué es la Cultura Visual?*, España: El arte por el arte.

LAGARDE Y DE LOS RÍOS, Marcela, (2015), “Los cautiverios de las mujeres: madresposas, monjas, putas, presas y locas”. México, D.F., Siglo XXI Editores.

LAMMOGLIA, Ernesto, (2002), *Abuso sexual en la infancia. Cómo prevenirlo y superarlo*, México, Grijalbo, 6ª ed.

LANGLEY, Travis, (2012), *Batman and psychology*, Nueva Jersey, John Wiley & sons.

LANGLEY, Travis, (2012), *Batman and Psychology: A Dark and Stormy Knight*, Estados Unidos, Willey.

LE BRETON, David, (2002), *La sociología del cuerpo*, Buenos Aires, Nueva Visión.

LEPORE, Jill, (2014), “*The Secret History of Wonder Woman*”. New York, Vintage Books.

- LIPOVETSKY, Gilles y SERROY, Jean, (2007),** *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Barcelona, Anagrama.
- LITTAU, Karin (2008).** *Teorías de la lectura: Libros, cuerpos y bibliomanía*. Buenos Aires: Manantial.
- LÓPEZ, Samantha, (2012),** *Derecho Penal I*, México, Red Tercer Milenio.
- LOVECRAFT, Howard Phillips, (2017),** *H.P. Lovecraft Anotado*, España, Akal.
- LUQUE, Pau, (2020),** “Las cosas como son y otras fantasías”, Versión Kindle, España, Anagrama, Argumentos.
- MADRID, Mike (2016).** *The supergirls. Fashion, feminism, fantasy, and the history of comic book heroines*. EUA, Exterminating Angel Press.
- MADRIZ, Esther, (2001),** *A las niñas buenas no les pasa nada malo. El miedo a la delincuencia en la vida de las mujeres*, México, Siglo XXI.
- MALDONADO AGUIRRE, Alejandro, (1994),** *El delito y el arte*, México, Instituto de Investigaciones Jurídicas UNAM.
- MÁLISHEV, M., (2007).** *Venganza y “ley” del Talión*. La colmena, Issue 53.
- MALO, Gustavo, (2003),** *Derecho Penal Mexicano*, México, Editorial Porrúa.
- MÁRQUEZ CÁRDENAS. E., (2011).** “La Victimología como estudio. Redescubrimiento de la víctima para el proceso penal”. *Prolegómenos Derechos y Valores*, XIV (27), p. 34.
- MARZANO, Michela, (2010),** *La muerte como espectáculo. Estudio sobre la “realidad-horror”*, México, Tusquets Editores.
- MAUBERT, F. (2012),** *El olor a sangre humana no se me quita de los ojos: Conversaciones con Francis Bacon*, Francia: Acantilado.
- MAZA, Alejandro, (2013),** “Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades”, *Perspectivas Docentes*, núm. 50. México.
- MCCLLOUD, Scott. (1993).** *Understanding comics: comics, the invisible art*. Kitchen Sink Press. Second Printing. Northampton Ma. USA. 1993.
- MCNABB, D. (2012),** *Del arte moderno al posmoderno in 100 años de Arte*, México: La fonda filosófica.

- MOENCH, Doug, (2004)**, *The forensic files of Batman*, Nueva York, Ibooks, inc.
- MOIX, Terenci. (1968)**. *Historia social del cómic*. Bruguera. 1ª. Edición. Barcelona, 2007.
- MOORE, A. (2009)**, *The voice of the fire*, United Kingdom: Top Shelf Productions.
- MOORE, A. (2016)**, *Jerusalem: a novel 1st ed.*, New York, N.Y.: Liveright Publishing Corporation.
- MOORE, A., Williams, J. H. and Gray, M. (2003)**, *Promethea*, United Kingdom: Vertigo.
- MORALES LUNA, Félix, (2013)**, “Un gran poder conlleva una gran responsabilidad. Los superhéroes y el derecho”, *Foro jurídico*, núm. 12, Perú.
- MORENO GONZÁLEZ, Rafael, (2005)**, *Sherlock Holmes y la investigación criminalística*, México, Instituto Nacional de Ciencias Penales.
- MORRIS, Tom y Morris Matt, (2010)**, *Los superhéroes y la filosofía*, España, Blackie Books.
- MORRISON, Grant, (2012)**, *Supergods. Héroes, mitos e historias del cómic*, España, Turner.
- MORRISON, Grant (2012)**. *Supergods. What masked vigilantes, miraculous mutants, and a sun god from Smallville can teach us about being human*. Nueva York: Spiegel & Grau.
- MIRZOEFF, N. (2009)**, *Introducción a la cultura visual*, London, Uk: Routledge.
- MURRAY, G. (1951)**, *Eurípides y Su Época*, México, Fondo de Cultura Económica.
- NG, Andrew Hock-soon, (2004)**, *Dimensions of Monstrosity in Contemporary Narratives: Theory, Psychoanalysis, Postmodernism*, New York, Palgrave Macmillan.
- NIETZSCHE, Friedrich, (2007)**. *Más allá del bien y del mal*.
- NIETZSCHE, Friedrich, (2015)**. *Más allá del bien y el mal*, Argentina, Ediciones Lea S.A.
- OSTROSKY SOLÍS, FEGGY, (2008)**, *Mentes Asesinas*, Quo Libros.
- OZ, Amos, (2015)**, *Contra el Fanatismo*, 5ª edición, España, Siruela.
- PAVÓN VASCONCELOS, Francisco, (2004)**, *Manual de Derecho Penal Mexicano*, México, Editorial Porrúa.
- PEIROTI MIGUEL, (2019)**, “Guasón/Joker”, *Sociópata americano, Con los ojos abiertos*; Críticas, Crónicas



de Festivales y Apuntes Sobre Cine, octubre.

PELÁEZ, R. (2004), *El acercó fílmico: preservación de la imagen documental*. in Trujillo, I., (ed.) Estudios Cinematográficos, México: Universidad Nacional Autónoma de México.

PEREÑA, Francisco, (2014). *De la violencia a la crueldad*, Editorial Síntesis.

PÉREZ, R., (2013). *La Ley del Talión*, pp. 39-40. s.l.:s.n.

PERRY, S.D. & Manning, Matthew, (2018), *Anatomía de un metahumano*, Estados Unidos, Insight Editions, Panini México.

PETTY, James (2015). 'Violent lives, ending violently? Justice, ideology and spectatorship in Watchmen'. Guidens, Thomas (Ed.), Graphic Justice. Intersections of comics and law. Routledge. pp. 147-163.

PHILLIPS, Nickie D. y Staci Strobl (2015). "When (super)heroes kill: vigilantism and deathworthiness in Justice League, Red Team, and Christopher Dorner killing spree". Guidens, Thomas (Ed.). Graphic Justice. Intersections of comics and law. Routledge. pp. 109-129.

PINTOR IRANZO, Iván. (2017). "Figuras del cómic. Forma, tiempo y narración secuencial". Publicaciones de la Universidad de Valencia (PUV). Colección Aldea Global. Valencia, España. 2017.

PLATÓN, (1992). *Diálogos II*, Gorgias, Gredos.

PLATÓN, (1988). *Diálogos IV*, República, Gredos.

PONCE, Esteban, M.E., (2005), *Los conceptos de justicia y derecho en Kant, Kelsen, Hart, Rawls, Habermas, Dworkin y Alexy*. s.l.: sn.

PORTE PETIT, Candaudap, (1991), *Apuntamiento de la Parte General de Derecho Penal*, México, Editorial Porrúa.

POZUELO-YVANCOS, J. M. (1986), *Retórica y narrativa: la narratio*. Epos: Revista de filología, (2).

PROPP, Vladimir, (1998), *Morfología del Cuento*, México, Akal.

QUIRARTE, Vicente, (2005). *Del monstruo considerado como una de las bellas artes*. México, Editorial Paidós Mexicana.

RABADÁN, M. E. (2017), *Seminario Temático: Metodologías de estudio del Arte*. in Doctorado In-

terinstitucional en Arte y Cultura.,Guadalajara Jalisco: Universidad de Guadalajara.

RAMOS, C., (2004), “De la Venganza y el Perdón”. Revista de Psicoanálisis, Issue 4, pp. 224, 225, 228.

RANCIERE, J. (2008), *Le spectateur émancipé*, 3rd ed., Buenos Aires, Argentina: Ediciones Manantial.

RAUSCHER, Andreas. STEIN, Daniel. THON, Jan-Noël (editors) (2020) “Comics and videogames. From hybrid medialities to Transmedia Expansions” (Kindle edition) Routledge. London. United Kingdom.

Real Academia Española, (2001), *Diccionario de la Lengua Española*, España, Espasa-Calpe.

REYNOLDS, Richard, (1992), *Super Heroes. A Modern Mythology*. Jackson, University Press of Mississippi.

RIELLA, Alberto, (2001), “Violencia y control social: el debilitamiento del orden social de la modernidad”, en Papeles de Población, año 7, núm. 30, México, Centro de Investigación y Estudios Avanzados de la Población, Universidad Autónoma del Estado de México, octubre-diciembre.

RODRIGUES, Aroldo, (1982), *Psicología social*, México, Trillas.

RODRÍGUEZ MANZANERA Luis, (2002), *Victimología*, México, Editorial Porrúa.

RODRÍGUEZ, (2008), “El nombre de la risa”, TONOS Revista Electrónica de Estudios Filológicos, número 16, España, Universidad Autónoma de Madrid, diciembre.

RORTY, Richard, (2013). *Contingencia, ironía y solidaridad*, Paidós.

ROUDINESCO, Élisabeth, (2010), *Nuestro lado oscuro*, México, Anagrama.

RUBENHOLD, Hallie, (2019), *The Five: The Untold Lives of the Women Killed by Jack the Ripper*, Estados Unidos, Doubleday.

SÁBATO, E. (2003a), *Antes del fin*, Buenos Aires, Argentina: Planeta.

SÁBATO, E. (2003b), *Sobre héroes y tumbas*, Buenos Aires, Argentina: De Bolsillo.

SAGANO, B. (2010), *Elementos textuales en “Crónica de una muerte anunciada”, de Gabriel*

García Marquez, México: Universidad de Guadalajara.

SAID, Edward, (2001). 'Introduction. Hommage to Joe Sacco'. Sacco, Joe, Palestine. Phantagraphics Books.

SÁNCHEZ, Mayra, (2011), "Actualizaciones de axiología estética: vislumbrar la complejidad del mundo", en José Ramón Fabelo y Alicia Pino (coords.), *Estética, arte y consumo. Su dinámica en la cultura contemporánea*, México, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Instituto de Filosofía de La Habana.

SATRAPI, Marjane (2000), "Persepolis" Pantheon.

SCHMIDT, Siegfried J. (1997). 'La auténtica ficción es que la realidad existe. Modelo constructivista de la realidad, la ficción y la literatura'. GARRIDO Domínguez, Antonio (Comp.) 1997. *Teorías de la ficción literaria*. Madrid: ARCO/LIBROS.

SCOLARI, Carlos Alberto. (2012). "Narrativas transmediáticas en España: cuatro ficciones en busca de un destino cross-media". *Communication & Society*, 25(1), 137-163.

SEELEY, Tim (editor) (1977), "Heavy Metal" HM Communications Inc. United States of America.

SEGATO, Rita Laura, (2016). *La guerra contra las mujeres*. Traficantes de sueños.

SHILDRICK, Margrit, (2002). *Embodying the Monster. Encounters with the vulnerable self*. Sage Publications.

SIBILIA, Paula, (2008), *La intimidad como espectáculo*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

SMITH, Travis, (2019), *Ética y superpoderes: Diez formas de salvar al mundo aunque no sepas volar*, España, Editorial Planeta Mexicana, S.A. de C.V.

SODERMAN, Harry y O' CORNNELL, John, (1986), *Métodos modernos de Identificación Policiaca*. 8ª edición, México, Ed. Limusa.

SPIEGELMAN, Art 2009 [1973] "Maus. Historia de un sobreviviente" Emecé editores, México.

STANTON, R.J., (2006). *Revenge*. *Revista Hispanoamericana de Filosofía*, 38(112), pp. 3-20.

STAM, R. (2014). *Teoría y práctica de la adaptación*, México: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos

- STEVENSON, Gregory (ed.), (2019)**, *Theology and the Marvel Universe*, Lanham, Lexington Books/Fortress Academic.
- SUÁREZ, Ana Katiria (2017)**, *En legítima defensa. Yakiri Rubio y la gran batalla contra la violencia machista y el sistema penal*. México: Grijalbo.
- SYMONS, Julian, (1982)**, *Historia del relato policial*, España, Bruguera.
- TALENS, Genaro; ROMERA, José; TORDERA, Antonio; HERNÁNDEZ, Vicente, (1980)**, *Elementos para una semiótica del texto artístico (Poesía, narrativa, teatro, cine)*, Madrid, Ediciones Cátedra, S. A..
- TARKOVSKI, A. (2016)**, *Esculpir el Tiempo*, México: Centro de Estudios Cinematográficos, UNAM.
- TERRONES, J. (2016)**, *Tres sardinas en un plato e ideas nómadas. Arte contemporáneo y Octavio Paz.*, Aguascalientes, México: Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- TORRES, Miquel Ángel, (2002)**, “Sexo inorgánico en el ciberespacio: relaciones entre ciencia y pornografía”, en Desacatos. Revista de Antropología Social, núm. 9, México, Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social, primavera-verano.
- UNICEF México, (2010)**, *Los Derechos de la Infancia y de la Adolescencia en México Una Agenda para el Presidente*, Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) México.
- VACHSS, Andrew, (1995)**, *Batman: The Ultimate Evil*, Estados Unidos, Warner Books.
- VELASCO, Paz, (2019)**, *Homo criminalis: El crimen a un clic: los nuevos riesgos de la sociedad actual*, España, Ariel.
- VÉLEZ VARGAS, Anabel, (2017)**, “Superheroínas: Lo que no sabías sobre las mujeres más poderosas del cómic”. Barcelona, Redbook Ediciones.
- VIGUERAS FERNÁNDEZ, Ricardo, (2011)**, “Adelita: una heroína de papel para una revolución en viñetas”. Nóesis, Revista de Ciencias Sociales y Humanidades, vol. 20, núm. 39, pp.124 -150.
- VOLLET, Matthias, (2006)**. *Los límites de la estética de la representación : del cine perceptivo de Bergson al cine durativo de Deleuze*, en Adolfo Chaparro (ed.), *Los límites de la estética de la re-*



presentación, Universidad del Rosario.

WEGENSTEIN, Bernadette (2010). 'Body' in Mitchell, W. J. T. y Mark B. N. Hansen (Eds.) *Critical terms for Media Studies*, Chicago: University of Chicago Press, pp. 19-34.

WHITE, Mark, (2019), *Batman and Ethics*, Estados Unidos, Willey.

WILLINGHAM, Bill (2002), "Fables" Vertigo.

WOLFGANG, Marvin y Ferracuti, Franco, (1971), *La subcultura de la violencia: hacia una teoría criminológica*, México, Fondo de Cultura Económica.

YÉPEZ, H. (2020), *Cómo Zizek des-cubre y re-cubre ideología*. in norte, U. d. l. f., (ed.) Colabdecritica, México.

ZAVALA, L. (2006), *La precisión de la incertidumbre. Posmodernidad, vida cotidiana y escritura*, 3rd ed., Toluca, Estado de México, México: Universidad Autónoma del Estado de México.

ZAVALA, L. (2014), *Teoría y práctica del análisis cinematográfico*, 2014, México: Trillas.

ŽIŽEK, Slavoj, (2014). *Acontecimiento*, Madrid, Sexto Piso.

ZIZEK, Slavoj, (2009). *Sobre la violencia. Seis reflexiones marginales*, Argentina, Paidós.

ZWEIG, Stefan, (2006), *La Impaciencia del Corazón*, 6ª edición, España, El Acantilado.

Cómics, mangas y novelas gráficas

AGUIRRE-SACASA, Roberto, (2007), *Sensational Spider-Man*, Marvel Comics, Volumen 2, Número 38.

AZZARELLO, Brian, (2008). *Joker*. Estados Unidos.

CANDILORO, Frank, (2014). *Onna-Bugeisha*. FrankenComics.

____, **(2014)**. *Pistoleras*. FrankenComics.

ENNIS, G. (2008). *Crossed #6*, *Crossed*, United States of America: Avatar Press.

DE FALCO, Tom, STERN, Roger, FRENZ, Ron y LEONARDI, Rick, (1992), *The Amazing Spider-Man. The Saga of the Alien Costume*, Nueva York, Marvel Comics.

DINI, Paul. (1994), *The Batman Adventures: Mad Love*. Estados Unidos.

FINGER, Bill. KANE, Bob. MORRISON, Grant. MC-KEAN, Dave (1989), *Arkham Asylum: A serious house on serious Earth*. DC Comics.

FRACTION, Matt (e) y Christian Ward (d) (2015). *ODY-C. Vol. 2. Sons of the Wolf*. Image.

____, **(2015)**. *ODY-C. Vol. 1. Off to far Ithicaa*. Image.

GAIMAN, Neil, (2009). *Batman: Whatever Happened to the Caped Crusader?*. Estados Unidos.

GAIMAN, Neil (e) y Dave McKean (d) (1988). *Black Orchid*. DC Comics.

GALLAGHER, Monica (2014). *Go for the eyes. An exploration of self defense*. Lipstick Kiss Press.

GARTH, Ennis (e) y Carlos Ezquerra (d) (2016). *Bloody Mary*. Image.

GLASS, Bryan J. L(e). y Victor Santos (d) (2013). *Furious. Volume 1: Fallen Star*. Dark Horse.

GORFINKEL, Jordan, (1999), *Batman: Batman: No Man's Land*, Estados Unidos.

HOUSER, Jody (e), Ty Templeton (d) y Keiran Smith (t) (2018). *Mother Panic / Batman Special 1*. DC.

HOUSER, Jody (e), Shawn Crystal (d) y Jean-Francois Beaulieu (c) (2017). *Mother Panic. # 10 – #12*. DC.

- HOUSER, Jody (e), John Pal Leon (d) y Dave Stuart (c), (2017).** *Mother Panic. # 7 – #9.* DC.
- HOUSER, Jody (e), Shawn Crystal (d) y Jean-Francois Beaulieu (c) (2017).** *Mother Panic. # 4 – #6.* DC.
- HOUSER, Jody (e) y Tommy Lee Edwards (d) (2017).** *Mother Panic. # 1 – #3.* DC.
- JONES, Joëlle (e & d), Jamie S. Rich (e) y Laura Allred (c) (2016).** *Lady Killer 2. #1 - #5.* Dark Horse.
- ____ (2015). *Lady Killer. #1 - #5.* Dark Horse.
- JONHS, Geoff, (2020),** *Three Jokers.* Estados Unidos.
- KANE, Bob. (1940),** *Batman 1.* Estados Unidos.
- KIETH, Sam (2018).** *Four women.* IDW.
- KING, Tom, (2019),** *Batman. La caída y el caído,* México, Editorial Televisa.
- KOIKE, Kazuo (e) y Kazuo Kamimura (d), (2006).** *Lady Snowblood. Vol. 4: Retribution. Pt. 2.* Dark Horse.
- ____ (2006). *Lady Snowblood. Vol. 3: Retribution. Pt. 1.* Dark Horse.
- ____ (2005). *Lady Snowblood. Vol. 2: The deep-seated grudge. Pt. 2.* Dark Horse.
- ____ (2005). *Lady Snowblood. Vol. 1: The deep-seated grudge. Pt. 1.* Dark Horse.
- LEE, S., Everett, B, (1964),** *Daredevil,* Marvel comics, Volumen 1, Número 1.
- LEE, Stan; Ditko, Steve, (1962),** *Amazing Fantasy #15,* Estados Unidos: Marvel Comics.
- LEWIS, Sean (e) y Caitlin Yarsky (d) (2017).** *Coyotes. #1 - #4* Portland: Image.
- LIU, Marjorie (e) y Sana Takeda (d) (2017).** *Monstress. Volume Two. The Blood.* Image.
- ____ (2016). *Monstress. Volume One. Awakening.* Image.
- LOEB, Jeph, (1996),** *Batman: The Long Halloween,* Estados Unidos.
- MCELROY, Alan (e), Dwayne Turner (d) y Danny Miki (t) (1999).** *Curse of the Spawn. Book two: Blood & Sutures.* Image.
- ____ (1997). *Curse of the Spawn. #8: Carnival of Souls.* Image.
- ____ (1997). *Curse of the Spawn. #7: Tombs.* Image.
- ____ (1997). *Curse of the Spawn. #6: Blood and rain.* Image.
- ____ (1996). *Curse of the Spawn. #5: Suture.* Image.

- MILLER, Frank, (1991)**, *"Sin City"* Dark Horse Comics.
- MILLER, Frank, (2018)**, *Batman. The Dark Knight*, México, DC Comics Deluxe.
- MILLER, Frank, (1986)**, *Batman: The Dark Knight Returns*. Estados Unidos.
- MILLER, F., Mazzucchelli, D, (2019)**, *Daredevil Born Again*, Marvel Deluxe.
- MILLER, F., Romita, J, (2016)**, *Daredevil the man without fear*, Marvel Deluxe.
- MOENCH, Doug, (1993)**, *Batman: Knightfall*. Estados Unidos.
- MOORE, Alan. GIBBONS, Dave 2005 [1986]** *"Watchmen"*, DC Comics.
- MOORE, Alan. (1988)**, *The Killing Joke*. Estados Unidos.
- MOORE, Alan, (2016)**, *Batman Noir. The Killing Joke*, México, DC Comics Deluxe.
- MOORE, A., Bolland, B, (2008)**, *Batman: The Killing Joke*, Deluxe edition, DC Comics.
- MOORE, Terry (2015)**. *Rachel Rising. Vol. 6: Secrets Kept*. Abstract Studio.
- ___ **(2015)**. *Rachel Rising. Vol. 5: Night Cometh*. Abstract Studio.
- ___ **(2014)**. *Rachel Rising. Vol. 4: Winter graves*. Abstract Studio.
- ___ **(2013)**. *Rachel Rising. Vol. 3: Cemetery Songs*. Abstract Studio.
- ___ **(2012)**. *Rachel Rising. Vol. 2: Fear no Malus*. Abstract Studio.
- ___ **(2011)**. *Rachel Rising. Vol. 1: Shadow of Death*. Abstract Studio.
- MORRISON, Grant, (1989)** *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth*, Estados Unidos.
- MORRISON, Grant, (2014)**, *Arkham Asylum*, México, DC Comics.
- MOULTON Marston, William (e), Alice Marble (d), Harry G. Peter (t) y Sheldon Mordoff (c) (1941)**. *Wonder Woman #1*. DC.
- MURPHY, Sean, (2017)**. *Batman: White Knight*, Estados Unidos.
- O'BARR, James (e) y Antoine Dodé (d) (2013)**. *The Crow: Curare*. IDW.
- RUGG, Jim y Brian Maruca (2017)**. *The Street Angel Gang*. Image.

- ____ (2014). *Street Angel*. Monkeybrain Comics.
- RUCKA, Greg (e), Liam Sharp (d) y Laura Martin (c) (2017). *Wonder Woman*. Vol. 1 *The Lies*. DC.
- RUCKA, Greg (e), Nicola Scott (d) y Romulo Fajardo Jr. (c) (2017). *Wonder Woman*. Vol. 2 *Year One*. DC.
- SEBELA, Christopher (e) y Joshua Hixson (d) (2018). *Shanghai Red*. #1-5 Image.
- SHIMOZAWA, Kan (e) y Hana Shinohara (e & d) (2008). *Ichii* Vols. 1 – 7. Kodansha. [Versión traducida no oficial, del grupo Easy Going Scans, disponible en: <http://read.egscans.com/Ichi>].
- SHIRAI, Yumiko (2009). *Wombs*. Vols. 1 – 5. Ikki. [Versión traducida no oficial, del grupo Hox & Happy Scans, disponible en: <http://fanfox.net/manga/wombs/>] (Consultado el 23 de abril de 2019).
- SLOTT, D. et. al. (2014). *Spider-Verse* (Varios títulos). Marvel Comics. New York. 2014.
- SLOTT, D., Ramos, H, (2013), *The amazing Spider-man*, Marvel comics, Volumen 1, Número 700.
- SLOTT, D., Stegman, R, (2013), *Superior Spider-man*, Marvel comics, Volumen 1, Número 4.
- SNYDER, Scott, (2014), *Batman: Endgame*.
- SPENCER, Nick, (2015), *Captain America: Sam Wilson #1*, Estados Unidos: Marvel Comics.
- STARLIN, Jim. (1988-1989), *Batman: A Death in the Family*. Estados Unidos.
- SUTTER, Kurt (e), Courtney Alameda (d) et al. (2017). *Sisters of Sorrow*. #1 - #4. BOOM!
- TYNION, James. (2020), *Batman: The Joker War*. Estados Unidos.
- VANCE, James (e) y Alexander Maleev (d) (1996). *The Crow: Flesh & Blood*. Kitchen Sink Comix.
- WILLINGHAM, Bill (2002) *"Fables"* Vertigo.
- WOLF, Tony (e) y Joao Vieira (d) (2016). *Suffrajitsu*. Mrs. Pankhurst's Amazons. The collected edition. Jet City.
- YAGI, Norihiro (2015). *Claymore*. Vol. 27. *Silver-eyed Warriors*. Trad. y adapt. John Werry. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
- ____ (2015). *Claymore*. Vol. 26. *A Blade from far Away*. Trad. y adapt. John Werry. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
- ____ (2014). *Claymore*. Vol. 25. *Sword of the Dark*

- Deep. Trad. y adapt. John Werry. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
- (2014). *Claymore. Vol. 24. Army of the Underworld*. Trad. y adapt. John Werry. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
 - (2013). *Claymore. Vol. 23. Mark of the Warrior*. Trad. y adapt. John Werry. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
 - (2013). *Claymore. Vol. 22. Claws and Fangs of the Abyss*. Trad. y adapt. John Werry. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
 - (2012). *Claymore. Vol. 21. Corps of the Witch*. Trad. y adapt. John Werry. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
 - (2012). *Claymore. Vol. 20. Remains of the Demon Claw*. Trad. y adapt. John Werry. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
 - (2011). *Claymore. Vol. 19. Phantoms in the Heart*. Trad. y adapt. John Werry. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
 - (2011). *Claymore. Vol. 18. The Ashes of Lauretrec*. Trad. y adapt. Arashi Productions. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
 - (2010). *Claymore. Vol. 17. The Claws of Memory*. Trad. y adapt. Arashi Productions. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
 - (2010). *Claymore. Vol. 16. The Lamentations of the Earth*. Trad. y adapt. Arashi Productions. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
 - (2009). *Claymore. Vol. 15. Genesis of War*. Trad. y adapt. Arashi Productions. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
 - (2009). *Claymore. Vol. 14. A Child Weapon*. Trad. y adapt. Arashi Productions. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
 - (2008). *Claymore. Vol. 13. The Defiant Ones*. Trad. y adapt. Arashi Productions. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
 - (2008). *Claymore. Vol. 12. The Souls of the Fallen*. Trad. y adapt. Arashi Productions. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
 - (2008). *Claymore. Vol. 11. Kindred of Paradise*. Trad. y adapt. Arashi Productions. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.

- ____ (2007). *Claymore. Vol. 10. The Battle of the North*. Trad. y adapt. Arashi Productions. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
- ____ (2007). *Claymore. Vol. 9. The Deep Abyss of Purgatory*. Trad. y adapt. Arashi Productions. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
- ____ (2007). *Claymore. Vol. 8. The Witch's Maw*. Trad. y adapt. Arashi Productions. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
- ____ (2007). *Claymore. Vol. 7. Fit for Battle*. Trad. y adapt. Arashi Productions. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
- ____ (2007). *Claymore. Vol. 6. The Endless Gravestones*. Trad. y adapt. Jonathan Tarbox. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
- ____ (2006). *Claymore. Vol. 5. The Slashers*. Trad. y adapt. Jonathan Tarbox. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
- ____ (2006). *Claymore. Vol. 4. Marked for Death*. Trad. y adapt. Jonathan Tarbox. Marked for Death. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
- ____ (2006). *Claymore. Vol. 3. Teresa of the Faint Smile*. Trad. y adapt. Jonathan Tarbox. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
- ____ (2006). *Claymore. Vol. 2. Darkness in Paradise*. Trad. y adapt. Jonathan Tarbox. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.
- ____ (2006). *Claymore. Vol. 1. Silver-eyed Slayer*. Trad. y adapt. Jonathan Tarbox. VIZ Media / Shounen Jump Advanced.

Materialles audiovisuales

Batman & Robin (1966) (Español latino) *El Guasón roba las joyas del Museo* <https://www.youtube.com/watch?v=WaOv2qDaaFI>

BRADLEY, A.C., (2021), *What if...?* [streaming], Estados Unidos: Marvel Studios.

DEKNIGHT, S (productor), 2015-2018, *Marvel's*

Daredevil, Estados Unidos, Netflix.

FLEISCHER, Ruben (2018), *Venom*, Sony Pictures, Marvel Entertainment.

LINDELOF, Damon. SPEZIALY, Tom. KASSELL, Nicole. WILLIAMS, Stephen. IBERTI, Joseph (productores) (2019) “*Watchmen*” (mini-serie) Home Box Office (HBO).

MCCAY, Winsor, (1902), *Gertie the Dinosaur*, United States of America: Box Office Attractions Company.

JOHNSTON, Joe, (2011), *Capitán América: El primer vengador*, Estados Unidos: Marvel Studios.

NOLAN, Christopher, (2005), *Batman Begins*, Estados Unidos: Syncopy Films, Patalex III Productions & DC Comics.

NOLAN, Christopher, (2008), *The Dark Knight*, Estados Unidos: Legendary Pictures, Syncopy Films & DC Comics.

NOLAN, Christopher, (2008), “*El Caballero de la Noche*”, Estados Unidos de América, Legendary Entertainment.

NOLAN, Christopher, (2012), *The Dark Knight Rises*, Estados Unidos: Legendary Pictures, Syncopy Films & DC Comics.

NORRINGTON, Stephen, (1998), *Blade*, Estados Unidos: Marvel Studios.

PERSICETTI Jr., Robert; Ramsey, Peter y Rothman, Rodney, (2018), *Spider-Man: un nuevo universo*, Estados Unidos: Sony Pictures Animation & Marvel Entertainment.

PETTIGREW, Jacques. LEMIRE, Michel (productores) (2000) “*Heavy Metal 2000*” (película) Columbia Tristar Home Video.

PHILLIPS, Tod, (2019), *Joker*, Estados Unidos: Village Roadshow Pictures, Bron Creative, Joint Effort Productions, Sikelia Productions & DC Comics

RAIMI, Sam, (2002), *Spider-Man 2*, Estados Unidos: Columbia Pictures & Marvel Enterprises.

RAIMI, Sam, (2002), *Spider-Man*, Estados Unidos: Columbia Pictures, Marver Enterprises & Laura Ziskin Productions.

RAIMI, Sam, (2007), *Spider-Man 3*, Estados Unidos: Columbia Pictures & Marvel Entertainment.

RATNER, Brett, (2006), *X-Men: The last stand*, Es-



tados Unidos: Marvel Entertainment, Dune Entertainment, The Donner's Company & Ingenious Media.

RUSSO, Anthony y Russo, Joseph, (2019), *Avengers: Endgame*, Estados Unidos: Marvel Studios.

SINGER, Bryan, (2000), *X-Men*, Estados Unidos: Marvel Entertainment, The Donner's Company & Bad Hat Harry Productions.

SINGER, Bryan, (2003), *X-Men 2*, Estados Unidos: Marvel Entertainment, The Donner's Company & Bad Hat Harry Productions.

SKOGLAND, Kari, (2021), *Falcón y el Soldado del Invierno*, Estados Unidos: Marvel Studios.

SNYDER, Zach (director) 2009 (película) "*Watchmen*". Legendary Pictures, DC Comics.

SNYDER, Zack, (2016), *Batman vs Superman: Dawn of Justice*, Estados Unidos: Warner Bros. Pictures.

STEVEN, M (productor), 2003, *Daredevil*, [película], Estados Unidos, Marvel Entertainment.

THE SPIDER-CERO, (2021), "Yo necesite a Spider-Man en mi vida" | Homenaje a Andrew Garfield | *The Amazing Spider-Man*, [online] disponible en https://www.youtube.com/watch?v=UL_tubd6uP4

The top comics, 13 de julio del 2016, *Los 10 personajes más poderosos de DC Comics*, [video], <https://www.youtube.com/watch?v=zrsjGVGQ8hs>

The top comics, 19 de octubre del 2014, *7 cosas que debes saber de Daredevil*, [video], <https://www.youtube.com/watch?v=c97O32ok4BY&t=520s>

WatchMojo Español, 23 de abril del 2019, *¡Top 10 Personajes MUY PODEROSOS para el MCU!*, [video], <https://www.youtube.com/watch?v=Al3PsY-ClcBs>

WATTS, Jon, (2021), *Spider-Man No way home*, Estados Unidos: Columbia Pictures & Marvel Studios.

WHEDON, Joss, (2012), *Avengers: Age of ultron*, Estados Unidos: Marvel Studios.

Sitios de internet

ALVERSON, Brigid (2019). “NYCC insider sessions powered by icv2: a demographic snapshot of comics buyers”. ICv2. The business of Geek Culture. <https://icv2.com/articles/news/view/38709/nycc-insider-sessions-powered-icv2-a-demographic-snapshot-comics-buyers> (Consultado el 24 de abril de 2019).

AMANDA, Bruce, (2018), *20 Powers Only True Fans Know Venom Has (And 10 Weaknesses)*. Disponible en <https://screenrant.com/venom-hidden-powers-weaknesses/> [Consultado 17 de julio, 2020].

Archive.org (2020) “Atari Force Comics” obtenido de <https://archive.org/details/atariforcecomics> el 29 de julio de 2020.

ARROS, Fernanda, (2019), “Las distintas Historias de Origen del Joker en los Cómicos”. La Tercera, [on line]. Recuperado de: <<https://www.latercera.com/mouse/joker-historia-origen-comics/>> [18 de julio de 2020].

Atariage.com (2020) “Spider-Man – Parker Brothers – Atari 2600”. obtenido de https://atariage.com/manual_page.php?SystemID=2600&SoftwareLabelID=477&ItemTypeID=¤tPage=3&maxPages=8 el 25 de julio de 2020.

Ataricompendium.com (2020) “Comics” obtenido de <http://www.ataricompendium.com/archives/comics/comics.html> el 29 de julio de 2020.

BALLESTER, Sergio, (2018), *El cómic y su valor como arte*, Tesis, Universidad Complutense de Madrid, available at: <https://eprints.ucm.es/47463/1/T40053.pdf> (22 junio 2020).

CERVERA, Humberto, (2017), “¿Qué hace a Spider-man tan popular?”, Red Bull. Obtenida el 28 de noviembre de 2021 de <https://www.redbull.com/mx-es/qu%C3%A9-hace-a-spider-man-tan-popular>

CHARPENTIER, Denisse, (2021), “«Una de las mejores cosas del traje de Spider-Man»: la emo-

tiva reflexión de Stan Lee”, Bio Bio Chile. Obtenido el 28 de diciembre de 2021 de <https://www.biobiochile.cl/noticias/espectaculos-y-tv/cine-y-series/2021/12/19/una-de-las-mejores-cosas-del-traje-de-spider-man-la-emotiva-reflexion-de-stan-lee.shtml>

CULTURAOCIO, (2019), “*Los Orígenes del Joker en Cómic, Cine y Televisión*”, [on line]. Recuperado de: https://www.culturaocio.com/cine/noticia-origenes-joker-comic-cine-television-20191005151924.html?fbclid=IwAR-277leksOGokD3jpb26kCMTxgSgdw5EHF-8VXEI8aF6hdSt_tUV57VmrEgA [18 de julio de 2020].

Diccionario de la Real Academia Española, (2019), *Antihéroe*, disponible en: <https://dle.rae.es/anti-heroe> (13 julio 2020).

Diccionario de la Real Academia Española, (2019), *Cómic*, disponible en: <https://dle.rae.es/cómic> (19 junio 2020).

Diccionario de la Real Academia Española, (2019), *Héroe*, disponible en : <https://dle.rae.es/héroe> (13 julio 2020).

Diccionario de la Real Academia Española, (2019), *Litografía*, disponible en: <https://dle.rae.es/litografía> (19 junio 2020).

Diccionario de la Real Academia Española, (2019), *super*, disponible en: <https://dle.rae.es/súper> (13 julio 2020).

Diccionario de la Real Academia Española, (2019), *superhéroe*, disponible en: <https://dle.rae.es/superheroe> (13 julio 2020).

Diccionario de la Real Academia Española, (2019), *Villano*, Disponible en: <https://dle.rae.es/villano> (13 julio 2020).

ECO, Umberto 2016 [1978] “*El superhombre de masas*” obtenido de <https://docer.com.ar/doc/h0e18n> consultado el 27 de julio de 2020.

Encuesta Nacional de Lectura y Escritura (2015). *Observatorio de la lectura*. Secretaría de Cultura. <https://observatorio.librosmexico.mx/encuesta.html> (Consultado el 23 de abril de 2019).

ENGEL, T. L., (2014). <https://es.scribd.com> [En línea] Available at: <https://es.scribd.com/document->

to/239488838/La-ley-Del-Talion [Ultimo acceso: 12 agosto 2020].

Fandom.com (2020a) “DC Database. Video Games”. Obtenido de https://dc.fandom.com/wiki/Category:Video_Games el 25 de julio de 2020.

Fandom.com (2020b) “Marvel Database. Marvel Video Games”. Obtenido de https://dc.fandom.com/wiki/Category:Video_Games el 25 de julio de 2020.

FERNÁNDEZ Gutiérrez, L. B., (2014). <https://es.scribd.com> [En línea] Available at: <https://es.scribd.com/doc/236854350/Venganza-Privada> [Ultimo acceso: 13 agosto 2020].

FIELDER, Joe (1999) “Superman Review” obtenido de <https://www.gamespot.com/reviews/superman-review/1900-2545277/> el 28 de julio de 2020.

GALÁN, Rafael, (2020), “¿Por qué Spider-Man es el superhéroe favorito de los españoles?”, Esquire. Obtenido el 28 de diciembre de 2021 de: <https://www.esquire.com/es/actualidad/a30591507/superheroe-favorito-espanoles-spider-man/>

IMAGINARIO, Andrea, s.a., “Película Joker de Todd Phillips”, Cultura Genial, [on line]. Recuperado de: <https://www.culturagenial.com/es/pelicula-joker-de-todd-phillips/> genial.com/es/pelicula-joker-de-todd-phillips/ [18 de julio de 2020].

KIRKBRIDE BUILDINGS: <http://www.kirkbridebuildings.com>

La Prensa, (2019), “Joker: Esta es la Historia del Origen del Guasón en los Cómic de DC”, [on line]. Recuperado de: <https://laprensa.peru.com/espectaculos/noticia-joker-historia-origen-guasón-comics-dc-nnda-nnlt-92397?fbclid=IwAR0AcXVHmQFFhfoD3ppJoA1F2B3axnvAz0dpANfH7ESyDCCMzloqjRy6xhc> [18 de julio de 2020].

MÁXIMA, U. J., (2019). <https://www.caracteristica.co> [En línea] Available at: <https://www.caracteristica.co/heroee/> [Ultimo acceso: 19 septiembre 2020].

PALLOTA, Frank, (2021), “«Spider-Man: No Way Home» es la primera película en ganar US\$ 1.000 millones desde 2019”, CNN en Español. Obtenido el 8 de enero de 2022 de: <https://cnnespanol.cnn.com/2021/12/26/spider-man-no-way-ho->



me-primera-pelicula-ganar-mil-millones-trax/
PENÍN, Cristina, (2015), “¿Por qué necesitamos a los superhéroes?”, Domingo de cine. Disponible en: <https://domingodecine.com/por-qu%C3%A9-necesitamos-a-los-superh%C3%A9roes-1625940eab1>

Real Academia Española. Diccionario de la Lengua Española, [versión 23.3 en línea]. <https://dle.rae.es> Available at: <https://dle.rae.es/ley> [Ultimo acceso: 19 septiembre 2020].

SMETHURST, T.; CRAPS, S. (2015) “*Playing with trauma: Interreactivity, empathy, and complicity in The Walking Dead videogame*”; Games and Culture Vol 10 (3); Sage; obtenido de https://www.researchgate.net/publication/275252955_Playing_with_Trauma_Interreactivity_Empathy_and_Complicity_in_The_Walking_Dead_Video_Game/link/558bdcd108aee43bf6ad03a5/download consultado el 29 de julio de 2020.

SMITH, J., (2018). <https://es.scribd.com> [En línea] Available at: <https://es.scribd.com/document/391489580/Derecho-Penal-Venganza-Publica> [Ultimo acceso: 13 agosto 2020].

SOLEDAD, M., (2019). <https://es.scribd.com> (en línea) Available at: <https://es.scribd.com/document/408454738/14-sin-drome-de-culpabilidad-en-el-sobreviviente> [ultimo acceso: 14 de agosto 2020].

Superaficionados, s.a., “Descubre el Misterioso Origen del Joker, El Payaso Rey del Crimen”, [on line]. Recuperado de: <https://www.superaficionados.com/origen-joker/?fbclid=IwAR31e0lCxnUVg-3dTYPuayf4xSRkyC4rjILlvYQ_3UghhvuSpL0ES-qW0ZNjc> [18 de julio de 2020].

Universo Abierto, (2019), *La importancia de los cómics en la enseñanza y la educación*, [on line]. Recuperado de: <<https://universoabierto.org/2019/10/03/la-importancia-de-los-comics-en-la-ensenanza-y-la-educacion/>> [18 de julio de 2020].

University, E. M., (2004) <https://slideplayer.es> [en línea] Available at: <https://slideplayer.es/slide/34976> [ultimo acceso: 20 agosto 2020].

Juegos referenciados

ANIMAGIC (1989) “Mortadelo y Filemón II: Safari Callejero”, Sinclair ZX Spectrum, Armstrad CPC, MSX, Armstrad PCW, PC. Dro-Soft.

Alan Wake’s American Nightmare (2012) Directed by Lake, S. and Rautalahti, M. Finlandia: Remedy Entertainment.

ARC SYSTEM WORKS (2018) “*Dragon Ball Fighterz*” Microsoft Xbox One, Sony Playstation 4, Nintendo Switch, PC.

ATARI (1978) “*Superman*”; Atari VCS 2600.

ATARI (1979) “*Adventure*”; Atari VCS 2600.

ATARI (1980) “*Berzerk*” Atari VCS 2600.

ATARI (1981a) “*Defender*” Atari VCS 2600.

ATARI (1981b) “*Warlords*” Atari VCS 2600.

ATARI (1982a) “*Star Raiders*” Atari VCS 2600.

ATARI (1982b) “*Phoenix*” Atari VCS 2600.

ATARI (1982c) “*Centipede*” Atari VCS 2600.

ATARI (1982d) “*Yar’s Revenge*” Atari VCS 2600.

ATARI (1983a) “*Galaxian*” Atari VCS 2600.

ATARI (1983b) “*Swordquest*” Atari VCS 2600.

BIOWARE (2007) “*Mass Effect*” Microsoft Xbox 360.

COLECO (1982) “*Smurfs: Rescue in Gargamel’s Castle*”. ColecoVision. Atari VCS2600.

DEADLINE GAMES (2009) “*Watchmen: The End is Nigh*” Microsoft Windows, Microsoft Xbox360.

ELECTRONIC ARTS (2010) “*Dante’s Inferno*” Microsoft Xbox360, Microsoft Windows, Sony Playstation 3.

EPIC GAMES (2006) “*Gears of War*” Microsoft Xbox 360.

KONAMI (1999) “*Silent Hill*” Sony Playstation.

NETHERREALM STUDIOS (2013) *Injustice: Gods Among Us*; Microsoft Xbox360, PC, Sony Playstation 3. Warner Brothers Interactive.

NINTENDO 1982. “*Popeye*”. Arcadias.

OCEAN SOFTWARE (1986) “*Batman*”. Sinclair ZX Spectrum; Armstrad PCW; MSX; Armstrad CPC.

PARKER BROTHERS (1983) “*Spider-Man*”. Atari 2600.

- PLATINUM GAMES (2009)** *"Madworld"* Nintendo Wii.
- RITUAL ENTERTAINMENT (2000)** *"Heavy Metal F.A.K.K. 2"* Classic Mac OS, Linux, Microsoft Windows.
- ROCKSTEADY STUDIOS (2009)** *"Batman: Arkham Asylum"*. Microsoft Xbox 360, Sony Playstation 3, PC.
- SEGA (1995)** *"Comix Zone"*; Sega Mega Drive.
- SHEDWORKS (2020)** *"Sable"*; MacOSX, Microsoft Windows, Microsoft Xbox Series X, Raw Fury.
- TECMO (1989)** *"Ninja Gaiden"*. Nintendo NES.
- TELLTALE GAMES (2012)** *"The Walking Dead"* Sony Playstation 3, Microsoft Xbox 360.
- TELLTALE GAMES (2013)** *"The Wolf Among Us"* Sony Playstation 3, Sony Playstation 4, Microsoft Xbox 360, Microsoft Xbox One, PC.
- TITUS SOFTWARE (1999)** *"Superman 64"*. Nintendo Nintendo 64.
- ULTIMATE PLAY THE GAME (1984)** *"Knight Lore"*; Sinclair ZX Spectrum; BBC Micro; Armstrad CPC; MSX.
- VISCERAL GAMES (2008)** *"Dead Space"* Sony Playstation 3, Microsoft Xbox 360, PC.

Créditos de las imágenes

- Figura 1:** McCay, Windsor. (1908). Little Nemo in Slumberland. Recuperado de: <https://comic-bookplus.com/?dlid=8424> el 26 de julio del 2020.
- Figura 2:** Marvel comics. Amazing Spider-Man # 268 (Vol.1) de 1985.
- Figura 3:** Marvel Comics. Amazing Spider-Man #9. 2014.
- Figura 4:** Marvel Comics. Amazing Spiderman #14. 2015.

¿SON LOS CÓMICS UN OBJETO DE ESTUDIO CIENTÍFICO, ARTÍSTICO Y LITERARIO?

Durante décadas, el género narrativo basado en secuencias de imágenes, pictogramas y textos para contar una historia han sido objeto de debates respecto a su calidad, contenido y público al que se dirigen, dentro de lo cual se incluyen las historietas, los cómics, el manga y las novelas gráficas.

Como relatos utilizan la función gráfica de las imágenes y la función narrativa de las palabras, pero su análisis es más amplio, abarcando su lenguaje, arte secuencial y propuesta creativa, pero también su contexto histórico, el impacto que generan las ficciones populares y los estereotipos, ideologías y doctrinas políticas que en ocasiones muestran.

Para la calidad narrativa y complejas líneas argumentales de algunos cómics, se han reclutado guionistas de cine, novelistas, dramaturgos y creadores de series de televisión, buscando mantener la tensión dramática en personajes que parece que siempre van a ganar, trátase de héroes, villanos o dioses.

El Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Puebla publica esta obra, única en su tipo, en la cual participan artistas, escritores, estudiantes, académicos e investigadores de diversas áreas del conocimiento, permitiendo una lectura amplia, diversa, fresca, sobre este género, tan apasionante para gente de todas las edades.

