



Tipo de documento: Tesis de Maestría

Título del documento: Historias de superhéroos : imaginarios, sociedad y política en el cómic moderno (1938-1945/1962-1972)

Autores (en el caso de tesis y directores):

Anibal Villordo

Laura Vanesa Vazquez, dir.

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis: 2019

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
Para más información consulte: <http://repositorio.sociales.uba.ar/>

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)



La imagen se puede sacar de aca: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR



Autor:

Lic. Aníbal Villordo

Historias de superhéroes: imaginarios,
sociedad y política en el cómic moderno
(1938-1945/1962-1972)

Tesis de posgrado para optar al título de:
Magister en Comunicación y Cultura
(Fsoc-UBA- Cohorte VII-2012-2013)

Directora:
Dra. Laura Vázquez

Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Año 2018

RESUMEN

Desde el surgimiento de *Superman* (1938) y su masificación a través de la revista *Detective Comics*, la mayoría de los personajes icónicos surgidos en la historieta gráfica norteamericana siguieron la lógica del heroísmo, la búsqueda de la justicia, el bien común, y la persecución del crimen. Una posible fundamentación es que luego de la crisis de los años 30' la recuperación económica norteamericana debía ser encarnada por la idea del “sueño americano”, un imaginario de prosperidad individual que necesitaba de la construcción de un relato súper heroico de las posibilidades del ciudadano americano por un lado, y de la capacidad de un Estado para garantizar y articular dicha posibilidad por otro. Es en este contexto, que aparecen los cómics de superhéroes, con personajes intérpretes de una moral cuasi ontológica, con un conocimiento del bien y del mal sin fisuras. La valorización del trabajo, los buenos modales y la construcción de un orden cuyo eje articulador es el Estado y la ciudadanía, da origen a superhéroes cuyo foco de acción no son solo la lucha contra villanos interplanetarios, monstruos o científicos locos, sino que también se constituyeron como defensores de la democracia y el estilo de vida capitalista, y que reivindicaban las bondades de un orden impuesto desde arriba. Esto podemos verlo en la relación del superhéroe con la ley, ya que si bien él mismo se convoca a la intervención dramática para restablecer el orden comunitario, la relación que mantiene con la ley es de respeto a las normas de la sociedad, y generalmente el fin buscado no es la muerte, sino el encarcelamiento y castigo de los villanos dentro del sistema tradicional de justicia. Durante la Segunda Guerra Mundial, el papel de la historieta Norteamericana mutó a la lógica del “salvador americano” (Capitán América, Mujer Maravilla) que derivó luego en la “construcción del otro, la amenaza del diferente. Por lo tanto a través de la ficción, se construía imaginario y se dictaban valores supuestamente “universalizables” y cualquier mensaje transmitido por la historieta, supone un impacto fuerte por su intensidad estética y sus imágenes asociadas, que podemos rastrearlas en su carácter mítico como el resurgir de una tradición inconsciente del pasado, dando cuenta de los aspectos antropológicos y psicológicos de su fundamentación: los superhéroes, en estética y funcionalidad se aparecen como una “novedad” que surge cíclicamente en todas las comunidades humanas de la recuperación inconsciente de la memoria heroica del pasado, que atravesando todas las sociedades, y prefigurando su estética en la Grecia clásica, derivaron en la configuración de este mito moderno. Sumando estas dos vertientes: la fascinación y adhesión que el superhéroe produce en el lector, a saber, la psicológica, entendida como la necesidad inconsciente de “dioses”, y la sociológica, sobre la necesidad insatisfecha del hombre en la moderna sociedad industrial, estamos listos para reflexionar sobre los posicionamientos y desplazamientos de estos personajes en las distintas coyunturas político-sociales.

ABSTRACT

Since the emergence of Superman (1938) and its overcrowding through the magazine Detective Comics, most of the iconic characters emerged in the North American graphic cartoon followed the logic of heroism, the pursuit of justice, the common good, and the persecution of the crime. A possible foundation is that after the crisis of the 30s' the American economic recovery should be embodied by the idea of the "American dream", an imaginary of individual prosperity that needed the construction of a super heroic account of the possibilities of the citizen American on the one hand, and the ability of a State to guarantee and articulate this possibility by another. It is in this context that the superhero comics appear, with characters interpreting a quasi-ontological morality, with a knowledge of good and evil without fissures. The valorization of work, good manners and the construction of an order whose articulating axis is the State and citizenship, gives rise to superheroes whose focus of action is not only the fight against interplanetary villains, monsters or mad scientists, but also they constituted as defenders of democracy and the capitalist lifestyle, and who claim the benefits of an order imposed from above. This can be seen in the relationship of the superhero with the law, since although he himself calls for dramatic intervention to restore community order, the relationship he maintains with the law is one of respect for the norms of society, and generally the goal sought is not death, but the imprisonment and punishment of the villains within the traditional system of justice. During the Second World War, the role of the North American cartoon mutated the logic of the "American savior" (Captain America, Wonder Woman) that later led to the "construction of the other, the threat of the different. Therefore, through fiction, imaginary was constructed and supposedly "universalizable" values were dictated and any message conveyed by the comic strip, is a strong impact due to its aesthetic intensity and its associated images, which we can trace in its mythical character as the emerge from an unconscious tradition of the past, giving an account of the anthropological and psychological aspects of its foundation: superheroes, in aesthetics and functionality appear as a "novelty" that arises cyclically in all human communities, the unconscious recovery of memory heroic of the past, that through all societies, and prefiguring its aesthetic in classical Greece, derived in the configuration of this modern myth. Adding these two aspects: the fascination and adhesion that the superhero produces in the reader, namely the psychological one, understood as the unconscious need of "gods", and the sociological one, we are ready to reflect on the positions of these characters in the different political-social conjunctures.

ÍNDICE

RESUMEN	2
ÍNDICE	4
DEDICATORIA.....	6
PRÓLOGO	7
INTRODUCCIÓN	
I- PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA	9
II- FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA.....	10
III-OBJETIVOS	
a) GENERALES.....	12
b) ESPECÍFICOS.....	12
IV- METODOLOGÍA	13
CAPÍTULO 1	
BREVE INTRODUCCIÓN AL MUNDO DE LOS SUPERHÉROES	
1.1 El superhéroe como invención moderna	15
1.2 Hacia una tipología súper heroica	17
1.3 Conociendo brevemente a los personajes	23
1.4 La paradoja del superhéroe	24
1.5 Superhéroe súper villano	25
1.6 El anti héroe	26
CAPÍTULO 2	
NO SE PUEDE MATAR A UN DIOS	
2.1 No se puede matar a un dios	28
2.2 El poder de las imágenes	30
2.3 Noción de imagen síntoma e imagen superviviente	32
2.4 Estética de la Grecia clásica	33
2.5 Un refuerzo institucional	36
2.6 La danza de las máscaras	37
CAPÍTULO 3	
EL HOMBRE DE ACERO Y EL SUEÑO AMERICANO	
3.1 El Hombre de Acero	41
3.2 Un proyecto paternalista	42
3.3 Un superhéroe nada heroico	44
3.4 De héroe social a defensor de la democracia	45

CAPÍTULO 4
LA LEYENDA DE BATMAN

4.1	Un fin de semana, un principio de leyenda	53
4.2	Un superhéroe súper humano	54
4.3	Análisis de cómics: temas puntuales y utilización política del personaje	56

CAPÍTULO 5
CUANDO EL ANTIHÉROE ES EL HÉROE

5.1	¿Héroe o anti héroe?	64
5.2	Diabolik: hechos destacados de su creación	66
5.3	El Rey del terror	67
5.4	Boom económico, explotación y crimen organizado	69
5.5	Cuando el anti héroe es el héroe	70

CAPÍTULO 6
EL INCREÍBLE HOMBRE ARAÑA

6.1	De lo fantástico a lo posible	73
6.2	En busca de la animalidad perdida	76
6.3	La amenaza radioactiva	78
6.4	El nacimiento de Spiderman	80
6.5	La trilogía de las drogas	83

CONCLUSIONES	88
--------------------	----

BIBLIOGRAFÍA	94
--------------------	----

GLOSARIO DE IMÁGENES	98
----------------------------	----

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a Stan Lee¹ y a todos aquellos autores, dibujantes y artistas de todo tipo que con su exceso de fantasía nos ayudan a sobrellevar nuestro exceso de realidad

¹Stanley Martin Lieber, alias Stan Lee, (1922-2018) fue uno de los más grandes escritores y editores de cómics estadounidense, padre de infinidad de personajes de fama mundial tales como El increíble Hulk, Iron Man, El Hombre Araña, Los 4 Fantásticos, Thor entre otros.

PRÓLOGO

En el año 2009 me encontraba realizando un trabajo académico en relación a mi título de grado de Licenciatura en Ciencia Política de la Universidad de Buenos Aires. El tema que estaba investigando conforme a mi orientación en opinión pública era el de *campañas electorales*, en dicho año de calendario electoral, habían surgido varios candidatos que, en contraposición a la *imagen* de fuerte concentración de poder del candidato oficialista, habían adoptado un estilo de comunicación de tipo más “horizontal” en cuanto a su relación con el electorado.

Uno de ellos, había acuñado una frase, que el imaginario popular adoptó y viralizó (principalmente en los programas humorísticos) que era: “*yo soy un tipo común*”: la realidad es que el candidato, nada tenía de “tipo común” ya que se trataba de un empresario multimillonario y además un “*outsider*”² de la política.³

Haciendo un seguimiento del discurso de estos candidatos que venían de ámbitos tan diversos y que vivían en realidades sociales totalmente distintas al del verdadero “*tipo común*” (entendido esto como el grueso del votante promedio) observé que al momento de referirse como ciudadanos se presentaban a sí mismos como personas *comunes o del montón*, pero al momento de referirse a ellos como políticos su discurso cambiaba y se *auto referían* como aquellos que tenían la solución para resolver prácticamente todos los males de la humanidad, una especie de *súper políticos*... Reflexioné en lo extraño que ello parecía: era una *paradoja*, que en aquel trabajo⁴ titulé: “*La paradoja del súper político*” (Villordo, 2009).

Dicen que los caminos de la mente son misteriosos: de alguna forma me surgió la idea de que la paradoja del *súper político en campaña* no era nueva, sino que sería aquella vieja paradoja del *superhéroe*: aquel que como ciudadano pretende ser un “tipo común” (un Clark Kent, Bruce Wayne o Peter Parker)⁵ pero cuando se trata de enfrentar los males de la

²Dícese de aquellos candidatos que no provienen de una carrera política, sino que aparecen en algún momento en la contienda electoral provenientes de otros ámbitos como ser el empresarial, el artístico y el deportivo.

³Campaña electoral para las elecciones legislativas, año 2009. Los candidatos cabeza de lista para diputados nacionales eran, por el oficialismo, el ex presidente Néstor Kirchner, y por la oposición el empresario Francisco De Narváez, a quien hago referencia en esta introducción.

⁴Politicromix: cómic, sociedad y política. (Villordo, 2009)

⁵Alter ego de Superman, Batman y Spiderman respectivamente.

humanidad se transforman en el dechado de todos los poderes y virtudes, se convierten, ¡nada menos que en superhéroes!

La idea, trajo un recuerdo: el de un niño pequeño que al llegar del colegio en la soledad de su hogar, llenaba el tiempo y ahuyentaba el temor leyendo revistas viejas y añosas vaya a saber rescatadas de donde, en las cuales aparecían, de vez en cuando, **historias de superhéroes**: ese “de vez en cuando” era suficiente, lo mismo que las historias, y ese niño, ya habrán adivinado, es el autor de esta tesis.

Comparto lo que dicen Tom y Matt Morris con respecto a estas historias:

La mayoría de los adultos admitirá haber leído con placer las aventuras de los superhéroes en su juventud, pero ha permitido que otras formas de entretenimiento junto con las exigencias de la educación formal, el trabajo y la vida de familia, arrinconen y expulsen de su vida esta experiencia distintiva. Es una tragedia estética moderna. Los cómics y las novelas gráficas ocupan un espacio artístico único, sin igual en el espectro de la narrativa de ficción (Morris y Morris, 2010:15)

Es entonces que, para intentar combatir esta *tragedia estética moderna*, me he abocado en estos últimos años y en estas páginas a reflexionar sobre estas historias y personajes que, desde su oscuro y humilde origen, han logrado tal masividad y tan grande impacto en la construcción del imaginario occidental.

Lic. Aníbal Villordo

INTRODUCCIÓN

I- PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA

El surgimiento de los cómics e historietas impresas como producto de consumo de las sociedades modernas y su reformulación cinematográfica reciente se revela como un fenómeno que no solo ha perdurado a lo largo del tiempo sino que ha impactado profundamente en el imaginario colectivo de la sociedad occidental.

La idea de héroes de poderes sobrehumanos es una que atraviesa a todas las sociedades y civilizaciones, conjugando mito, tradición, religión y cultura. Una lectura posible es que, en el caso de las sociedades de consumo modernas, el individuo anulado por el capitalismo tecnológico liberal, en donde se convierte en un número abrumado por el poderío de la máquina y a merced de imperios invisibles que deciden sobre su destino, en una incertidumbre regulada por la fría lógica del mercado, necesita de un *héroe que encarne las exigencias de potencia que el ciudadano vulgar alimenta y no puede satisfacer* (Eco, 2008).

Como he señalado en el prólogo, mi interés por el análisis del cómic y la historieta me llega por mi desarrollo profesional politológico, vinculado al análisis de las campañas electorales modernas, en donde los candidatos son, *héroes que encarnan las virtudes políticas que el ciudadano vulgar no puede satisfacer*.

Extrañamente, siguiendo esta lógica me sentí atrapado por las historias de súper héroes, observando que los cómics y las historietas ocupan un lugar único en el espectro de la narrativa de ficción por su doble condición visual y narrativa.

La producción de tramas basadas en las figuras de superhéroes gracias al desarrollo técnico-gráfico, y la consiguiente masividad de las mismas, se constituyeron prontamente en vehículos mediante los cuales, a través de la ficción, se construía imaginario y se dictaban valores supuestamente “universalizables” convirtiéndose en un campo de *disputa* por la *hegemonía simbólica* acorde al momento socio político mundial, y por tanto plausible de su utilización política.

II- FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

Luego de la crisis de los años 30', la recuperación económica norteamericana era encarnada por la idea del "sueño americano"⁶ un imaginario de prosperidad individual que necesitaba de la construcción de un relato súper heroico de las posibilidades del ciudadano americano por un lado, y de la capacidad de un Estado que garantice dicha posibilidad, por otro. Es en este contexto y al amparo de los medios masivos de comunicación, que aparecen las historietas gráficas y cómics de superhéroes, originalmente, intérpretes de una moral cuasi ontológica, con un conocimiento del bien y del mal sin fisuras.

La valorización del trabajo, el respeto, los buenos modales y la construcción de un orden cuyo eje articulador es el Estado, da origen a superhéroes cuyo foco de acción alterna entre un núcleo duro de historias en donde los personajes luchan contra amenazas planetarias alienígenas, científicos locos y villanos excéntricos por un lado y crímenes que atentan contra la propiedad privada, contra la libertad individual, el estilo de vida capitalista y principalmente, la *democracia*, y que reivindican permanentemente las bondades de un orden impuesto "desde arriba" (principalmente *Superman*).

Durante la Segunda Guerra Mundial, el papel de la historieta Norteamericana mutó a la lógica "la construcción del enemigo" y el "salvador americano" (*Capitán América, Mujer Maravilla*) que derivó luego en la "construcción del otro, la amenaza del diferente".

Esta idea fue recurrente luego (aunque no es parte de esta investigación) en las historia de invasiones alienígenas (década del 50) como eje articulador de un relato que derivaría mucho más adelante en la construcción en la ficción de una unidad mundial pos ideológica

⁶ Término acuñado por primera vez en 1931 por James Truslow Adams, en su libro "The epic of América", donde se emparejaba este término a un imaginario de prosperidad individual basado en las oportunidades de la libertad individual y la meritocracia independientemente de la clase o el origen social. Este imaginario no se reducía simplemente al acceso de bienes a través de altos salarios y acumulación de dinero, sino que se constituía en un estilo de vida fundante del espíritu americano y al que todo ciudadano debía aspirar. Truslow señala: "*that dream of a land in which life should be better and richer and fuller for everyone, with opportunity for each according to ability or achievement. It is a difficult dream for the European upper classes to interpret adequately, and too many of us ourselves have grown weary and mistrustful of it. It is not a dream of motor cars and high wages merely, but a dream of social order in which each man and each woman shall be able to attain to the fullest stature of which they are innately capable, and be recognized by others for what they are, regardless of the fortuitous circumstances of birth or position.*" (pág. 214-215)... "ese sueño de una tierra en la que la vida debe ser mejor y más rica y plena para todos, con oportunidad para que cada uno de acuerdo a la capacidad o el logro. Es un sueño difícil para las clases altas europeas para interpretar adecuadamente, y muchos de nosotros nos han cansado y desconfiado de él. No es un sueño de los automóviles y los altos salarios simplemente, sino un sueño de orden social en el que cada hombre y cada mujer será capaz de alcanzar en la mayor talla de los que tienen la capacidad innata, y ser reconocido por los demás por lo que son, independientemente de las circunstancias fortuitas de nacimiento o posición " (**traducción realizada por el autor**)

con EEUU a la cabeza.

El papel de la ciencia junto al impresionante desarrollo tecnológico bélico durante el conflicto mundial, el descubrimiento del poder nuclear, la radiación y la posibilidad de los viajes al espacio, dio origen a un imaginario dual de temor/esperanza en las virtudes de la ciencia y sus recursos. Este imaginario se alimentaba de todo tipo de “teorías conspirativas populares” en torno a las “fantásticas armas e invenciones” que ambos bandos “estarían” desarrollando: platos voladores, hombres invisibles, súper soldados, súper computadoras, contactos extraterrestres ocultados a la masa, etc. Todo era plausible de ser manipulado por organizaciones, secretas y súper secretas que aun “podrían controlar la mente” y realizar todo tipo de proezas inimaginables.

Este imaginario fue el germen de infinidad de historietas y películas de ciencia ficción, aprovechado por esta narrativa súper heroica cuyo emblema fue el de desmitificar el papel de la ciencia, haciéndolo cotidiano a las masas, intentando alejar de esta forma el temor que producía en el común de la gente a través de su adecuación a la historia de personajes como por ejemplo *Spiderman (el Hombre Araña)* [cap.6], que adquiere sus poderes cuando es picado por una *araña radioactiva*: ¿dónde sino en las historias de superhéroes la amenaza de la destrucción atómica puede redimirse en pos del bien de la humanidad cuando una *araña radioactiva* transforma a un simple adolescente en un auténtico súper humano?

Hasta el día de hoy, las historias de superhéroes impresas y cinematográficas son la más efectiva y masiva forma de hacer docencia sobre los nuevos descubrimientos y tecnologías que existen y existirán, esta es una constante en todas las historias de superhéroes desde la del alienígena *Superman*, pasando por los artilugios científico-técnicos de *Batman* hasta la fantástica historia del *Hombre Araña*.

En los años 50, la ciudad Italiana de Milán experimenta un boom económico sin precedentes a expensas de los obreros y trabajadores, quienes además de sus paupérrimas condiciones de vida, deben convivir acorralados por el accionar de la mafia. En este contexto previo socio-psicológico agobiante, es que una década después surge el antihéroe *Diabolik*, un ladrón espectacular cuyos golpes desestabilizan el sistema financiero, y al que la masa, por ello mismo y como imaginario de venganza colectiva, coloca en la posición de héroe: uno de los problemas de investigación aquí planteado es conocer si de cada sociedad emerge un superhéroe que represente icónica y acriticamente sus valores en línea con su contexto socio-político, o si estos valores son moldeados en forma dialéctica por los mismos, y si existe algún espacio para una resistencia contra hegemónica de dichos valores impuestos.

Sin embargo, para que exista esta disputa por la hegemonía simbólica, las historias de

superhéroes primero deben haber *penetrado* profundamente en la *estructura de sentimiento de las sociedades modernas*, en palabras de Williams:

En cierto sentido, esta estructura de sentimiento es la cultura de un período: es el resultado vivo particular de todos los elementos en la organización general y es en este sentido que las artes de un período incluyendo los enfoques característicos y los tonos en el argumento son de gran importancia (Williams, 2012:96)

La pregunta que surge inmediatamente es entonces: ¿cuáles son los mecanismos socio-psicológicos para que esto suceda?

Como se ve, se plantean varios interrogantes al momento de abordar todas estas cuestiones: ¿Cuál es la definición de súper héroe? ¿Cuál es el origen de la configuración estética súper heroica? ¿Por qué los superhéroes aparecen tan efectivos para transmitir valores supuestamente universales en tiempos de crisis? ¿Pueden a su vez alguna de estas historias construir personajes que funcionen a manera de resistencia contra hegemónica de dichos valores? ¿Tiene esto que ver con el contexto en que surgen? ¿Cuál es la relación entre estas historias y el desarrollo científico tecnológico de su época?

III. OBJETIVOS

A) GENERAL

Relevar y analizar la secuencia de la producción de tramas basada en las figuras de los superhéroes rastreando su configuración estética en clave de imagen superviviente y sistematizar los núcleos dialógicos orientados a la construcción de un sentido común hegemónico plausible de una posterior utilización política, haciendo foco en momentos claves de la historia de la historieta mundial y los acontecimientos contextuales que permitan analizar dicho problema.

B) ESPECÍFICOS

- a) Realizar una tipología y caracterización de superhéroes
- b) Analizar la paradoja del superhéroe

- c) Rastrear la configuración estética de estos personajes (imagen síntoma, imagen superviviente)
- d) Analizar cuáles son los mecanismos socio psicológicos a través de los cuales los superhéroes fascinan y captan la atención del lector y cuál es el tipo de influencia ejercen en la construcción del imaginario colectivo en las sociedades occidentales
- e) Releva si hay lugar en algunas tramas para la conformación de núcleos dialógicos que configuren una resistencia que permitan difundir valores contra hegemónicos

IV. METODOLOGÍA

Para realizar esta tesis, realizaré un relevamiento, análisis y deconstrucción de los materiales, entiéndase esto por historietas gráficas y cómic de súper héroes desde sus orígenes en los finales de la década del 30' hasta aprox. fines de la década del 60'.

En el caso de esta tesis, abarcar un período histórico tan largo no representa ningún problema, ya que no busco realizar una periodización exhaustiva y un análisis correlativo de cada una de las historietas del período, sino focalizar en *episodios puntuales* que ejemplifiquen alguna premisa y me brinden capacidad explicativa.

Así aunque el material es abundante buscaré establecer la relación general dialógica con el contexto, analizando los núcleos de conformación de sentido, y los *momentos puntuales* en los que se produce algún *viraje del tipo ideológico*.

Por lo tanto, la periodización no será, como ya he señalado, exhaustiva, sino focalizada, ya que lo que planteo es que, existen hechos históricos anteriores o contemporáneos al surgimiento de determinadas historietas que han *influido en el surgimiento* y posterior desarrollo de las mismas: el análisis del material gráfico será tomado a manera de “etapas” en la acumulación para su utilización de transmisión de valores y dotación de un sentido determinado, por ejemplo: la mutación de un *Superman comunitario*, a uno del *sueño americano*, y de allí al de *defensor de la democracia* en su lucha contra los nazis en la segunda guerra mundial, la misma metodología focal utilizaré para el análisis de la conformación de núcleos de resistencia mediante la figura del denominado anti héroe.

Con respecto a los personajes, analizaré a tres cómics estadounidenses a saber: *Superman*, historias puntuales de 1939 a 1941, [**cap.3**] *Batman*, de 1939 a 1943 [**cap.4**]: no

hace faltan extender el análisis a un período más extenso para ver el viraje ideológico a partir de 1940 en el inicio de la Segunda Guerra, luego *Spiderman (El Hombre Araña)*⁷ dos capítulos de 1962 a 1971 **[cap.6]** finalmente una historieta europea, más precisamente italiana, *Diabolik* y su surgimiento en 1962 **[cap.5]**.

En los capítulos precedentes a estos, realizaré una breve introducción al mundo de los súper héroes confeccionando una tipología de los mismos y definiendo algunas categorías como ser que es un *héroe*, un *superhéroe*, un *anti héroe* y un *súper villano* **[cap.1]** mientras que en el **[cap.2]** rastrearé la estética del cómic de súper héroes en clave de imagen superviviente.

⁷En adelante, utilizaré indistintamente ambos nombres: Spiderman u Hombre Araña.

CAPÍTULO 1

BREVE INTRODUCCIÓN AL MUNDO DE LOS SUPERHÉROES.

“Desdichada la tierra que necesita héroes”

“Desdichada la tierra que no tiene héroes”

Bertolt Brecht

1.1 El superhéroe como invención moderna

Se cuenta que Leonardo Da Vinci, buscando resolver el enigma del *perpetuum móbile*⁸, creo una máquina que consistía en una rueda con una serie de contrapesos, de tal forma que cuando esta llegaba casi a detenerse, el contrapeso impulsaba nuevamente al ingenio al movimiento. [Fig.1]

La máquina no funcionó pero es una buena gráfica para entender como las comunidades se re-configuran para avanzar en momentos donde alguna crisis impide u obstaculiza su desarrollo.

La idea que subyace es que siempre aparece un contrapeso que impulsa nuevamente la rueda al movimiento, en este caso, el *héroe*.

Desde tiempos inmemoriales, la historia de la humanidad es la historia de los héroes.

Si hubo una Torre de Babel, es porque hubo un Nimrod⁹, si una Babilonia, es por que existió un Nabucodonosor¹⁰, si un Éxodo, por un Moisés¹¹, si el imperio greco-macedonio conquistó el mundo de su época, es porque existió Alejandro Magno¹², aquel soñador que, llegando a los confines de su imperio, lloró delante de sus tropas por qué no había más tierras que conquistar... (Quinto Curcio Rufo, 2001)

⁸La idea de que puede existir una máquina de movimiento perpetuo.

⁹Nimrod, el primer poderoso de la tierra según el capítulo 10 del libro del Génesis.(La Biblia)

¹⁰Nabucodonosor, gobernante más famoso de la dinastía caldea en Babilonia. (630 a.c)

¹¹Moisés, líder hebreo que condujo al pueblo a la Tierra Prometida en la travesía relatada en el Libro de Éxodo (La Biblia)

¹²Uno de los más grandes monarcas de la historia, que desde Macedonia conquisto casi todo el mundo conocido de su época, famoso por su estrategia, valentía e intrepidez.

Incluso la República Romana, en tiempos de amenaza externa, entregaba toda la autoridad del Senado a *uno*, (generalmente un caudillo militar): el *Dictador*¹³ que fungía de héroe para salvar al pueblo del enemigo en períodos específicos.

Avanzando en el tiempo, fue Max Weber¹⁴ desde una perspectiva sociológica quien rescató la figura del *líder carismático* como aquel capaz de excitar y motivar a las masas rompiendo la monotonía creada por la expansión del aparato burocrático racional legal típico de las sociedades modernas. (Weber, 2017)

El héroe es entonces, el inicio o la restauración de un nuevo ciclo.

Sucede que, como pasa con las tradiciones o las canciones populares, olvidamos que estas fueron construidas por individuos desconocidos, que creando en solitario, dotaron a las comunidades de sus leyendas y fábulas (Castillo, 2007). Es verdad que estas se apropian luego *colectivamente* pero ello no implica que su creación haya sido *colectiva*, sino que siempre hay un **modelo uno**: el héroe o el artista, según sea el caso.

¿Existe entonces la heroicidad colectiva?... solo puede existir si existe primero un modelo *uno* de héroe, en este introito, el contrapeso que hace mover la rueda de la historia.

Eso es precisamente lo que el epígrafe de Brecht que abre este capítulo, intenta señalar en su misma contradicción.

Los grandes mitos del que abrevó el pensamiento occidental, principalmente los greco-romanos fueron configurando el imaginario que decantaría finalmente en el surgimiento de una nueva generación de héroes: los superhéroes.

Los superhéroes son una creación de la modernidad. La racionalidad moderna produce en el individuo sensaciones encontradas, por un lado la añoranza de lo instintivo, de la animalidad perdida, (Bataille, 2007) así como el sentimiento dual de fascinación-temor de los avances científico tecnológicos (Villordo, 2015) generando un prejuicio anti técnico que la modernidad no ha podido resolver. La idea de una ciencia fuera de control, es un componente bastante importante en el análisis del período que abarca esta tesis.

En los mitos antiguos, los héroes eran definidos más por sus acciones que por su origen, este simplemente se resolvía con la idea general de que eran hijos e hijas de los dioses, lo que clausuraba cualquier fundamentación racional posterior.

En los superhéroes modernos, es tan importante sus acciones como su origen: los lectores demandan saber y los autores se esfuerzan en explicar el cómo, por qué, cuándo y

¹³Elegido por los cónsules romanos, podía ejercer el cargo por seis meses, durante los cuales quedaban suspendidos las garantías y procesos ordinarios de la república.

¹⁴Max Weber (1864-1920) Filósofo, jurista y sociólogo alemán.

dónde el personaje obtuvo los poderes que lo hacen sobresalir del común de la gente y cuál es el fundamento ético de su cruzada.

Los superhéroes por lo tanto, fusionan la idea del héroe mitológico con el imaginario de la racionalidad moderna que supone la explicación de sus súper poderes generalmente relacionándolos con el desarrollo científico tecnológico o la recuperación del instinto animal (o la fusión de ambas) acorde al clima de época del período analizado en este trabajo.

1.2 Hacia una tipología súper heroica

Desde el surgimiento del cómic a fines de la década del 30' se fueron configurando personajes que englobados todos bajo la figura de superhéroes guardaban no obstante notables diferencias entre sí.

Estas diferencias, que al lector despreocupado de las profundas implicancias que representaban en cuanto a la construcción del personaje (y sus motivaciones) le eran indiferentes, resultaron sin embargo fundamentales a la hora de intentar realizar algún tipo de caracterización de los mismos, a fin de determinar cuáles son los parámetros y límites dentro de los cuales un personaje puede constituirse analíticamente en lo que llamamos un *superhéroe*, que es lo que llamamos heroicidad y a qué tipo de ésta se corresponde cada uno.

El primer interrogante que se nos presenta es: ¿a que llamamos superhéroe? ¿Es solamente alguien que tiene poderes sobre o extra humanos, tal el caso de *Superman* o del *Hombre Araña*?

¿Es un superhéroe quien siendo un hombre común, puede desplegar un arsenal tecnológico tal que lo equipare a dichos poderes extra o sobre humanos, como es el caso de *Batman* o más recientemente, el de *Iron Man*¹⁵?

¿Es posible que sea un simple mortal que oculto bajo el anonimato que le proporciona utilizar un traje o disfraz que desde lo estético o funcional se aprecia fuera de lo común, emprende una cruzada solitaria contra lo que percibe como el mal, sea este del tipo que sea?

El desarrollo ulterior de este tópico y su impacto en la construcción del imaginario colectivo, indicaría que, desde los primeros tiempos hasta nuestros días, la industria del cómic ha contribuido a configurar un arquetipo de superhéroe cuyos cuatro pilares principales son:

- a) Un superhéroe es aquel que tiene algún tipo de poder o capacidad *sobre* o *extra*

¹⁵ Científico multimillonario que posee un traje coraza diseñado con tecnología de última generación.

humana.

b) Un superhéroe es aquel que además de poseer un poder o capacidad sobre o extra humana, oculta su identidad tras una máscara o algún tipo de traje que puede ir simplemente desde lo funcional hasta lo estéticamente intenso o sobre expresivo.

c) Un superhéroe es aquel que emprende, por diversas razones de índole personal, psicológica, social o comunitaria una cruzada contra lo que *percibe* como la amenaza del mal o la injusticia sea del tipo ontológica, social, comunitaria o planetaria.

d) Un superhéroe es aquel que en dicha cruzada utiliza la violencia física como forma última e ineludible de resolución del conflicto.

Así como la historieta, que en sus orígenes no tenía otra expectativa que funcionar como un divertimento popular ha tenido un importante desarrollo estético posterior (Steimberg, 2013) también los cómics de superhéroes se han desarrollado a posteriori con mucha mayor complejidad desde la perspectiva de la narrativa y la construcción del personaje desde las aristas estética, psicológica, social y científica. Como señala el guionista norteamericano Jeph Loeb:

Muchos guionistas, ilustradores y otras personas del negocio de los superhéroes hemos acometido esta labor tan interesante porque creemos que estos personajes encarnan nuestras esperanzas y nuestros miedos más profundos así como nuestras aspiraciones más elevadas y nos pueden ayudar a lidiar con nuestras pesadillas. (Morris y Morris, 2010:33)

Narciso Casas señala que luego de la gran depresión, aparece un momento fundamental en la renovación de la historieta:

La gran depresión del 29 impulsaría una renovación temática y estilística en la historieta estadounidense, de tal manera que a pesar de la aparición de notables series de comedias, los siguientes años estarían marcados por las tiras de aventuras...pero la historieta en prensa comenzaría pronto a acusar un duro golpe, el de los comic books que triunfarían gracias al éxito de los superhéroes, el primero de los cuales sería Superman en 1938, al que sigue Batman en 1939... (Casas, 2014:24)

Es claro entonces que desde esas historias de simple divertimento popular, la utilización de los personajes de superhéroes mutó para servir, en épocas de crisis nacional o de guerra, como instrumento para la vehiculización de valores colectivos y sentimientos patrióticos, y en la actualidad pos moderna como canal de reflexión filosófica en una especie de re-adaptación del mito de los dioses y héroes de la antigüedad que se re-configura permanentemente con la incorporación de las nuevas tecnologías, situación principalmente presente en las modernos filmes de superhéroes de la industria cinematográfica. Como señala Grant Morrison:

Sin embargo, detrás de nuestras ganas de conocer las travesuras de estos personajes que visten trajes estrafalarios y que nunca nos defraudan se esconden más cosas: si uno aparta la mirada de la página o de la pantalla y se para un momento a pensar, verá que los súper héroes han llegado a la conciencia de las masas como llegan a cualquier otro sitio, en respuesta al s.o.s desesperado de un mundo en crisis. (Morrison, 2012:14)

Ya que el hombre moderno ha sido sorprendido por el arribo de la virtualidad y de multitud de objetos técnicos que han modificado en forma drástica su forma de vida con el prejuicio técnico anti-técnico que la modernidad no pudo resolver (Simondon, 2007) el cine de ciencia ficción junto con el cómic de superhéroes tomaron la posta en hacer docencia a fin de desmitificar el papel de la ciencia, contribuyendo a modelar el imaginario occidental en este sentido.

Como sea, entiendo necesario profundizar en esta cuestión, para intentar delimitar las propiedades que hacen posible considerar a un personaje como *superhéroe*, a fin de marcar sus límites y realizar algún tipo de caracterización que nos permita reparar en las semejanzas y diferencias que existe entre ellos.

Para ello, intentaré configurar una tipología al estilo de los tipos ideales weberianos¹⁶ que nos permita ubicar a los personajes dentro en un continuum cuyos extremos sean:

a) el mayor o menor grado de *racionalidad* o *irracionalidad* en cuanto a la

¹⁶ Max Weber, sociólogo alemán creador del concepto de “tipos ideales”. Un “tipo ideal” es una exageración o maximización de determinadas características de algo a fin de ubicar, en este caso, a los personajes en los extremos de un continuum agrupándolos según algún tipo de lógica determinada de antemano. Weber lo utilizó para definir tipos de dominación y las características del liderazgo de cada una de ellas, como así también la clase de acción social que les comprende.

construcción de la trama argumentativa por un lado, y

b) el tipo de *súper o extra poder* en el que se fundamenta la incorporación del personaje a la categoría de superhéroe.

Al ser los tipos ideales una especie de maximización o exageración de determinadas características a fin de ubicarse a modo de ejemplo de una categoría en los extremos de un continuum, utilizaré los tres personajes principales emblemáticos que a mi entender, deben ubicarse en los extremos de la línea y en su centro:

En un extremo de la línea, vamos a ubicar a *Superman*, (1938) cuya construcción del personaje se basa en lo fantástico e irracional: un ser extraterrestre que escapa a la destrucción de su planeta (*Krypton*) enviado por sus padres en un nave espacial, que se estrella contra la tierra, rescatado por el matrimonio de granjeros Kent, quienes se constituyen en sus padres adoptivos criándolo como un ser humano, descubriendo sus habilidades y poderes progresivamente, habilidades y poderes que le otorgan el poder casi de un dios.

Si bien al correr de la historia, los autores señalan que los súper poderes de *Superman* son producto de miles de años de evolución y del desarrollo científico de su raza (de hecho, el pequeño bebé extraterrestre llega a la tierra a bordo de una nave espacial de tecnología desconocida) y que los humanos podrían algún día ser semejantes a él, el que sea precisamente un alienígena nos deja un punto ciego en cuanto a las posibilidades de su existencia.

El *Hombre de Acero*¹⁷ no es de este mundo, también el Jesús del cristianismo señaló “no ser de este mundo” por lo que los puntos de contacto de este *Superman* con la narrativa de tipo religiosa, son tantas (como veremos en el capítulo destinado a tal fin) que he denominado esta trama como una de tipo *irracional fantástica o teológica* [Fig.2 izquierda].

En el otro extremo del continuum, vamos a ubicar a *Batman* (1939) el *hombre murciélago*, que no es en realidad tal, sino que es un hombre disfrazado de murciélago, un multimillonario de gran destreza y fortaleza física, experto en artes marciales y poseedor de un agudo intelecto, que por un trauma personal emprende una cruzada justiciera en su ciudad (Gótica) utilizando un despliegue de armas y artilugios tecnológicos de última generación.

A este tipo de trama la he denominada del tipo *racional humanista*. [Fig.2 derecha]

En el medio de la línea del continuum, aparece *Spiderman*, (1962) el “*Hombre Araña*”

¹⁷ Apodo más conocido de Superman.

que a diferencia de *Batman*, sí es un verdadero *hombre-araña*, enfundado en un traje de *hombre araña*.

Mediante la picadura de una araña radioactiva¹⁸, el adolescente Peter Parker adquiere súper poderes arácnidos que lo llevan a convertirse de un jovencito tímido e inseguro en un solitario justiciero enmascarado que protege a la ciudad del crimen con habilidades asombrosas.

A este tipo de trama, la he denominado del tipo *racional fantástica*. [Fig.2 centro]

Ubicando nuevamente a los tres personajes a modo de *tipos ideales* ahora por la *característica de sus poderes*, el modelo vuelve a repetirse.

Por un lado, *Superman*, cuyos poderes son tantos y tan variados como los de un pequeño dios ya que puede volar, levantar pesos descomunales, oír a miles de kilómetros de distancia, simular su muerte, sus ojos lanzan rayos capaces de derretir el acero, su piel es impenetrable y las balas le rebotan, y aún puede evitar que las personas lo reconozcan escondiéndose... ¡tras un simple par de lentes! Todas estas cuestiones narrativas se emparejan nuevamente a un discurso *irracional fantástico o de tipo teológico*.

En el otro extremo, en el del espectro *racional humanista* vuelve a aparecer el hombre murciélago, cuyos poderes pueden delimitarse perfectamente desde una óptica puramente racional: hombre de contextura física privilegiada, cuyo entrenamiento extremo le permite realizar proezas fuera de lo común, con un agudo intelecto y una fortuna más que suficiente para tener a su disposición los artilugios más avanzados en cuanto a armas, tecnología, vehículos y comunicaciones.

Su estética sombría también tiene una explicación racional: su disfraz de murciélago no solo le permite no ser reconocido, sino, y principalmente, infundir temor a los maleantes y villanos que merodean por Ciudad Gótica.

Nuevamente a medio camino entre ambos, en el espectro *racional fantástico*, vuelve a ubicarse el *Hombre Araña*: un adolescente común y corriente que, picado por una araña radioactiva, adquiere poderes sobrehumanos.

¹⁸ En el caso de Spiderman, la picadura de la araña “radioactiva” le confiere sus poderes arácnidos. Siendo el peligro nuclear un miedo social en esa época, se le asigna a la radiación un rasgo positivo. En versiones modernas, la araña que pica a Peter Parker es una “modificada genéticamente”. Esto nos muestra como las historias de súper héroes interpretan los temores de cada época, desmitificando el papel de la ciencia haciéndola más accesibles al público en general. Las historias de súper héroes y las películas de ciencia ficción, son la forma más efectiva de hacer docencia sobre los avances científicos y tecnológicos. Por su parte, estas historias “... son sistemas de creencias de menor estabilidad y la mayor de las veces característicos de lo que llamamos “subculturas” que se forman al interior de una sociedad. Estas emergen ante objetos o hechos sociales que exigen ser “normalizados” y transformados en algo conocido o bien explicar lo negativo, en este caso, el peligro radioactivo.

Como veremos más adelante, la explicación de la adquisición de los poderes de *Spiderman*, es del tipo *racional*, con el agregado de *fantástico* en consonancia con los avances científicos de la época o de un futuro cercano o lejano.

En esta misma línea encontramos una gran cantidad de personajes que si bien no son objeto de este trabajo, se agregan en la tipología a manera ilustrativa y a cuenta de futuras investigaciones. [Fig. 2 inferior]

Para sintetizar:

- a) *Superman* no puede existir (o al menos no hay pruebas que puedan demostrar su existencia).
- b) Aunque difícil, es perfectamente posible que exista un *Batman*.
- b) Que exista un *hombre-araña*, en tiempos de la experimentación genética y manipulación del ADN, podría llegar a ser en un futuro, una posibilidad.

A simple vista parecería que, el conflictivo pasaje del estadio del pensamiento religioso hacia la modernidad tecnológica científica, pasando por la racionalidad de la ilustración, se replicara en las historias de superhéroes: no por casualidad, *Batman* y *Superman* aparecen en las sagas más actuales como personajes antagónicos y replicando las historias fundantes de la civilización occidental: *Superman* desconfía de la debilidad del hombre, (aunque sea *Batman*), mientras que éste, desconfía del poder sin límites de un dios, (aunque sea *Superman*) así como la ciencia “desconfía” de la fe y la fe de la ciencia, aunque en vistas de males mayores que afecten a la humanidad, ellas encuentren en la pos modernidad un conflictivo y contradictorio modo de convivencia, de igual modo que *Batman* y *Superman*. Esto mismo es lo que señala Burucúa cuando cita la teoría warburgiana del Denkraum:

Religión y ciencia implicaron nuevos aumentos *in crescendo* del Denkraum,¹⁹ pero sin que tales transformaciones produjesen una desaparición o un desvanecimiento del umbral mágico, que se manifestaba en la escala de los individuos ante cada pérdida

¹⁹Denkraum: en la teoría warburgiana es el “espacio de pensamiento” que separó al sujeto humano de los objetos circundantes desde el comienzo mismo de la historia humana.

cotidiana del sentido debido a la presencia inevitable de la muerte, y que permanencia latente en la escala de las sociedades disponibles para enfrentar las situaciones potenciales de crisis colectivas. (Burucúa, 2006:178)

En otras palabras: el hombre racional tecnológico nunca pierde totalmente en su espacio de pensamiento una faceta de lo mágico que es lo que le permite re-configurarse para enfrentar las potenciales crisis colectivas.

1.3 Conociendo brevemente a los personajes

En el apartado anterior, he ubicado analíticamente a los personajes principales de este trabajo en un continuum: la ubicación dentro de este espectro está dada primero, por **a)** la forma que adquiere la trama y **b)** por las características de sus súper poderes.

Me interesa ahora referirme a esto último.

Existen en cuanto a las características de los superhéroes, algunas diferencias importantes a remarcar: los hay con poderes ancestrales, innatos, animales o sobrenaturales, y los súper héroes cuyo poder está en la manipulación de artilugios tecnológicos de avanzada o una gran destreza física y mental. Generalmente estos últimos, son millonarios e ilustres benefactores de su comunidad en su faz privada, y vengadores enmascarados en su faz pública, su fortuna les habilita a disponer de la última y desconocida tecnología.

Entre los superhéroes con poderes sobrenaturales, abordaré en especial a aquellos cuyos poderes se relacionen con la *animalidad perdida* en el ser humano.

Esto remite a la recuperación de lo *instintivo* y a la añoranza de la pérdida de su lugar en la naturaleza, del deseo perdido que se vio interrumpido principalmente por el surgimiento del trabajo.

En caso emblemático de este último tipo es el del *Spiderman*, [cap.6] un humano adolescente al que la picadura de una araña radioactiva le transfiere las características animales del insecto, a tal punto que puede trepar muros pegándose a las paredes, arrojar telas de araña a manera de lianas para moverse por la ciudad y estar alerta gracias al poderoso e instintivo “sentido arácnido” que le avisa inmediatamente de cualquier peligro.

Con respecto a los personajes de poderes innatos, abordaré principalmente el caso de *Superman*, [cap.3] el más emblemático de los superhéroes de occidente. Como señalé anteriormente, los poderes ilimitados del personaje demandaron una explicación de algún tipo (que llegaría recién en la tercer entrega de la historieta) y que fundamentaba dichos poderes

con la evolución de miles de años de su raza extraterrestre.

Finalmente, de los personajes sin súper poderes innatos o animales pero que poseen una gran destreza física y el manejo de artilugios tecnológicos, hablaré sobre *Batman*, [cap. 4] un multi millonario que por un trauma de la infancia emprende una temeraria cruzada contra el mal.

Estos personajes se encuentran analizados en los capítulos correspondientes destinados a cada uno de ellos en particular.

1- 4 La paradoja del superhéroe

En la sociedad moderna industrial tecnológica el ser humano pasa a ser, o al menos se *percibe* a sí mismo como un engranaje anónimo dentro de una maquinaria impersonal, un número más dentro de las masas, en donde no puede realizarse plenamente.

En este tipo de sociedad, el superhéroe cumple la función de encarnar los sueños y anhelos, aquello a lo que el ciudadano vulgar aspira y no puede llegar a ser. (Eco, 2008).

Sin embargo, en el terreno de la ficción, esta realidad se torna paradójica: el superhéroe es aquel que teniendo súper poderes, anhela sin embargo no ser otra cosa que un ciudadano común. Esto es lo que defino como la *paradoja del superhéroe y que* no es otra cosa que aquella condición en la que el ciudadano vulgar, atosigado por su situación alienada, sueña con ser un súper héroe capaz de resolver sus problemas y quizás los de su comunidad, mientras que el súper héroe que lleva en sus hombros semejante responsabilidad, no desea otra cosa que ser un ciudadano común, anhelando disfrutar de los placeres humanos y mundanos, aceptando a regañadientes su condición especial, lo que le hace un ser atrapado entre la responsabilidad, el deber y la nostalgia.

A excepción de *Superman* (que por algo es extraterrestre) el verdadero superhéroe es un ser oscuro y psicodélico que pasa las noches trepado a las alturas vigilando a la ciudad dormida renegando del destino que le puso en esa condición, y sublimando sus pulsiones en la búsqueda de los maleantes que acechan en la oscuridad.

Esta paradoja aparece como *metáfora* de la condición humana, que pareciera estar siempre inconforme con lo que tiene, movido por el poder de un deseo que le impulsa a nuevas búsquedas: así el hombre busca ser famoso mientras el famoso maldice su fama buscando esconderse tras unos lentes negros: paradoja del superhéroe, paradoja del ser humano.

El superhéroe aparece en su faz privada como un hombre tímido, tal el caso de *Clark*

Kent que en su diaria actividad de periodista del Daily Planet de Metropolis, se sonroja ante la sola presencia de su amada *Luisa Lane*, y en este sentido el superhéroe cumple con las generalidades de la ley.

Pero cuando se transforma en *Superman*, la negación de sus impulsos naturales aparece en pos de un ascetismo que privilegia su condición de benefactor de la humanidad por sobre la satisfacción de sus deseos naturales.

Estas imbricadas cuestiones entre impulso, deseo y vocación ascética es parte del mundo de los superhéroes.

1.5 Superhéroe, súper villano

“El hombre es la gloria y la escoria del Universo”

*Blas Pascal*²⁰

No podrían existir los superhéroes, sino existieran los súper villanos, cada personaje tiene su némesis, los que son parte fundamental de las historias.

Desde una antropología dualista cristiana, Pascal define claramente a la condición humana (Pascal, 2003): el mismo hombre que es capaz de los más grandes sacrificios por amor, ideales o solidaridad, es también capaz de las más grandes atrocidades contra la humanidad, aquel que en situaciones extremas realiza un acto heroico para salvar una vida desconocida en peligro, es el mismo que puede matar cruelmente movido por los celos o la ira.

Esta dualidad aparece reflejada en el enfrentamiento superhéroe - súper villano, que no representa otra cosa que la dualidad misma de la naturaleza humana: en todos nosotros convive un superhéroe y un súper villano, nuestras pasiones y deseos pueden ser canalizados en la búsqueda del bien común o en la búsqueda de una satisfacción personal a costa del otro, o en lenguaje kantiano, usar al otro como un medio y no como un fin.

Para nuestros personajes el heroísmo, lejos de ser una cuestión romántica y de final feliz, una cuestión lineal de conocimiento del bien y del mal, es una situación contradictoria y oscura para el ser atrapado entre dos mundos, que desgarrar la personalidad, despierta fuertes cuestionamientos morales, y exige una disciplina ética que pertenece al plano de la vocación ascética.

Permanentemente esta tensión es reflejada por los autores, en tanto y en cuanto

²⁰Pascal, Blas (2003) “Pensamientos” Página 12/Losada, Buenos Aires, Argentina.

aparecen sagas en donde el superhéroe es tentado por el villano a unirse a él, o fuerzas misteriosas buscan apoderarse a fin de torcer su alto sentido ético, y tornarlo de superhéroe en súper villano: es así que aparece por ejemplo, el “hombre araña negro” que debe luchar contra una extraña sustancia proveniente del espacio que busca apoderarse de su personalidad a fin de que desate la furia de sus pasiones.

El tema recurrente es la continua tentación referente a la ambición de poder y de dominio: la pregunta es ¿por qué el superhéroe no puede dominar o gobernar con sus súper poderes a una humanidad que le necesita? ¿Por qué no desatar una cruzada en el sentido nietzscheano del término, el arribo del súper hombre, el desarrollo de la fuerza plástica, la afirmación de la voluntad de poder, y finalmente el dominio para aquel que tiene poderes excepcionales?

Es claro que, en el terreno de los superhéroes clásicos, se vislumbra una inclinación kantiana en la resolución de estos cuestionamientos.

1.6 El anti héroe

Otra cuestión importante a considerar es el papel que juegan los denominados *anti héroes*. A diferencia de lo que muchos piensan un anti héroe no es aquel que se opone al héroe, (ese sería un villano), sino a aquel que por algún motivo determinado se “pone en lugar de” el superhéroe. Hay dos consideraciones fundamentales que nos pueden servir para catalogar a un personaje como anti héroe:

- a) Aquel que intenta ser o *se cree* superhéroe pero que no tiene poderes y cuya actuación demuestra que es torpe, débil y/o de escaso intelecto.
- b) Aquel villano que, por alguna cuestión, el colectivo se lo apropia como héroe.

Aunque el tema de los anti héroes del tipo **a)** requeriría un análisis particular, a grandes rasgos podemos decir que su desarrollo fue bastante posterior a las historias de los súper héroes tradicionales, cuando los autores comenzaron a simpatizar más con las características humanas que se encontraban bajo el disfraz, y cuando los lectores comenzaron a encontrar más afinidad con las debilidades y torpezas de personajes que, no obstante no tener ningún súper poder de igual modo decidían luchar en contra del mal y la injusticia.

Con respecto a los anti héroes del tipo **b)** en esta tesis abordaremos uno de los casos, a mi entender más ricos y emblemáticos: *Diabolik*, personaje italiano que a pesar de ser un ladrón malévolo y despiadado, es percibido por sus lectores como un héroe vengador de aquel sistema alienante de explotación en el que se encontraban inmersos en medio del *milagro italiano* [cap.5].

En el próximo capítulo, abordaré el surgimiento de los superhéroes y su relación con el mito, los dioses y los héroes antiguos, como así también sobre la imagen superviviente, que nos permitirá rastrear su configuración estética hasta los tiempos de la Grecia clásica.

CAPÍTULO 2

NO SE PUEDE MATAR A UN DIOS

“...los dioses mismo no resucitan, porque jamás han desaparecido de la memoria e imaginación de los hombres...”

*Didi-Huberman.*²¹

2.1 No se puede matar a un dios

Dicen los que saben, que en el principio de los tiempos los seres humanos se vieron arrojados a un mundo desconocido donde debieron lidiar con fuerzas de la naturaleza, fuerzas duales tanto hostiles como benévolas que se encontraban completamente fuera de su control.

El desarrollo del pensamiento *primitivo*, hizo que las antiguas comunidades le atribuyeran a estas fuerzas desconocidas, una personalidad, elevándolas a la categoría de dioses.

Luego, el hombre desarrolló el pensamiento *mágico*, con el que procuró en alguna manera controlar o manipular a su favor a estas fuerzas-dioses a través de prácticas y rituales: es interesante, y no ajeno a nuestro objeto de estudio, que muchos de estos rituales antiguos se configuraran alrededor del *sacrificio* y de las *máscaras* (Warburg, 2008) dos cuestiones profundamente ligadas al mundo de los superhéroes.

Aun así, al simple mortal los dioses le parecían lejanos: surge entonces en casi todas las civilizaciones, (aquí nos interesa principalmente la Grecia clásica cuya cultura modeló fuertemente el imaginario occidental) la idea de los grandes *héroes mitológicos* de la antigüedad: los hijos e hijas de los dioses concebidos con sus contrapartes humanas, que encarnarían de ahora en adelante, los grandes relatos de la mitología.

²¹Didi-Huberman, (2009) “La imagen superviviente .Historia del arte y tiempo de los fantasmas según Abby Warburg” Adaba Editores, Madrid España.

Desde el surgimiento de estos relatos que fusionaban al mundo de los dioses con el de los humanos a través de relaciones cercanas e íntimas los hijos e hijas concebidos por estos aparecen como mediadores nuevamente hostiles o benévulos que pueden intervenir directamente en el mundo de los mortales y cambiar el curso de la historia, que dependía otrora solo del arbitrio o capricho de las deidades.

El desarrollo del pensamiento *científico* retoma la idea primitiva de que hemos sido arrojados a un mundo a merced de las fuerzas de la naturaleza, solo que ahora ellas tienen una explicación racional y podemos intentar manipularlas a nuestro favor a través de la aplicación de la ciencia y la tecnología: surge entonces una idea totalitaria de la ciencia como el clímax de la racionalidad en oposición a la irracionalidad precedente:

El rayo apresado dentro del cable y la electricidad prisionera, han creado una cultura que aniquila el paganismo. Pero ¿qué es lo que ofrece a cambio? Las potencias naturales ya no son vistas como elementos antropomorfos o biomorfos sino como una red de ondas infinitas que obedecen dócilmente a los mandatos del hombre. (Warburg, 2008:64)

Este modelo heroico de la ciencia en la que se describe como neutral, avalórica y objetiva, influyó en todas las disciplinas hasta mucho después de la segunda guerra mundial equiparando ciencia con razón, cuya aplicación imparcial y rigurosa garantizaba el progreso de este mundo. (Appleby, Hunt, Jacob, 1998).

Por tanto todo aquello que estaba por fuera de este modelo quedaba, desde el arribo de la modernidad, circunscrito al ámbito de la religión, el mito, la fantasía, en definitiva a lo que podemos denominar una oposición entre hechos comprobables vs ficciones.

Como hice referencia en el artículo “Mito, razón y pos razón: un collage posmoderno” (Villordo, 2015), esta racionalidad científica intentó con una pretensión totalizadora dar el golpe mortal a aquellos vestigios trascendentes. Sin embargo, tal como señala Didi-Huberman, retomando al filósofo Aby Warburg, los dioses no se pueden matar, porque desde la antigüedad pagana, pasando por el renacimiento, estos sobrevivieron en el arte y la cultura: así, la cabeza de la Hidra²² que la modernidad pretendió cortar, resurgió multiplicada y reconfigurada por disímiles lugares para mantener vivo en el imaginario la memoria de los dioses y los héroes en este caso, en la figura de los modernos superhéroes (Villordo, 2015) a través de historias que penetran en el espíritu humano e interpretan la profunda

²² Figura mitológica policéfala que, al cortarle una cabeza, crecían dos en su lugar.

transformación de sentido que han experimentado las sociedades modernas. Parafraseando a Masotta:

Y no nos ocupamos de la historieta porque seamos modernos. Es que la historieta es moderna. (Masotta, 1982:11)

Por qué no aventurar entonces que las historias de superhéroes formarían parte de una nueva narrativa en la que se ha podido fusionar la *antigua* épica mitológica con la racionalidad del pensamiento científico *moderno*.

2.2 El poder de las imágenes

Si la famosa figura del *bisonte de Altamira*²³ se relacionaba directamente con este pensamiento mágico (adoración de la naturaleza o a un ritual de caza) o era una manifestación artística por sí misma (arte por arte) es indistinto para señalar el poderoso influjo que las imágenes ejercen en la mente de los hombres. Tal es la fascinación que desde tiempos inmemoriales el hombre siente por intentar describir, aprehender o representar con trazos, sombras, colores o líneas el universo que le rodea. Como señala Gombrich:

El propósito principal que me he propuesto en estos capítulos es reinstaurar el sentimiento de asombro ante la capacidad que tiene el hombre de invocar mediante formas, líneas, sombreados y colores esos misteriosos fantasmas de realidad visual a los que llamamos imágenes o cuadros. (Gombrich, 2003:4)

En efecto, bisontes, becerros, figuras humanas torpemente esbozadas, evolucionaron en el tiempo conformando míticas figuras humano animal, que se fueron perfeccionando hasta que los trazos humanos comenzaron a idealizarse en un estándar de belleza y robustez que escapaba a la media de la raza: es el momento del surgimiento de los grandes héroes mitológicos y del despliegue del lenguaje mítico, un habla elegida por la historia, una forma de habla que no solo es oral, sino que puede ser también visual (Barthes, 2008).

El mito habla de héroes y dioses y su relación con cuestiones éticas como el bien y el

²³ El bisonte de Altamira es una pintura rupestre, cuya data se presume de la era paleolítica. Toma su nombre por la región del mismo nombre ubicada en cantábrica, España. El sitio a sido declarado patrimonio de la humanidad por la UNESCO. Entre las teorías sobre el significado del bisonte se encuentran aquellas que señalan que la imagen funcionaba como una suerte de invocación mágica para tener éxito y protección en la caza o era una especie de adoración de la naturaleza circundante.

mal, la verdad, la justicia y la venganza, y en términos filosóficos, sobre la progresiva normalización de la injusticia (Zizek, 2009), pero también nos remite a una configuración estética determinada cuyas características devienen del símbolo natural de un inconsciente colectivo arcaico en un símbolo cultural utilizado para expresar verdades universales que se convierten en imágenes colectivas aceptadas por las sociedades civilizadas.²⁴(Jung, 1983)

Mi hipótesis es precisamente, que el cómic de superhéroes aparece como una de estas posibles reformulaciones del lenguaje mítico y religioso que interpreta la profunda transformación de sentido que han experimentado las sociedades en la modernidad, una reconfiguración que es peculiarmente efectiva pues se despliega desde el punto de vista de la imagen, con una intensidad estética muy particular, fascinante a la vez que monstruosa en lo que refiere a la potencia visual de sus personajes e imágenes violentas, que se encuentran inmersas en un dispositivo atencional que permite al observador apropiarse de un símbolo:

Una imagen jamás va sola, todas pertenecen a un dispositivo de visibilidad que regula el estatuto de los cuerpos representados y el tipo de atención que merecen. La cuestión es saber el tipo de atención que provoca tal o cual dispositivo. (Ranciere, 2010:99)

Lo que postulo aquí es que el cómic desde lo visual tiene una intensidad estética particular que acrecienta el sentido de irrealidad de manera tal que nos permite priorizar la apropiación de un símbolo generalmente de carácter universal, en palabras de Ranciere:

...la deducción de lo visible por debajo de lo decible y las deducción de las significaciones y los afectos por debajo del poder de la acción, una acción cuya realidad es idéntica a su irrealidad. (Ranciere, 2010:89)

Como también señala Masotta:

...simplemente que con formas de diseño originadas en la historieta se pueden construir hoy mensajes masivos de profundo impacto visual. Todo diseño gráfico relacionado con la historieta, tiene hoy asegurada una imagen fuerte. (Masotta, 1982:11)

Esta estética peculiar se fue configurando desde los primeros momentos del cómic de

²⁴ Al respecto en occidente, la imagen de Superman encarna los valores universales de la verdad y la justicia, y si bien es muy probable que el colectivo no conozca la foto o imagen de personajes que verdaderamente influyeron en estos valores, casi no podemos encontrar una persona que no sepa quién es Superman y los valores que encarna al mostrarle simplemente su imagen.

superhéroes que ya desde finales de la década del 30' desarrollaron un arduo camino que los llevó a constituirse de una tira marginal y oscura, sin pretensión de ser otra cosa que un vehículo de divertimento popular y masivo, en iconos constitutivos del imaginario occidental gracias a su complejo desarrollo estético posterior (Steimberg, 2013) y en la actualidad en rutilantes estrellas del firmamento de las películas de Hollywood a través de las modernas sagas cinematográficas que reinventan en sus tramas, superhéroes y villanos tradicionales dotándoles de nuevos sentidos en la construcción de dicho imaginario y en mayor o menor medida, su posterior utilización política.

La industria del cómic, sea en su versión gráfica, televisiva, animada o cinematográfica, ha convertido a los superhéroes en parte constitutiva de este imaginario, abordando temas filosóficos tan complejos como los relacionados al bien y el mal, la verdad y la mentira, la justicia, y la venganza, constituyéndose además en un vehículo notablemente efectivo para hacer docencia en cuanto a temas de vanguardia científica. Este tópico, lo desarrollaré en el [cap.6].

Y todo eso, vehiculizado en un formato visual con una estética particular, clásica en sus comienzos, y que referenciaba los lineamientos tradicionales del bien y el mal, no solo en la narrativa sino también en la estética: los superhéroes, semejantes a aquellas esculturas griegas que idealizaban en búsqueda de la perfección del ser humano; los villanos estereotipos de mafiosos urbanos conforme al clima de época o humor social, seres grotescos y visualmente desagradables a manera de las antiguas gárgolas demoníacas que guardaban amenazantes la fachada de los templos medievales.

Por lo tanto, lo desarrollaré en este capítulo es un análisis sobre los rasgos característicos de este fenómeno visual en cuanto al papel que algunos de sus personajes más emblemáticos han desarrollado en la construcción simbólica del imaginario occidental.

Trabajaré la noción de imagen síntoma e imagen superviviente (Didi-Huberman, 2009) como la manifestación de una necesidad que tiene la sociedad occidental moderna de recuperación y reconfiguración del relato mítico mediante el cual es posible traslucir un fondo común de pensamientos, creencias y acciones, en definitiva, el imaginario mediante el cual nos apropiamos del símbolo detrás de la imagen, imagen cuyos rasgos principales podemos rastrear hasta los tiempos de la Grecia clásica.

2.3 Noción de imagen síntoma e imagen superviviente

Me referí anteriormente al poder y fascinación que las imágenes tienen en la mente de

los hombres, al respecto me interesa retomar a Didi-Huberman cuando señala que existen imágenes que surgen en determinados momentos cruciales en donde existe algún tipo de *fisura* del tipo psicológica, social o política en un colectivo.

Estas imágenes, no serían en ninguna forma novedosas: el momento en que surgen señalan el síntoma de alguna necesidad colectiva no resuelta (imagen síntoma) mientras que su configuración estética sería una repetición, un resurgir de imágenes que de alguna forma se encuentran incorporadas al inconsciente colectivo a través de su historia, para reaparecer en dichos momentos cruciales con una estética predeterminada (imagen superviviente)²⁵.

Como se puede apreciar principalmente en el surgimiento de *Superman* [cap.3] mi hipótesis es que la *fisura* en los primeros cómics norteamericanos fue el crack del 29²⁶ y la necesidad de una figura que potencie la reconstrucción del sueño americano²⁷ (y posteriormente encarne los valores de “los buenos” en la época de la Segunda Guerra mundial) y su configuración estética nos remitiría al arte de la Grecia clásica, cuyos lineamientos se retoma en la iconografía de los superhéroes más emblemáticos.

Por lo tanto, me interesa analizar la iconografía de los primeros personajes de superhéroes, dos en particular: *Superman* (1938) y *Batman* (1939) en su surgimiento a fin de rastrear este concepto de imagen síntoma como un resurgir cíclico en distintos estadios de la humanidad.

Según este concepto, y aun cuando el rayo apresado dentro del cable y la electricidad prisionera han creado una cultura que elimina el paganismo (Warburg, 2008) estas imágenes similares resurgen continuamente por alguna *fisura* cuya contemplación permita recuperar la noción de dioses en la imaginación de los hombres.

2.4 Estética de la Grecia clásica

La figura de los superhéroes en sus orígenes abrevó estéticamente de las imágenes del

²⁵ Otra figura emblemática y de crucial importancia en el imaginario occidental que he desarrollado en mi ponencia: “El plato volador y el mito del robot: religiosidad, tecnicidad y estética en el imaginario posmoderno” (2017) es el Plato Volador, que surgió a fines de la década del 40 en un contexto de guerra fría y miedo a la amenaza nuclear y a las posibilidades del desarrollo científico.

²⁶ Crack del 29 es el nombre con que vulgarmente se conoce al período precedente a la dramática caída de la bolsa de valores de New York que devino en la crisis financiera más grande en la historia de los EEUU.

²⁷ Término acuñado por primera vez en 1931 por James Truslow Adams, en su libro “The epic of América”, donde se emparejaba este término a un imaginario de prosperidad individual basado en las oportunidades de la libertad individual y la meritocracia independientemente de la clase o el origen social. Este imaginario no se reducía simplemente al acceso de bienes a través de altos salarios y acumulación de dinero, sino que se constituía en un estilo de vida fundante del espíritu americano y al que todo ciudadano debía aspirar.

clasicismo griego cuyo tema central consistió en lograr una nueva dimensión del ser humano cuya figura idealizada, con especial énfasis en los detalles de la musculatura, sirviera como disparador para un nuevo modelo de convivencia y permitiera el desarrollo de una nueva filosofía cuyo impacto fue fundamento de movimientos posteriores de gran importancia, tales como el Renacimiento. Burucúa señala al respecto:

Griegos y romanos carecieron de una revelación y de libros sagrados en los que pudieran haber encontrado definiciones operativas, colectivamente transmisibles y compartidas, de lo divino y de lo humano. La poesía cumplió esas funciones sagradas, y las artes figurativas contribuyeron a conservar, difundir, hacer más densas y complicar aquellas nociones fundantes de la vida social. La poesía primero, luego la escultura y la pintura, establecieron el antropomorfismo de los dioses, o dicho de otro modo, explicaron que dioses y hombres pertenecían a un mismo linaje, hijos de titanes los dioses y nietos suyos los hombres... (Burucúa, 2006:168)

El período clásico interesa a este tópico por su tradición de asociar belleza con virtud: en su evolución algunas características de las distintas escuelas que fueron fundamentales en el arte griego en cuanto a la representación de lo mitológico, se recuperan en la estética del cómic:

- a) Escuela de Pérgamo: búsqueda de agonía y del sufrimiento.
- b) Escuela de Rodas: escenas dramáticas.
- d) Escuela de Atenas: figuras en escorzo, escenas complicadas

No interesa aquí estudiar exhaustivamente cada una de estas escuelas y su posterior desarrollo sino mencionar que en general en ellas se destacan, como ya he mencionado, los motivos heroicos, una gran atención a los detalles anatómicos, una musculatura exagerada, posturas atormentadas, retratos de hazañas militares y deportivas, actitudes dramáticas, imágenes de lucha entre héroes, dioses y gigantes: ¿hay acaso algo más aproximado a estas descripciones que las imágenes de un moderno cómic de superhéroes?

En el período clásico se intenta alcanzar la perfección en la búsqueda de una belleza idealizada, logrando un perfecto equilibrio entre lo corporal y lo espiritual y una gran destreza

técnica. [Fig.3] y [Fig.4].

Las esculturas en donde se presta especial atención a los detalles físicos de musculatura y belleza se dedicaban principalmente a dioses, grandes héroes mitológicos y deportivos, y también a las escenas dramáticas [Fig.5]: notemos la semejanza con esta portada de la revista *Batman* de 1940. [Fig.6]

En sus orígenes a finales de la década del 30' *Superman*, quizás el más emblemático y clásico de los personajes de superhéroes en cuanto a la estética se refiere, ha recuperado los lineamientos estilísticos clásicos del bien y del mal.

Este personaje, descrito en la historia como moralmente superior al resto de los mortales, es presentado en las líneas tradicionales de la belleza clásica y en consonancia a los relatos mitológicos precedentes: hombre de gran musculatura, fuerza sobrehumana, rostro simétrico, gran potencia física que garantiza una imposición visual intimidante a la vez que amable.

El dibujo del superhéroe, que no pretende buscar el realismo alcanzado en etapas posteriores, exagera los rasgos físicos positivos en comparación de los ciudadanos comunes y demás personajes de la historia. [Fig.7] y [Fig.8].

Nótese en la [Fig.7] el pecho inflado, gran desarrollo muscular, simetría en los rasgos y fuerte mentón, iluminado por la luz del sol, de donde el superhéroe mantiene sus poderes.

A diferencia de *Superman* y su prístino emparejamiento belleza- virtud- superhéroe el personaje de *Batman* aparece con un desarrollo estético contradictorio a medio camino entre súper héroe y villano ya que recupera los lineamientos clásicos en cuanto a los atributos físicos de gran desarrollo muscular, mentón cuadrado y simetría en los rasgos, más su traje de murciélago le otorga una estética sombría y un aspecto intimidante. [Fig.9 y 10]

Esta contradicción estética está en línea con las tensiones internas inherentes a su historia: ya no estamos en presencia de la belleza clásica y la moral lineal supermaniana, sino con una historia mucho más compleja desde las aristas psicológicas del personaje.

Por otro lado, la maldad, representada principalmente por la serpiente y fuerzas de la naturaleza, a posteriori derivaron en los grotescos, como símbolo visual de las fuerzas malévolas o naturales fuera de control, que fueron inspiración para los futuros villanos del cómic.

En los orígenes vemos como las imágenes de los villanos son estereotipos de la maldad representada por la mafia y personajes siniestros que captan el humor social de la época, mostrados con rostros duros, muchas veces atravesados con cicatrices y sombreros que cubren parcialmente el rostro [Fig.11] y [Fig.12] o, principalmente en el caso de *Batman*,

figuras cuya estética se empareja a las amenazantes gárgolas del medioevo. [Fig.13] y [Fig.14].

Podemos establecer entonces esta linealidad belleza- bien –superhéroe por un lado y fealdad – maldad – villanos por el otro, al menos en los primeros momentos del cómic de superhéroes y en los personajes analizados, principalmente en la presentación estética de *Superman*.

2.5 Un refuerzo institucional

Precedentemente he señalado como en un primer momento del cómic, (principalmente en la figura de *Superman*) se empareja la belleza con el bien y la fealdad con el mal en una relación lineal tanto de la trama como de la estética, cuestiones que profundizaré en los capítulos destinados a cada superhéroe en particular.

Me interesa destacar aquí que esta construcción belleza-bondad-superhéroe y su contraparte fealdad-maldad-villano recibieron un impulso desde lo institucional a través del papel desempeñado por la censura mediante la utilización del *Comics Code Authority* (en adelante, CCA).

En 1954, una mediática campaña en contra del género promovida por el psiquiatra Fredrick Wertham con su obra “The Seduction of Inocent” (“La seducción del inocente” (1954) logró impactar en la opinión pública a tal punto que el Congreso de los Estados Unidos tomó cartas en el asunto, en principio a través de la comisión de delincuencia juvenil del Senado de los Estados Unidos.

En esta obra se describían y denunciaban las representaciones explícitas y encubiertas de violencia, sexo, consumo de drogas y otra temáticas adultas de crímenes en las historias del cómic con temas referidos a la delincuencia, el horror y aún los súper héroes que, siempre según este autor, corrompían a los niños quienes tenderían a imitar dichos comportamientos, siendo ello una de las causas del aumento de la delincuencia juvenil.

Ante la presión de la opinión pública y antes de que el gobierno norteamericano tomara directamente en sus manos la censura, los editores de revistas decidieron autocensurarse creando la referida CCA, cuyo código limitaba la representación de la violencia, las imágenes sexuales, el imaginario del mal, la delincuencia y de los representantes de la ley así como censurar algunas palabras determinadas. A partir de entonces, aquellas publicaciones que adhirieran al código lo indicaban con un sello en la portada del ejemplar. [Fig.15]

Tenemos entonces, que este emparejamiento entre belleza y virtud con el bien y su contraparte de lo feo con el mal, al que abordé precedentemente desde su perspectiva estética, tiene ahora un refuerzo institucional a través de la autocensura impuesta por la Asociación de Revistas de Cómics.

La adhesión al código les posibilitaba a las revistas poder distribuir libremente y sin restricciones comerciales sus publicaciones.

Al observar la lista de los puntos principales del código, vemos que se refuerza entonces este emparejamiento con la creación de estereotipos de superhéroes y villanos que marcaron fuertemente el imaginario occidental, aún después de la caída en desuso del código de la CCA, a partir de la década del 70.

Más allá de que el código señalaba que el bien siempre debía triunfar sobre el mal, que los delincuentes nunca debían ser presentados en forma que despierten simpatía y las autoridades de manera que nunca inspiren desconfianza, se ponía énfasis en la prohibición de utilizar imágenes de excesiva violencia.

La tortura, el sadismo, el innecesario uso de armas, los crímenes sangrientos, la depravación, la lujuria, la seducción, la violación, la desnudez, la obscenidad, la utilización de símbolos indeseables, el lenguaje vulgar o soez, estaba directamente prohibido, lo mismo que algunas palabras específicas, tales como horror, terror y crimen.

También se prohibía abordar temáticas como la licantropía²⁸ el vampirismo²⁹ zombis y muertos vivientes: es muy interesante que, en la actualidad, las series televisivas de mayor éxito son precisamente las que tratan sobre estos tópicos, o una combinación de todas ellas. Con el tiempo, principalmente a partir de la década del 70, el uso del código cayó en desuso, aunque algunos cómics siguieron adhiriendo al mismo, me referiré a ello en el [cap. 6:5].

No obstante, es claro que esta autocensura ha tenido mucho que ver en la construcción del imaginario de los superhéroes como personajes puros y con un conocimiento del bien y del mal sin fisuras y en línea con la moral de la sociedad con la que interactúa.

2.6 La danza de las máscaras

“quien vea un danzante sin máscara, debe morir...”³⁰

²⁸ Historias sobre hombres-lobo y sus derivados.

²⁹ Historias de hombres-vampiros y sus derivados.

³⁰ Frase extraída del libro “El ritual de la serpiente” de Abby Warburg que describe los rituales de los indios mesoamericanos en relación a las fuerzas de la naturaleza. Aquí señala que en uno de los rituales, a quien vea a un danzante sin máscara le corresponde la muerte.

“Y dijo Dios a Moisés: no podrás ver mi rostro, porque el día que veas mi
rostro, morirás...”³¹

En el [cap.1] he referido que uno de los elementos fundamentales del superhéroe es la de ocultar su identidad tras un traje, generalmente acompañado por una máscara, que preserva su identidad secreta.

La explicación racional para esta situación que se desarrolla en las diversas tramas de los distintos personajes es que es necesario preservar en forma anónima la identidad del superhéroe en su rol de persona común, a fin de proteger a sus seres queridos y evitar su cacería por parte de las fuerzas del mal, lo cual está por supuesto, lógicamente fundado.

Hay algo aquí sin embargo, que no se relaciona solo con el anonimato, sino también con el *secreto*: el mito se relaciona con lo desconocido, con lo sobrenatural, es sobre la relación con fuerzas que están más allá de nuestra comprensión, en este caso las que encarna el superhéroe, perder el *secreto* entonces es precisamente desmitificar al personaje y sus poderes.

Así como el Jesús de los evangelios, luego de realizar algún milagro, era denostado por sus vecinos con la frase ¿no es este el hijo del carpintero? a fin de desacreditar su pretensión de deidad en base al contacto y conocimiento cotidiano que tenían de él... ¿qué pasaría si los adolescentes compañeros de *Spiderman* se enteraran que el tímido, débil y perdedor Peter Parker es en realidad el sorprendente *Hombre Araña*, o que el timorato y torpe Clark Kent es el indestructible *Hombre de Acero*?...

Por lo tanto el traje de superhéroe, en forma similar al traje y las máscaras de los rituales de las primitivas culturas, significan, en el proceso de unión con lo extra personal, el mayor sometimiento a una entidad extraña (en este caso a súper poderes) lo que lo hace apropiarse mágicamente de un elemento extra cotidiano o sobrenatural a través de una *metamorfosis de su personalidad*, algo que no podría obtener sin *ampliar o modificar su condición humana*. (Warburg, 2008:28).

El traje del superhéroe esconde entonces su identidad común a la vez que exterioriza el perfil de su faceta súper heroica: por ejemplo, *Batman* cuya intención es generar temor en sus adversarios a través de su sombrío traje de murciélago, *Spiderman* enfundado en un traje-telaraña que refleja de donde provienen sus poderes, *Superman* de rostro despejado y con los colores americanos que denota su pretensión de ser el preferido de la luz, o el *Capitán*

³¹Libro del Éxodo, La Biblia.

*América*³², presentado como una bandera norteamericana andante en representación de su defensa de la nación contra sus enemigos.

Caso que amerita un análisis particular, es el de *Wonder Woman (Mujer Maravilla)* cuyo atuendo además de los colores de la bandera norteamericana está inspirado en el traje de las guerreras Amazonas, idea extraída por su creador de una sesión de sadomasoquismo: el “lazo” y las “muñequeras de metal” representan las ataduras de estas prácticas de connotación sexual.³³

No obstante las características de esta *Wonder Woman* feminista, militante y erotizada se fue diluyendo en el imaginario colectivo presumiblemente por la utilización de esta súper heroína como símbolo durante la segunda guerra mundial y por el papel de la censura de la que fue objeto en aquellos días de fuerte conservadurismo: en su lugar se intensificaron sus virtudes más “positivas” y acordes al imaginario social de la época al punto de considerarse como el espejo femenino de *Superman*.

No solo el traje de los superhéroes se relaciona con el secreto, sino que desde el punto de vista puramente estético, sirve para acrecentar el sentido de irrealidad de tal manera que permite apropiarnos de un símbolo generalmente de carácter universal, la deducción de lo invisible por debajo de lo decible, la apropiación en el ámbito de las significaciones mediante una acción cuya realidad es idéntica a su irrealidad. (Ranciere, 2011), este tópico lo he trabajado extensamente en relación a la violencia en el cómic de superhéroes en “*Intensidad estética y violencia en el cómic de súper héroes*”.³⁴(Villordo, 2018)

A modo de síntesis de este capítulo, podemos señalar que desde tiempos remotos, las imágenes han ejercido una poderosa influencia en la mente y el pensamiento de los hombres; cuando la representación de las figuras humanas comenzó a idealizarse, surgieron los héroes

³²Personaje de súper héroes nacido en 1941, un súper soldado patriota que en un principio luchaba contra las naciones del eje durante la Segunda Guerra Mundial..

³³Al respecto es interesante la lectura que se realiza en el film “El profesor Marston y la mujer Maravilla” (EE.UU, 2007) donde se cuenta la historia del surgimiento del personaje de Wonder Woman. William Moulton Marston fue Dr. en psicología y uno de los padres creadores del detector de mentiras. Enseñaba e investigaba en la Universidad Americana en relación a la conducta típica de las personas normales. Tenía una visión positiva de la mujer, y una actitud crítica de los estereotipos de ésta en su tiempo, pensaba que la mujer podía trabajar más rápido y con mayor precisión que los hombres y que eran más honestas y confiables. Es por ello que como autor se propuso crear un personaje “fuerte y poderoso” como Superman pero con todas las cualidades positivas femeninas. En el film mencionado se describe además la relación poli amorosa con su esposa y una asistente y sus incursiones en las prácticas sadomasoquistas, probablemente en relación a sus investigaciones psicológicas cuyos ejes eran: dominio, influencia, sumisión, conformación a las normas. El film señala que sus investigaciones influyeron a la hora de conformar las cualidades morales del personaje, y la estética del mismo, con sus muñequeras de metal y el famoso “lazo de la verdad” serían influencias de un traje de sadomasoquismo en particular: el de Amazona. Si bien el film no es una investigación académica, no obstante al cruzarlo con otras fuentes más confiables impresiona con un alto grado de verosimilitud.

³⁴Villordo, 2018, “Intensidad estética y violencia en el cómic de súper héroes” (2018) UP Cuaderno 74 Cuadernos del centro de estudios en diseño y comunicación. Año 20. Número 74. Set 2019. ISBN 1668-0227

de la mitología antigua.

Según los autores aquí analizados, estas imágenes perviven en el imaginario colectivo, que tiene su historia, resurgiendo en contextos de crisis en el colectivo social como síntoma de dicha fisura (imagen síntoma) con una estética predeterminada (imagen superviviente) que en el caso de los superhéroes del cómic puede rastrearse hasta el periodo de la Grecia clásica y sus escuelas artísticas.

En un primer momento, estas historias emparejan estéticamente el par belleza-bondad y fealdad- maldad, principalmente en su personaje más emblemático: *Superman*, situación ésta que se vio potenciada en los demás personajes por el refuerzo institucional que significó la autocensura a través del CCA al que adherían las editoriales para no perder entre otras cosas, su rentabilidad y evitar la sanción social.

En relación al traje del superhéroe, más allá de justificarse por la necesidad de permanecer anónimo ante sus enemigos, hay una relación con el secreto que rodea al mito, una ritualidad en la que el personaje necesita realizar una metamorfosis de su personalidad a fin de ampliar su condición humana.

A su vez, dicha intensidad estética aumenta el sentido de irrealidad que permite construir fronteras de percepción psicológica que le permite al lector la apropiación del símbolo por sobre la realidad concreta, en una acción cuya realidad es idéntica a su irrealidad.

En el siguiente capítulo abordaré de lleno el surgimiento de quien es quizás el más emblemático de los súper héroes: *Superman*, también conocido como “*El Hombre de Acero*”.

CAPÍTULO 3

EL HOMBRE DE ACERO Y EL SUEÑO AMERICANO

Un terremoto hace colapsar las bases del planeta...

De repente, se desatan explosiones por doquier y las llamas inundan el lugar.

Los grandes avances científicos no han podido detener la emergencia: por el contrario, es muy probable que ellos mismos hayan sido la causa del desastre.

La gente desesperada intenta huir de un cataclismo inevitable que los toma por sorpresa.

El dolor y la muerte se esparcen rápidamente: el panorama futuro se vuelve sombrío y apocalíptico mientras la destrucción planetaria se torna inevitable...

Estamos hablando, por supuesto, de Kriptón, el planeta de donde proviene un bebé alienígena que al crecer se convertirá en el semidiós de los humanos...

Pero también hablamos de los Estados Unidos, del crack del 29, y esa descripción tan vívida de la destrucción de un planeta imaginario, no es otra cosa que la sensación de aquellos hombres, mujeres y niños a quienes el sueño americano se les acaba de derrumbar delante de sus narices, aplastándolos con el peso del terror y la incertidumbre...³⁵

3.1 El Hombre de Acero

Desde el surgimiento de *Superman* y su masificación a través de la revista *Detective Comics*, la mayoría de los personajes icónicos surgidos en la historieta gráfica norteamericana dentro del período analizado siguieron la lógica del heroísmo, la búsqueda de la justicia, el bien común, y la persecución del crimen.

Superman es un caso emblemático, constituyéndose en un ícono no solo de la historieta durante dicho período, sino de la encarnación y símbolo de los valores morales fundantes del mundo occidental, porque... ¿quién no conoce al *Hombre de Acero*? Su sola imagen remite a lo más heroico y virtuoso del (paradójicamente)³⁶ género humano.

Una posible fundamentación de este hecho es que luego de la crisis de los años 30', la recuperación económica de la sociedad norteamericana necesitaba ser potenciada por

³⁵Resumen de argumento realizado para esta tesis a modo de introducción de capítulo.

³⁶Paradójicamente ya que no es humano, sino alienígena

superhéroes que recobraran la idea del *sueño americano*, un imaginario de prosperidad individual que necesitaba de la construcción de un relato épico sobre las posibilidades del ciudadano americano por un lado, y de la capacidad de un Estado que se encontraba en descrédito para garantizar y articular dicha posibilidad por otro.

Es en este contexto, que aparecen las historietas gráficas de superhéroes, intérpretes de una moral cuasi ontológica, con un conocimiento del bien y del mal sin fisuras.

La valorización del trabajo, los buenos modales y la construcción de un orden cuyo eje articulador es el Estado y la ciudadanía, da origen a superhéroes cuyo foco de acción no son solo los crímenes que atentan contra la propiedad privada, sino y principalmente, contra la libertad individual y planetaria, defendiendo el estilo de vida occidental y democrática, y que reivindica permanentemente las bondades de un orden impuesto desde arriba junto a la importancia del sistema político imperante.

Esto se percibe en la relación del superhéroe con la ley, ya que si bien el superhéroe se convoca a sí mismo a la intervención dramática para restablecer el orden comunitario, la relación que mantiene con la ley es de respeto a las normas de la sociedad, donde lo que el superhéroe busca no es la muerte de los infractores sino el encarcelamiento y castigo de los villanos dentro del sistema estatal de justicia.

Precisamente el descrédito o incapacidad del Estado es lo que hace que el superhéroe intervenga en ocasiones directamente para solucionar las injusticias, y en otros para ayudar a las autoridades a resolver temas que serían sus atribuciones exclusivas, como veremos en algunos ejemplos concretos en este mismo capítulo.

Ya durante la Segunda Guerra Mundial, el papel de la historieta norteamericana mutó a la lógica del *salvador americano* con superhéroes tales como el *Capitán América* y la *Mujer Maravilla* que derivaron luego en la construcción del otro, la amenaza del diferente, (primeramente el nazismo, los japoneses y los soviéticos, y en las sagas cinematográficas más actuales, los malvados alienígenas invasores).

Por lo tanto a través de la ficción, se construía y se hacía circular imaginario a la vez que mediante el mismo se propiciaban valores de carácter supuestamente universal, como el bien común, el capitalismo y la democracia.

3.2 Un proyecto paternalista

Como he desarrollado en los primeros 2 capítulos de esta tesis, la adhesión y fascinación que este superhéroe logró en la sociedad norteamericana no habría sido posible

sin comprender la necesidad inconsciente que el ser humano tiene de dioses, la que remite asimismo a una configuración estética determinada, y en ese sentido el personaje que estamos analizando es coherente con dicha caracterización.

Umberto Eco nos presenta una descripción de la sociedad que acoge la figura del superhéroe, como aquella que se encuentra atravesada por perturbaciones psicológicas, frustraciones y complejos de inferioridad, que según él, son características de la sociedad industrial moderna:

Pero en una sociedad particularmente nivelada, en las que las perturbaciones psicológicas están a la orden del día; en una sociedad industrial en la que el hombre se convierte en un número dentro del ámbito de una organización que decide por él, en la que la fuerza individual, sino se ejerce en una actividad deportiva, queda humillada ante la fuerza de la máquina que actúa por y para el hombre, en una sociedad de esta clase el héroe positivo debe encarnar, además de todos los límites imaginables, las exigencias de potencia que el ciudadano vulgar alimenta y no puede satisfacer. (Eco, 2008:226)

El ser humano que pasa a ser un número dentro de una organización despersonalizada, a merced de las fuerzas del mercado, manejado por fuerzas invisibles que desconoce, en un ámbito que decide por él y donde una máquina determina sus movimientos, donde la única actividad individual que el colectivo destaca es la del heroísmo deportivo, en esta sociedad es el superhéroe el que encarna las aspiraciones de aquellos que se sienten abandonados a la buena de Dios.

Sin tomar partido por las definiciones precedentes en lo que se refiere a perturbaciones psicológicas y complejos de inferioridad lo que ameritaría un estudio más profundo y de un ámbito fuera de esta tesis, el término *frustración* me parece más ameno y accesible al encuadre teórico aquí propuesto, ya que precisamente, he señalado que uno de los motivos del éxito de las historias de superhéroes se relaciona con el ambiente de derrota e incertidumbre que invadía a la nación norteamericana pos crack del 29'.

Sumando estas dos posibles explicaciones sobre la fascinación y adhesión que el superhéroe produce en el lector, a saber: la psicológica, entendida como la necesidad inconsciente de dioses, y la sociológica, sobre la necesidad insatisfecha del hombre en la moderna sociedad industrial, estamos listos para pasar al nivel de su utilización política, que Eco denomina como *pedagogía paternalista*.

Esta se orienta a un hombre heterodirigido aquel que se encuentra continuamente bombardeado por publicidad y campañas de persuasión en todos los ámbitos de su vida cotidiana, y que además está rodeado de un alto nivel tecnológico que no comprende pero que le modela. (Eco, 2008)

Sus deseos y opciones de consumo y de vida son *impuestos* en forma subliminal adoptando como si fueran propia voluntad dichas pautas de comportamiento y consumo de necesidades artificialmente creadas, es asimismo maleable en lo político, porque se encuentra inmerso en proyectos prefabricados que le exigen de tener que proyectar su vida responsablemente.

En este tipo de sociedad la elección *ideológica* ya viene *impuesta* a través de la apelación a las posibilidades emotivas del lector, y no a través de estimular su reflexión o valoración racional (Eco, 2008): esto es lo que el autor define como un proyecto paternalista.

A esto hay que añadirle que, el cómic de superhéroes, se transforma en un poderoso canal de circulación y construcción de imaginario y valores, debido al singular poder de fascinación que tiene su peculiar configuración estética, como ya he señalado en el [cap. 2].

Por lo tanto, lo que señalo aquí es que existe una fundamentación psicológica individual *la necesidad inconsciente de dioses*, una sociológica *la necesidad del hombre que se ve avasallado por la lógica de la sociedad industrial moderna* que derivan, dentro de una *configuración estética determinada* y a través de los mecanismos de persuasión ocultos que le son propios, en la *utilización política* de estos personajes súper heroicos a través de una ideología ya prefabricada, cuyo más notable ejemplo es la adecuación de los superhéroes americanos durante la segunda guerra mundial, y cuyo emblema principal es la figura de *Superman*.

3.3 Un superhéroe nada heroico

En el primer capítulo de esta tesis realice una tipología de los personajes e historias de súper héroes teniendo como variables el mayor o menor grado de racionalidad en la estructura narrativa y la característica de los súper poderes de los personajes.

En el caso de *Superman*, he caracterizado la trama desde lo argumentativo como una de tipo *irracional fantástica o teológica*, pues su historia contiene características similares a las narrativas del tipo religioso: un salvador que viene desde el cielo, que tiene poderes inimaginables, que es prácticamente indestructible y puede realizar todo tipo de proezas sin despeinarse o sufrir daño alguno.

Aún la etimología de su nombre remite a esta idea: su nombre es *Kal-El* y el de su padre, *Jor-El* y sabido es que, en los idiomas semíticos, la palabra “*El*” significa dios o se relaciona con la divinidad.³⁷

Esto nos trae a un problema de índole filosófica: ¿podemos incluir a Superman en la lista de superhéroes, siendo un ser casi indestructible, un semidiós que no corre prácticamente ningún peligro al enfrentarse con villanos o armas humanas?

¿Cuál es el mérito de enfrentarse contra el mal con la certeza de que siempre se va a ganar, con la ventaja de ser indestructible?

¿De qué idea de heroísmo hablamos?...ya que todos los demás personajes son seres humanos simples o mutados, pero mortales, que toman la decisión de enfrentarse al mal y llevar voluntariamente una vida ascética de renuncia a las pasiones del común, y sabiendo además que pueden morir en cualquier momento... Y eso, a mi entender, se acerca mucho más a la idea de heroísmo.

Dejando por un momento de lado este excursus filosófico, veamos cómo se desarrolla la historia del personaje y analicemos algunos capítulos concretos.

3.4 De héroe social a defensor de la democracia

En Julio de 1939, en el primer número de la revista *Superman*, se desarrolla la historia de nuestro personaje “*Kal’El*”, más conocido bajo el nombre de Superman.

El epígrafe reza:

Justo antes de que el moribundo planeta Krypton explotara, un científico colocó a su hijo dentro de un cohete experimental y lo lanzó hacia la tierra...

(Colección Clarín, #2 2010:97)

Al llegar a la Tierra la nave y el niño fueron encontrados por una pareja mayor, el matrimonio Kent.

El niño es llevado a un orfanato donde muestra habilidades increíbles, sobre todo su súper fuerza.

³⁷ “**EL**” en fenicio, siríaco, hebreo y árabe, idiomas semíticos es una palabra que tradicionalmente se traduce como “dios” o máxima deidad.

El matrimonio Kent regresa para adoptarlo, y lo cría inculcándole los valores comunitarios y enseñándole a ocultar sus poderes, preparándolo para que en un futuro pudiera usarlos para ayudar a la humanidad: a partir de ese momento, su nombre humano será *Clark Kent*.

Mientras crece, el muchacho se da cuenta que sus poderes son asombrosos: puede saltar edificios, levantar grandes pesos, correr más rápido que un tren de alta velocidad, a la vez de tener una piel impenetrable de acero, un súper oído y visión de rayos x, y controlar sus signos vitales, entre otras cosas.

Una vez muertos sus padres, toma la decisión de dedicarse a ayudar a la humanidad, convirtiéndose en:

“Campeón de los oprimidos, la maravilla física que juró dedicar su existencia a quienes lo necesiten” (Colección Clarín #2 2010:98)

La explicación científica de la asombrosa fuerza de Superman, según sus autores, es:

“Superman viene del planeta Krypton, cuyos habitantes han evolucionado durante miles de años hasta alcanzar la perfección física. Incluso en nuestro mundo existen criaturas con ‘súper fuerza: La modesta hormiga puede levantar pesos cien veces superiores al suyo, el saltamontes salta lo que para un hombre serían varias cuerdas... ¡No es descabellado predecir que un día nuestro planeta podría llegar a estar poblado completamente por súper hombres!” (Colección Clarín #2 2010:103)

Como se ve, también se brinda una explicación *científica* a los súper poderes del *Hombre de Acero*, lo que lleva a preguntarme si incluir la historia en la tipología como una trama de tipo *irracional fantástica* no ha sido algo apresurada.

En mi defensa diré que: es imposible conocer los alcances y características de lo que en el planeta Krypton se llama “ciencia” ni tampoco de que estado biológico parte esa evolución de miles de años de la raza kryptoniana... y además, nunca lo sabremos, porque Krypton... ¡ha desaparecido!.

Que Superman sea un alienígena nos deja un punto ciego en varias cuestiones que van desde lo físico hasta lo ético: ¿qué es lo que realmente habita en el interior de este ser, sus pensamientos, sus pasiones, su psicología?

Estos cuestionamientos, que algunos pensarán raya en la paranoia, son sin embargo el núcleo de los modernos films de superhéroes: principalmente del enfrentamiento entre *Batman* y *Superman*³⁸, o para resumirlo en términos de análisis, del racionalismo científico humanista moderno vs la irracionalidad fantástica del discurso de tipo teológico.

Como se ve, pareciera que las contradicciones y estadios de la evolución humana, se replicaran en las historias de superhéroes, y el enfrentamiento mortal entre *Batman* y *Superman* terminara cayendo por su propio peso, siendo solo una cuestión de tiempo.

Analicemos algunos casos concretos del período propuesto.

*Action Comic*³⁹ #11, Abril 1939: “*Superman y la estafa del oro negro*”

En esta ocasión, Superman interviene a fin de castigar a unos estafadores que vendían acciones de un pozo petrolero seco. A tal fin, el periodista Clark Kent visita a todos los ciudadanos perjudicados comprándole sus acciones.

Luego, ya como Superman, visita el pozo y con sus súper poderes logra que el mismo comience a producir.

Los estafadores al ver que el pozo está en funcionamiento, buscan recuperar las acciones, que ahora están en poder del alter ego de *Superman*.

Este vende las acciones por un millón de dólares a los estafadores, para luego ir al pozo y con su súper fuerza destruir las instalaciones. El petróleo se pierde en un fastuoso derroche sin control, y los estafadores quedan en la ruina, *Superman* hace justicia, pero paradójicamente... ¿qué pasará con los trabajadores del pozo?

Action Comic #12, Mayo de 1939:

“*Superman le declara la guerra a los conductores temerarios*”

Un amigo de Clark Kent muere en un accidente de tránsito. Al investigar, descubre

³⁸ En las modernas historias de estos personajes, es precisamente Batman quien encarna en el mundo de los superhéroes está sospecha permanente hacia el Hombre de Acero. Siendo el más racional de los superhéroes, Batman se pregunta: ¿qué pasaría si Superman en vez de ayudar a los hombres se dedicara a destruir a la humanidad? ¿cómo podemos confiar en un ser al que desconocemos?... Llegado el caso, no habría forma de detenerlo....De allí que el bati hombre, busque la manera de disponer de algún tipo de mecanismo que detenga al súper hombre en dicho caso (la kryptonita) o directamente, busque matarlo como medida preventiva para salvar a la humanidad.

³⁹ Comic como título de la revista en inglés, va sin tilde. En el cuerpo de la tesis se usa la versión castellana que va con tilde: *cómic*

que la ciudad de Metrópoli tiene las más altas estadísticas de muerte en accidente de tránsito, por lo que *Superman* le declara la guerra a los conductores temerarios.

Como primera medida va a la playa donde se guardan los vehículos de los infractores y los destruye, a continuación, entra violentamente a las instalaciones de la radio y da un mensaje declarándole la guerra a quienes infrinjan las reglas de tránsito. Luego de escarmentar a algunos conductores, finalmente, aborda por la fuerza el auto del Intendente, a quien le gustaba correr con su auto, y tomando el volante *Superman* lo lleva a dar un paseo, a altísima velocidad, finalmente lo lleva a la morgue de la ciudad para mostrarle los cadáveres de los accidentados, y le amenaza para que cumpla con sus funciones.

Finalmente, el Intendente lanza una gran campaña de tolerancia cero contra los infractores de tránsito.

Una viñeta interesante, es cuando *Superman* aborda por la fuerza el auto del Intendente, este le dice: “Ey, está violando la ley, amigo”.

Action Comic #13, Junio de 1939: “Superman vs la Liga Protectora del taxi”

El súper hombre interviene para dismantelar la *Liga Protectora del Taxi*, una organización monopólica que utilizaba prácticas mafiosas a fin de eliminar a las compañías de taxi independientes y lograr la adhesión de todos los trabajadores a su sindicato.

Superman destruye los vehículos de la Liga y logra que su líder confiese sus crímenes ante la policía, desbaratando así la banda. La crónica del hecho es publicada en el en el Daily News, bajo la firma de Clark Kent.

Action Comic #14, Julio de 1939: “Superman conoce a Ultra-Humanita”

Un brillante científico maligno conocido como Ultra-Humanitá intenta dominar al mundo y para ello debe destruir a *Superman*.

Por supuesto fracasa en su intento, pero se constituye en uno de los villanos de la saga de aquí en más.

Superman #4, Marzo de 1940: “El enemigo económico”

Superman se entera y detiene varios sabotajes que se intentan realizar en la ciudad, en áreas económicas sensibles: trenes, acerías, fábricas.

Puesto a investigar, descubre que dichos sabotajes están patrocinados por el líder de un gobierno extranjero que busca desestabilizar la economía de Norteamérica y del continente.

Superman #4, Marzo 1940: “El desafío de Luthor”

El archi villano y científico loco Luthor, quien intenta conquistar el mundo, desafía a *Superman* en una batalla que incluye armas bélicas súper secretas y tecnología desconocida.

Action Comic, Marzo de 1940: “Europa en Guerra, parte I”

Acción Cómic, Abril de 1940 “Europa en guerra, parte II”

La malvada nación de Torán invade a la pequeña Galonia, Clark Kent y Louisa Lane son enviados como corresponsales de guerra.

Las aventuras del superhéroes, se desplazan entonces al territorio europeo en Guerra.

Superman 13, Diciembre de 1941: “Superman vs “La Luz”.

En esta historieta, el superhéroe se enfrenta contra la conspiración de un extraño ser que amenaza esclavizar al continente, secuestrando políticos, intelectuales y periodistas utilizando un misterioso rayo de luz.

El epígrafe señala:

“La unidad de la nación está en peligro debido a las maquinaciones de un astuto ser conocido como “La Luz”. ¡Superman, el defensor de la democracia, entra en acción para combatir un oscuro peligro que amenaza con devorar y esclavizar un continente!” (Colección Clarín #12 2010:76)

Como se ve, he tomado ejemplos concretos de las historias de *Superman* de la primera década como una breve muestra puntual a fin de conocer cuáles fueron las temáticas elegidas por los autores en sus primeros años, los que coincidieron también con el principio y desarrollo de la Segunda Guerra mundial.

Como he señalado anteriormente, la historieta en sus orígenes no tenía otra intención que ser un canal de divertimento popular (además de ser un emprendimiento comercial en búsqueda de rentabilidad que es algo que no debemos olvidar pero que no afecta demasiado

en cuanto a la perspectiva y objetivos abordados en esta tesis).

Las historias de superhéroes, en este caso la de *Superman*, desarrollaron tramas de ficción en torno a la constitución de un **núcleo duro** de narrativa que se constituye alrededor de temas como la *salvación*, por parte del superhéroe, del mundo conocido de amenazas científicas o cósmicas universales contra las cuales ni la ciudadanía ni las instituciones públicas o militares tendrían defensa, en segundo término, la necesaria constitución de uno o varios enemigos, más conocidos en la jerga como *villanos o archivillanos* con poderes, armas o capacidades lo suficientemente importantes como para constituirse en probable amenaza planetaria y para quienes el súper héroe es un obstáculo que deben vencer inexorablemente.

El propósito de estos villanos es generalmente conquistar el mundo sea lo que eso signifique, y para ello deben contener o aniquilar al ser más poderoso del universo en este caso en particular: el *Hombre de Acero*.

En este sentido es que aparece primero el villano Ultra-Humanitá, para luego dominar la escena y ocupar el lugar central de enemigo de *Superman* el científico, magnate y filántropo *Lex Luthor*, quien se constituirá definitivamente desde su aparición y hasta nuestros días en el archivillano por excelencia y némesis de nuestro personaje.

No es de extrañar, que la mayoría de estos enemigos sean científicos locos, (también el padre de *Superman* había sido un científico en Kryptón) ya que en esta década (y principalmente en la del 50') el temor que despertaban en el ciudadano común los crípticos descubrimientos científicos y su utilización en el armamento bélico en vista a la Segunda Guerra mundial era un temor social bastante fundado.

No obstante, este **núcleo duro** de narrativa, no impidió a los autores abordar temas secundarios que despertaban preocupación y se encontraban al momento en la *agenda social* del ciudadano común: las historietas que puntualmente he seleccionado a manera de relato en este capítulo van en ese sentido, y nos permiten observar la faceta mediante la cual *Superman*, cuya función más importante y obvia era la de salvar al planeta de científicos locos y ataques interplanetarios, se constituye en una especie de superhéroe de *indole social*, que interviene en el espacio público a fin de *obligar* en algunas ocasiones y a *ayudar* en otras, a que los poderes públicos y autoridades políticas hagan lo que la ciudadanía espera de ellos.

Es en este sentido que el súper hombre obliga a las autoridades a ser más estrictos con las leyes y controles de tránsito, o combate directamente a grupos especuladores, monopólicos o mafiosos que alteran el orden social y ante los que los poderes del Estado o bien tienen connivencia cómplice o bien no tienen la capacidad para articular una respuesta institucional.

En este sentido, no solo *Superman* era presentado como el *defensor de los pobres y oprimidos*, sino también como el *defensor de la democracia*.

Estas temáticas que aparecen como historias de ficción, son a la vez un termómetro del clima social que se vivía en la época, y con el cual el superhéroe a través de sus autores, convivía e interactuaba.

Ya entrada más la década del 40' la preocupación social se volcó al conflicto bélico que tenía al mundo en vilo, del que los superhéroes norteamericanos participaron en defensa de los valores universales del bien y la justicia encarnados por la democracia americana y del mundo occidental y constituyendo como el enemigo común a Adolf Hitler y el nazismo, a quien se sumaría a posteriori como enemigos de la democracia el imperio japonés y Joseph Stalin junto a sus camaradas soviéticos.

Un gran número de personajes aparecieron en el mundo del cómic americano entonces para dicho propósito de propaganda ideológica o se embanderaron con la causa americana sirviendo con historias que contribuyeran a levantar la moral de la nación y de los hombres en el frente de batalla, así como a convocar a los voluntarios a sumarse a las filas del ejército: el *Capitán América* [Fig.16], [Fig.17] la *Mujer Maravilla*, [Fig.18] quien aparece como la primer súper heroína que reivindica la lucha feminista en un contexto social adverso reclamando incluso (en la ficción) su candidatura presidencial, también *Batman y Robin* se unen al *hombre de Acero* [Fig.19] entre otros personajes como *Daredevil* [Fig.20].

Superman, sin embargo, siendo el ícono de los valores americanos, fue el emblema de esta avanzada de propaganda bélica, como podemos apreciar en las siguientes imágenes de la época. [Fig.21] [Fig.22].

En Febrero de 1940 en una edición especial de la revista *Look* se publicó una historieta en donde el *Hombre de Acero* intervenía directamente irrumpiendo en las líneas enemigas y capturando al líder nazi Adolf Hitler y a Joseph Stalin, líder de la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URRS). A continuación, ambos personajes eran llevados por nuestro superhéroe a la sede de la Sociedad de Naciones para ser juzgados. [Fig.23] [Fig.24].

Es claro entonces que, mediante estos mecanismos de persuasión ocultos enmarcados dentro de un proyecto denominado paternalista que apela a las posibilidades *emotivas* del ciudadano antes que a las *racionales*, en un contexto de *frustración social* pos crack del 29', posibilitaron que el cómic de superhéroes se constituyera en un poderoso medio de construcción y circulación de imaginario a fin de consolidar una *ideología prefabricada* que giraba en torno a la universalización de valores como el bien común, la libertad y la democracia, y cuyo ícono y emblema principal en el período de la Segunda Guerra Mundial,

fue *Superman*, alcanzando el punto más alto de su utilización política a través de la difusión de la propaganda bélica.

En el próximo capítulo, analizaré el surgimiento de otro superhéroe que se ha transformado en un ícono de occidente: *Batman*, el “encapotado”, cuyo destino parece no solo ser el guardián de Ciudad Gótica⁴⁰, sino el de salvaguardar a la humanidad del peligro que representa el mismísimo *Superman*.

⁴⁰Ciudad imaginaria donde transcurren las aventuras de Batman.

CAPÍTULO 4

LA LEYENDA DE BATMAN

La noche cae en ciernes sobre Ciudad Gótica. Mientras los ciudadanos abandonan las calles para refugiarse en el calor de sus hogares, otras sombras y figuras van llenando el sombrío paisaje urbano: son aquellos que aprovechan las horas de vigila para realizar sus fechorías...

De repente una sombra singular se observa en lo alto de un edificio, ¿es un murciélago de tamaño humano!... la falta de luz no permite distinguir bien de que se trata, pero si nos acercamos cuidadosamente veremos que es un hombre disfrazado, que a manera de vigilante nocturno, observa en las sombras los movimientos de aquellos que pertenecen al bajo mundo.

Él es Batman: un misterioso y audaz personaje que lucha contra las fuerzas del mal en una cruzada tan peligrosa como solitaria...⁴¹

4.1 Un fin de semana, un principio de leyenda

Un año después de que apareciera la historia de *Superman* con gran suceso, a un joven dibujante de apellido *Kane* se le encomendó la tarea de traer a la vida a un nuevo personaje que pudiera repetir dicho éxito editorial.

Estamos en 1939, y a *Bob* (Kane) se le ocurrió una idea: dibujar una silueta similar a la de *Superman*, poner encima un papel de calcar e ir esbozando sobre éste sucesivos trajes de superhéroes.

Según cuenta la historia, la inspiración llegó cuando recordó un grabado de *Leonardo Da Vinci*, el del *ornitóptero* con una frase que rezaba: “*recuerda que tu pájaro no deberá tener otro modelo que el murciélago*”.⁴²

A este bosquejo de bati traje lo adornó con matices oscuros del azul y del gris, y reemplazó las alas rígidas por una capa flexible: así en el término de un fin de semana, se

⁴¹Resumen de argumento escrito especialmente como introito de este capítulo.

⁴²Batman: las primeras 100 historietas, Prólogo, colección Clarín con licencia DC comic, 2012.

configuró la estética sombría del bati hombre quien se convertiría, junto con *Superman*, en el otro gran ícono súper heroico que ha dejado una marca indeleble en el imaginario occidental.

No fue sin embargo solo su estética opuesta a la del *Hombre de Acero*⁴³ lo que lo hizo famoso sino también la idea de que un ser humano mortal, con sus virtudes y defectos, podía ser elevado a la categoría de superhéroe.

No tenemos aquí ya a un ser tan luminoso como el semi dios alienígena descrito en el capítulo anterior con un conocimiento acabado del bien y del mal, sino a un personaje *traumado* que se construyó a sí mismo en base a una fortuna millonaria, un físico privilegiado, y a una sed de venganza infinita que lleva a preguntarnos: ¿es la sed de venganza un motivo válido para emprender una cruzada súper heroica?

4.2 Un superhéroe súper humano

La primera historia de Batman hace su aparición en el número 27 de *Detective Cómics* en Mayo de 1939 pero no es hasta la llegada del primer número de la revista *Batman* en 1940 que conocemos su historia.

Anteriormente señalé sobre la importancia que representa para los lectores el tener una explicación racional sobre el surgimiento del súper héroe, el porqué de sus súper poderes y además conocer cuál es el fundamento ético de su cruzada contra el mal [**cap.1:1**].

En la historia titulada “*La leyenda de Batman: quien es y cómo llegó a serlo*”⁴⁴ se nos cuenta cómo es que el millonario Bruce Wayne llega a convertirse en el oscuro justiciero encapotado: todo comenzó en un intento de robo de las joyas de su madre, un asesinato a sangre fría presenciado por el pequeño Bruce que contempla horrorizado el cadáver de sus padres yaciendo sobre una fría acera de Ciudad Gótica. A partir de allí el niño que jura venganza, la conseguirá combatiendo al crimen por el resto de su vida.

El pequeño Bruce sabe que le espera una tarea formidable, en consecuencia se prepara estudiando y convirtiéndose en un gran científico al tiempo que entrena su cuerpo hasta alcanzar una destreza física inigualable, además la herencia millonaria que recibe de sus padres lo habilita a obtener los más caros y mejores artilugios para combatir el crimen.

Bruce Wayne está casi satisfecho, solo falta un detalle de vestuario: conseguir un disfraz, uno que inspire terror a los criminales de Ciudad Gótica que en sus mismas palabras son:

⁴³ Apodo más conocido de Superman.

⁴⁴ *Batman DC Comic, n| 1, Mayo de 1939.*

“Los criminales son cobardes y supersticiosos, mi disfraz debe inocular terror en sus corazones, debo ser una criatura de la noche, oscura, terrible, un...un...” (Colección Clarín # 2, 2012:48)

En ese momento un murciélago entra por la ventana, inspirando el bati traje con el que el vengador de todo mal enfrentará a los criminales y alimañas de la ciudad.

Me he referido ya al tema de los trajes de los súper héroes [**cap.2:6**]. *Batman* es un caso emblemático, su traje no es solo para ocultar la identidad sino que además busca el efecto de aterrorizar a sus enemigos. Como señala Tom Morris:

Batman ha sido siempre muy sincero sobre su vestimenta. Se concibió para inspirar miedo en el ánimo de los criminales que, como el mismo héroe ha afirmado con frecuencia, son una panda de <<supersticiosos y cobardes>>. Se trataba de un elemento teatral elegido con un propósito. Su vestimenta quería provocar un efecto en la mente y las emociones de sus adversarios, algo que apoyaría su misión y le otorgaría quizás, medio segundo de ventaja que bien podría valer la victoria en combate contra un oponente bien preparado. (Morris y Morris, 2010:383)

No es solo una cuestión de mantener el misterio sobre su identidad, sino de apropiarse del *secreto* que le permita mantener el mito sobre sus poderes sobrehumanos, mito que constantemente se difunde entre sus admiradores y sobre todo entre sus enemigos: el sólo nombre de *Batman* debe infundir temor en los criminales de Ciudad Gótica.

Hay aquí sin embargo, una ritualidad más profunda y compleja en consonancia con la estructuración de este personaje que paradójicamente busca el bien desde las sombras, y la luz desde una estética tan sombría como temible:

La danza con máscaras que nosotros solemos percibir como un mero juego, es en realidad una práctica seria, por no decir bélica, en la lucha por la existencia”. (Warburg, 2008:27)

En este sentido, *Batman* y *Bruce Wayne* su alter ego, difieren tanto como la moderación a la desmesura:

El mundo íntimo se opone al real como la desmesura a la moderación, la locura a la

razón, la embriaguez a la lucidez. Solo hay moderación en el objeto, razón en la identidad del objeto consigo mismo y lucidez en el conocimiento distinto de los objetos. El mundo del sujeto es la noche, esta noche activa infinitamente sospechosa que, en la inercia de la razón, *engendra monstruos*. (Bataille, 2009:75)

Lo que busca *Batman* entonces es convertirse en un **símbolo**, apropiarse mágicamente de un elemento de la naturaleza, experimentar una metamorfosis de su personalidad con la cual ampliar y modificar su condición humana:

Entre el hombre salvaje y el hombre racional, está el hombre de las interconexiones simbólicas... (Warburg, 2008:27)

Ya que me he referido con mayor detalle a estas cuestiones en el [cap.2:6] lo que resta es hacer un análisis de algunas historias puntuales del personaje aparecidas tanto en la revista *DC Cómic* como en la revista *Batman entre 1939 y 1945*.

4.3 Análisis de cómics: temas puntuales y utilización política del personaje

En estas primeras historias de *Batman* tanto las publicadas en *DC Cómic* como en *Batman* las temáticas oscilan entre la resolución de casos criminales comunes tales como robos y asesinatos misteriosos y la lucha contra archivillanos con poderes especiales o que entrañan algún tipo de amenaza desde lo científico o tecnológico.

En algunas historias *Batman* es simplemente una especie de detective con una gran capacidad deductiva al estilo Sherlock Holmes, pero en otras debe enfrentar mediante sus formidables recursos amenazas planetarias de científicos locos, gigantes o villanos con una maldad y astucia fuera de lo común, en lo que yo he denominado el **núcleo duro** de narrativa en lo que se refiere a las historias de superhéroes [cap.3:3]. Veamos algunos ejemplos concretos que nos sirvan a manera de ilustración:

En # *Detective Comics* n° 29, Julio de 1939 aparece el *Dr. Muerte*, un científico loco que crea un polen mortal para exterminar a los ciudadanos de Gótica si no pagan lo que se les exige.

En *Batman* # 1, 1940 aparece por primera vez uno de los archienemigos más famosos

y legendarios del encapotado: *El Joker* (su nombre referencia a la figura de un naipe de la baraja inglesa, el *Comodín*) quien es un psicópata despiadado, excéntrico y extravagante que se burla en general de sus enemigos y en particular, de *Batman*.

En *Batman # 1, 1940* aparece otra villana emblemática también convertida en ícono del mal: *Catwoman*, (*La Gata o Gatúbela*) en una aventura en la que disputa con el *Joker* por el botín de un robo y ya se configura la relación ambigua amor-odio y deseo que caracteriza a este personaje respecto a su relación con *Batman*.

En *Detective Comics # 58 Diciembre de 1941* aparece en la historia titulada “*Una de las trampas más perfectas*” otro de los némesis más emblemáticos del dúo dinámico: *The Penguin* (*El Pingüino*) el hombre del paraguas.

En *Batman # 8 Enero de 1942*, aparece *El extraño caso del profesor Radio*. Este es un claro ejemplo de como el cómic de súper héroes difunde y masifica la idea respecto a la utilización de la ciencia para bien o para mal. Como señala el epígrafe inicial de esta historia:

“¡Batman y Robin, acérrimos enemigos del crimen se enfrentan a un astuto genio que utiliza la ciencia como un arma! ¿Quién es el enigmático personaje que brilla con nefasta luz fluorescente? Llamémoslo por el nombre que pronto se volverá terriblemente familiar para todos: ¡Profesor Radio!... ¿Podrá el dúo dinámico lidiar con sus extraordinarias armas científicas? ¿Podrá derrotar a un hombre que debe matar para poder vivir? Aquí está la respuesta, en la fabulosa aventura llamada... ¡El extraño caso del profesor Radio!”. (Colección Clarín, #9 2012:89)

En *Detective Comics # 66 Agosto de 1942*, el apuesto fiscal de Gótica *Harvey Kent* es atacado por un criminal que le tira ácido en la cara, transformándose en el villano *Dos Caras* quien decidirá la vida o muerte de sus adversarios arrojando una moneda al aire.

De aquí en más estos cuatro personajes (o una combinación de ellos) hegemonizarán las historias sucesivas, intercalando también con aventuras fantásticas sobre gigantes, islas perdidas y hordas delictivas varias con mafiosos de atractivo pintoresco.

Como bien sabemos, Estados Unidos no entró en guerra hasta 1941, año en que la

aviación japonesa bombardeara la base norteamericana de Pearl Harbor⁴⁵ por lo cual las historias bélicas referidas a la contienda mundial se encuentran ausentes hasta fines de 1942.

A partir de esta fecha, hay algunos números que o bien, ya involucran directamente en sus páginas acción bélica de los superhéroes luchando contra invasores de las naciones del eje⁴⁶, o bien si no se refieren directamente al tema en sus historias sí exhiben portadas en el que se refleja el espíritu de guerra del momento buscando levantar la moral de la tropa y de la población.

Algunos ejemplos de esto lo vemos en las portadas de las revistas *Batman #12 1942* [Fig.25] donde Batman y Robin a bordo de un jeep militar piden a los lectores comprar bonos y estampillas de guerra. En esta tapa de la revista *World Finest Comics # 6 de 1942* [Fig.26] los soldados norteamericanos reciben la bienvenida por parte de los súper héroes, como un símbolo de que en el momento del reconocimiento: los verdaderos superhéroes son quienes combaten cada día en el frente de batalla, y en el número siguiente *World Finest Comics # 7 de 1942* *Batman, Robin y Superman* se presentan comandando unos cañones de guerra [Fig.27] También en esta portada de *World Finest Comics # 8 de 1942* los superhéroes aparecen vendiendo a la población bonos y estampillas de guerra [Fig.28]. En la última imagen de 1944 el Führer⁴⁷, el Emperador⁴⁸ y el Duce⁴⁹, se contorsionan cuando explota un artificio referido al festejo del 4 de Julio⁵⁰ [Fig.29]

Batman #14 Enero 1943 “Esvástica sobre la casa blanca”

Esta es la primera historia en referencia directa a la contienda bélica mundial, aquí el dúo dinámico debe detener una red de espías nazis que pretenden sabotear instalaciones militares norteamericanas con el fin de que el *Führer* pueda en un futuro ocupar la Casa Blanca. La historia comienza con una reivindicación a los corresponsales de guerra y a la tarea de la prensa: la sociedad debe considerar a estos héroes que se juegan la vida ante las situaciones de peligro para documentar la historia:

⁴⁵Fue un ataque aéreo sorpresa del Imperio Japonés sobre la base naval norteamericana en Pearl Harbor que ocasionó que los EEUU ingresaran a la Segunda Guerra mundial.

⁴⁶Japón, Italia, Alemania.

⁴⁷Adolf Hitler, líder de la Alemania nazi.

⁴⁸Hiroito fue el emperador japonés durante la Segunda Guerra.

⁴⁹Benito Mussolini, líder de la Italia fascista.

⁵⁰Celebración del día de la independencia de Estados Unidos de Norteamérica.

“ Se agrandan ante el peligro... ¡son los hombres que arriesgan el cuello para capturar el drama del mundo en un rollo de película! allí donde avancen las aguas, ardan las llamas o tiemble la tierra... Allí donde la tragedia golpeé a los seres humanos, los encontraras haciendo su trabajo con entrega y heroísmo, enfrentándose a peligros y adversidades con el fin de documentar el paso de la historia... Esta es la asombrosa historia de dos leales camarógrafos americanos que fueron víctimas de un grupo de maliciosos espías... y también de un intento de los nazis de sembrar la muerte y la destrucción, tan astuto que fueron necesarias toda la inteligencia, la fuerza y la velocidad de que son capaces Batman y Robin para desbaratarlo... ”. (Colección Clarín #15 2012:76)

Es interesante esta reivindicación a la prensa destacando su heroísmo y compromiso precisamente porque ellos son los que informan con la “verdad” a la ciudadanía, y se debe creer en que son fiables. No nos olvidemos que años después durante la guerra de Vietnam⁵¹ se produce una ruptura en la confianza entre el gobierno Norteamericano y la ciudadanía a través del descrédito de su gestión cuando los corresponsales de guerra y los medios comenzaron a traer imágenes, películas e informaciones de la crudeza del conflicto, que confrontaban y contradecían las informaciones oficiales en cuanto a los resultados de la contienda a la vez que mostraban las atrocidades que sus soldados, supuestos paladines de la democracia, cometían en territorio enemigo.

En esta historia, *Batman y Robin* finalmente detienen el complot descubriendo a los malvados espías. Una de las frases interesantes de esta historia la dice uno de los espías que ha logrado en un principio engañar al *dúo dinámico*:

“Qué fácil es engañar a la gente de estas confiadas democracias...” (Colección Clarín #15, 2012:84)

Me referiré a esta cuestión en las consideraciones finales de este mismo capítulo.

Batman #15 Marzo de 1943 “Los dos futuros”.

⁵¹ Conflicto bélico en que participó EEUU en apoyo de su aliado Vietnam del Sur contra el régimen comunista de Vietnam del Norte entre 1959 y 1975 la que tuvo no solo nefastas consecuencias militares para los norteamericanos sino que marcó un antes y un después en la relación gobierno-ciudadanía con el surgimiento de los movimientos anti guerra y pacifista en un contexto de gran efervescencia social.

En cuanto a las historias que hablan específicamente de la guerra, “*Los dos futuros*” es la que más sirve para ejemplificar respecto a la utilización política de los superhéroes. El epígrafe inicial señala:

“Te has preguntado cómo será el futuro de los Estados Unidos y el tuyo cuando los ejércitos de esclavos de los lunáticos hayan terminado su ataque contra las naciones decentes y pacíficas del mundo. Esta es la inolvidable respuesta que encontraron el vigoroso Batman y su leal Robin. Ellos también se lo preguntaron y descubrieron que a pesar de que sea imposible cambiar el pasado y el presente esté cargado de nubes de guerra ¡el futuro le sigue perteneciendo a aquellos que tienen el coraje de moldearlo con su voluntad! Una horrible pesadilla aterradora o una era dorada de sueños hechos realidad, tendrás que elegir entre una y otra cuando hayas terminado de leer la atrapante historia de <<Los dos Futuros>>” (Colección Clarín #16, 2012:50)

Batman y Robin se dirigen a la Universidad de Ciudad Gótica, donde se concentra la sabiduría acumulada a lo largo del tiempo y los hombres observan el mundo con <<*una visión mucho más clara que la mayoría de nosotros*>>(2012:50) . Van en la búsqueda de respuestas, los mueve la pregunta que el famoso profesor Rainer plantea al dialogar con los superhéroes:

“¿Así que quieren saber qué pasará con nuestra forma de vida democrática cuando termine la guerra? (Colección Clarín #16 2012:51)

Batman asiente y el profesor le advierte que la respuesta puede ser terrible, y si podrán soportarla. *Batman y Robin* responden:

“Si es la verdad podremos, podremos. ¡Todo americano puede!... Los pioneros que construyeron nuestro país lo soportarían, ¿No? (Colección Clarín, #16 2012:51)

A continuación se narra la historia de Ciudad Gótica bajo la ocupación japonesa y alemana, una historia de saqueo, fusilamientos y campos de concentración. En medio un pequeño niño se rebela para llevarle comida a su madre y a su pequeña hermana atrapada en uno de los campos de concentración. Un soldado alemán lo descubre y lo golpea. *Batman y Robin* intervienen intentando salvar a los prisioneros y luchando contra el ejército alemán

pero son vencidos y encarcelados. Finalmente, con *Batman* y *Robin* en el paredón de fusilamiento un soldado alemán les increpa:

“¡Idiotas! ¡Creen que pueden salvar la democracia!...” (Colección Clarín #16 2012:58)

Batman a punto de ser fusilado responde:

“La democracia no necesita que la salven...a nosotros pueden matarnos, ¡pero a ella no podrán matarla mientras quede un solo americano! ¡Díganselo a Adolf de nuestra parte!” (Colección Clarín, #16 2012:58)

En vista a este sombrío futuro, los personajes invocan al patriotismo en un vibrante diálogo entre el profesor Rainer, *Batman* y *Robin*:

“Calma caballeros...si la gente es indiferente...si no hacen lo que tienen que hacer en esta guerra, ¡eso puede pasar acá! (profesor)... ¡Entonces lo que nos mostraron es lo que podemos evitar estando preparado para lo que sea! (Batman)... ¡La historia será diferente si nuestros soldados gana la guerra! (Robin) ¡Todos debemos ganar esta guerra Robin, no solo nuestros soldados! (Profesor)” (Colección Clarín, #16 2012:59)

La segunda parte de la historia entonces narra una alternativa distinta. Mientras las tropas americanas combaten y obtienen victorias tanto en aire, tierra y mar, *Batman* y *Robin* descubren y desbaratan un complot espía, un centro clandestino de información que la daba coordenadas al enemigo. Evidentemente esto es parte de su responsabilidad, de lo que “tenían que hacer”. *Batman* pelea con un espía japonés, y al golpearlo, le dice:

“Acuérdate de Pearl Harbor” (Colección Clarín #16 2012:60)

Las viñetas finales muestran un futuro glorioso distinto al primero:

“Un mundo mejor como solo un pueblo libre puede construir... ¡se alza veloz y gloriosamente hacia las nubes! (Colección Clarín #16 2012:62)

Alcanzar ese futuro glorioso no obstante, requiere de compromiso:

“Hombres, mujeres y niños de la población civil sacrificando su tiempo para hacer que nuestros soldados tengan armas, tanques aviones y barcos... ¡así se consigue la victoria! (Profesor) ¡Creo que ya entiendo! (Robin) ¡Gracias caballeros! ¡Los americanos también entenderán! (Batman)” (Colección Clarín #16 2012:62)

En las últimas viñetas *Batman* y *Robin* aparecen comprando bonos y estampillas de guerra, mientras el epígrafe final reza:

“Es TU lucha, es TU futuro...¡¡¡Es TU país!!! Tené fe en tu tierra, trabajá y ahorra para el Tío Sam, ¡y la victoria será tuya!” (Colección Clarín #16 2012:62)

Algunas consideraciones en vista a estas dos historias que retratan explícitamente el estado de ánimo de la sociedad norteamericana durante la contienda bélica:

- a) Como en el caso de *Superman*, *Batman* también aparece como un *defensor de la democracia*. A diferencia del primero que es un alienígena con súper poderes que puede luchar solo, esta historia de un superhéroe que sin embargo es solo un hombre, amplía esta defensa de la democracia y los valores del occidente americano como una *necesidad colectiva*, una responsabilidad patriótica compartida sí, por los superhéroes, pero cuyo último reducto de defensa es el *ciudadano* que lucha: *“podrán matarnos a nosotros (los superhéroes) pero no podrán matar a la democracia mientras quede un solo ciudadano americano”*. Aquí se invierte la fórmula súper heroica: no son ellos la última esperanza de la libertad y de la democracia, sino el ciudadano americano.
- b) La democracia se presenta como un régimen confiado, casi como algo natural y acrítico en la sociedad, en contraposición al nazismo catalogado como un régimen opresor y tirano.
- c) Por antonomasia, el ciudadano, el buen ciudadano, es el *ciudadano americano*. Esta concepción se encuentra en las historias de ambos superhéroes, tanto *Batman* como *Superman*.
- d) Hay que destacar, eso sí, que los autores no han cedido a la tentación fácil de transformar a los clásicos archi villanos de la saga en siniestros personajes que apoyaran a las fuerzas enemigas. En cuanto a las historias bélicas, los malos son nazis y japoneses. Los villanos que

enfrentan a *Batman* día tras día serán villanos, pero no dejan de ser *villanos americanos*. Por ejemplo, en “*La broma del Arlequín*” Nov 1942, *Batman* persigue al *Joker* hasta una base de la aviación militar y este escapa robándose un bombardero. Mientras se eleva, le grita a *Batman*:

“Adiós *Batman*, después devolveré el bombardero para que pueda tirarle un par de regalitos a los japos, ja,ja,ja” (Colección *Clarín* #15, 2012:34)

En el próximo capítulo me referiré a un anti héroe muy particular, un ladrón italiano amante de la buena vida y del dinero cuyos golpes criminales teatrales y precisos ponen en jaque al sistema financiero y político de su ciudad: *Diabolik*.

CAPÍTULO 5

CUANDO EL ANTIHÉROE ES EL HÉROE

Un Jaguar tipo E negro atraviesa raudamente las calles de Milán escapando de la policía en una persecución alocada. Dentro, un personaje enfundado en una malla enteriza negra que le cubre también cabeza y rostro, conduce con especial audacia, hasta que finalmente escapa de las fuerzas de la ley: él viene de cometer un cuantioso robo en una mansión donde reside la élite y clase privilegiada de la sociedad italiana... Cuando desciende del auto en su escondite, una belleza rubia con el pelo recogido en “up do” sale a recibirlo, lo besa en la boca y lo lleva al dormitorio, mientras la “platea” de laboratoris explotados y hacinados aplaude desde el vagón del tren que los lleva y trae de la atestada zona fabril...⁵²

5.1 ¿Héroe o anti héroe?

En el [cap.3] desarrollé una fundamentación acerca del porqué de la adhesión de la sociedad norteamericana a los superhéroes positivos (*Superman*, principalmente) posibilitando con ello su consiguiente utilización política en tiempos de guerra, a fin de poder levantar la moral de la tropa y reproducir los valores occidentales como ser el capitalismo y la democracia en contraposición a la tiranía nazi fascista principal amenaza en los primeros momentos del desarrollo de la segunda guerra mundial. Esta propaganda bélica sería dirigida en un segundo momento, a combatir al enemigo comunista y a la figura de su líder Joseph Stalin.

Es claro entonces el papel jugado por la figura del *héroe positivo* y sobre la fascinación que despiertan estos superhéroes intérpretes de una moral y un conocimiento del bien y del mal sin fisuras en la Norteamérica de la recuperación económica pos crack del 29' recuperación que se debió en gran parte al potente desarrollo de la industria bélica motorizada por la segunda contienda mundial (a la que el país del norte ingresó en 1941 luego del ataque a la base de Pearl Harbor) contienda de la que, dato no menor, salió como uno de los

⁵² Resumen de argumento realizado para esta tesis a manera de introducción del capítulo.

vencedores.

Hasta aquí, la premisa es que, el ciudadano común, abrumado por la lógica de la sociedad industrial que convierte al hombre en un mero número dentro de una organización y a merced de los avatares de la mano invisible del mercado, ve en el superhéroe un modelo ideal, alguien que aspira ser en el imaginario, para satisfacer sus frustraciones e imposibilidades producto de la vida cotidiana alienada., un hombre heterodirigido por el proyecto del poder, en definitiva:

...un hombre que vive en una comunidad de alto nivel tecnológico y dentro de una especial estructura social y económica (en este caso, basada en una economía de consumo) al cual se sugiere constantemente (a través de publicidad, las transmisiones de televisión, y las campañas de persuasión que actúan en todos los aspectos de la vida cotidiana) aquello que debe desear y como obtenerlo, según determinados procedimientos prefabricados que le exigen de tener que proyectar arriesgada y responsablemente. (Eco, 2008:240)

Pero... ¿es posible que una comunidad, en lugar de reivindicar el papel del superhéroe como la encarnación de sus deseos y anhelos irrealizables, reivindique precisamente a su contrario, a un anti héroe como la encarnación de una venganza colectiva contra el mismo sistema opresor?

¿O qué en vez de deleitarse en el triunfo del bien sobre el mal, como tradicionalmente ocurre en las historias de superhéroes norteamericanos, reivindique el triunfo del mal, cuando este va dirigido contra lo que se percibe como un mal mayor, aquel que dicho lector le atribuye al sistema en su conjunto?

¿Es posible que lograra dicha fascinación y adhesión, un personaje cuyo estilo de vida es quebrantar la ley y romper los valores comunitarios?

Y si es así, ¿cuáles son los mecanismos que determinan que un *anti héroe* que va en contra de las normas establecidas socialmente, tenga tal suceso como protagonista de una narrativa con la cual los lectores se identifican?

Para responder estos interrogantes, analizaré un fumetto⁵³ nacido en la ciudad de Milán en el año 1962, de editorial Astorina, por parecerme un ejemplo notable de la figura del anti héroe: *Diabolik*, creado por las hermanas Ángela y Luisiana Giussani las cuales desarrollaron su trabajo en un contexto histórico muy particular.

⁵³Nombre en italiano de la historieta.

5.2 *Diabolik*: hechos destacados de su creación

Los orígenes de *Diabolik* podemos rastrearlos hasta un personaje de la novela de crimen francesa creado en 1911: *Fantomás*, un ladrón frío y despiadado, sin ningún tipo de códigos morales. [Fig.30]

Según se relata en la página oficial de *Diabolik*⁵⁴ su creadora Angela Giussani encontró casualmente en un tren un antiguo folletín de este legendario criminal de la historieta francesa, y se inspiró en él para crear al *Rey del Terror: Diabolik*, que logrará un suceso de ventas extraordinario.

Es un dato para destacar que en un tiempo donde las mujeres se encontraban recluidas en sus casas, las hermanas Giussani, quienes eran participantes de la alta burguesía de la sociedad milanesa, se independizaron y emprendieron este desafío empresarial creando la editorial *Astorina* lo que les valió tener que enfrentar las críticas, oposición y censura propias al contexto social de la época.

Antes de entrar en el ámbito más propio de esta tesis, es importante señalar una cuestión más con respecto al éxito editorial de esta historieta: con *Diabolik* (1962) se origina el *fumetto nero italiano*⁵⁵ por la estética de la gráfica y la cruda temática de las historias, pero también su publicación marca un punto de inflexión en lo que se denominó como el *formato Diabolik*, imitado a partir de allí por otras editoriales de historietas.

Observando desde el balcón de su casa de Milán el constante movimiento de personas en la estación Norte de tren, a Ángela se le ocurrió la idea de crear este formato característico, casi de bolsillo y transportable, en blanco y negro, con solo dos o tres viñetas en la página lo suficientemente grandes como para acomodar campos largos (necesarios para dibujos animados de acción) pero también utilizables para diálogos ricos y articulados [Fig.31].

Dicho formato, era óptimo para que los obreros y trabajadores tuvieran historias de aventura para leer durante el viaje desde y hasta sus hogares en el hacinamiento del transporte público. Y por supuesto, es innegable que esta intuición comercial ha tenido mucho que ver con la difusión y el éxito del personaje.

⁵⁴www.diabolik.it

⁵⁵Historieta negra italiana.

5.3 El Rey del terror

Oscar Masotta lo describe como:

...un personaje ideológicamente interesante, en fin, ya que se trata de un genio del mal y del crimen, el que siguiendo las reglas de los héroes del feuilleton francés de principio de siglo, cambia constantemente de disfraz, mientras burla incansablemente al comisario Ginko. (Masotta, 1982:131).

Diabolik, se presenta vestido en una malla negra que cubre todo su cuerpo, dejando solo a la vista sus impactantes ojos. [Fig.32]

No usa generalmente armas de fuego, ya que es un experto en el manejo de ingenios para reducir a sus víctimas mediante dardos narcóticos, gas somnífero o manoplas de acero, instrumentos que según él son tan efectivos como un revólver o una pistola. Solamente en casos de fuerza mayor recurre al fuego armado.

Su arma predilecta es el puñal, que con el paso del tiempo se transformó en parte de la iconografía característica de la historieta. De hecho, la figura del puñal con la onomatopeya “*swiissss*” remite en el imaginario colectivo sin más al personaje.

Diabolik tiene además, precisos y misteriosos conocimientos científicos: nadie sabe a ciencia cierta por ejemplo, como es que realiza las máscaras perfectas que utiliza para hacerse pasar por otras personas, además en sus golpes utiliza elementos altamente tecnologizados, demostrando un acabado conocimiento de la física, la química, la electrónica y un ingenio sin límites a la hora de realizar atracos.

También se señala que a pesar de su actividad criminal y de no dudar ni un instante en eliminar a quien se interponga en sus planes, *Diabolik* tiene unos principios éticos que interpreta de manera muy particular, como el honor y el respeto a los más débiles, es por ello que sus golpes magistrales se centran en los grandes bancos y clases altas de la sociedad, teniendo además un odio declarado contra los narcotraficantes, prestamistas y torturadores.

Su movilidad siempre es un automóvil *Jaguar tipo E negro de 1962*, del que dispone varios, y a los que prepara con artilugios para mejorar su rendimiento según la ocasión. Tanto prendió en el lector esta relación simbiótica que a esta marca y modelo de vehículo se le conoce hasta el día de hoy sencillamente como *el auto de Diabolik*. [Fig.33]

Su némesis es el Inspector Ginko, un policía de clase alta que dedicará su vida a perseguir

y desbaratar, con poco éxito, los golpes magistrales de nuestro personaje.

A partir del número “*El arresto de Diabolik*” (1963) también cuenta con la compañía de una misteriosa, bella y ambiciosa mujer dueña de características similares a las de *Diabolik*: *Eva Kant* quien se convirtiera desde ese momento en su compañera de aventuras. [Fig.34]

Siendo la decisión de incorporar a su compañera femenina un gran acierto por parte de Angela Giussani, el recorrido que este nuevo personaje realizó, no solo compartió el éxito con el rey del terror, sino que logró independizarse y tener su propia publicación, mix de fotonovela e historieta, con tal suceso que el personaje ficticio de *Eva Kant* llegó a ser parte de numerosas campañas comerciales y sociales en la península. [Fig.35]. Siendo un personaje icónico, también *Diabolik* fue y es utilizado en numerosas campañas de concientización social. [Fig.36].

Un resumen aparecido en la página oficial digital de la editorial *Astorina* describe las características del verdadero héroe / anti-héroe italiano:

“El Rey del Terror es un propio genio del crimen, amante del riesgo, despiadado e inescrupuloso. Un anti héroe atípico sin duda, minucioso y peligroso, tanto que entró prontamente en la mirada de la censura.

El fenómeno aunque menguado, prosigue intacto, hoy gracias a nuestro Diabolik, verdadero “súper héroe” a la italiana in malla negra y puñal.

El primer día de Noviembre de 1962 salía el primer número de Diabolik.

Escrito por Ángela y Luciana Giussani, dos mujeres de mundo que vivían en Milán, ciudad efervescente e industrial pero que escondía un alma negra, secreta, criminal, esta es una de las puntas en la creación del personaje.

Los homicidios estaban a la orden del día en el periodo del boom económico, lo estresante de la vida de la gran ciudad mezclado con aquellos trabajadores que buscaban sobrevivir y lograr un mejor nivel de vida

Lo que Ángela pudo hacer es volver un ladrón en un héroe, rebatiendo el punto de vista de la literatura policiaca, inspirándose en el despiadado Fantomás (Francés) y volviéndolo un ladrón espectacular. Los héroes amoraes italianos proliferaron mucho durante los años 60, oponiéndose abiertamente a los purísimos y moralísimos superhéroes americanos.⁵⁶

Dinero, atracos, muerte, erotismo, autos deportivos y peligro: como se ve, el ascetismo

⁵⁶ Página web de diabolik. www.diabolik.it

súper heroico tradicional se encuentra claramente ausente.

5.4 Boom económico, explotación y crimen organizado

El texto precedente, que figura en la historia oficial del personaje presentada en su página web, sirve de disparador para abordar algunas cuestiones clave.

Durante la segunda mitad de la década del 50, la ciudad de Milán experimentaba un importante boom económico. En poco más de una década, Italia se había convertido en un país industrializado, una transformación económica tan radical que ya a principios de la década del 60 se hablaba del *milagro italiano*.

Anteriormente señalé como Norteamérica experimentó un crecimiento de su economía mediante la motorización de la industria bélica y la gran demanda de productos de todo tipo dado por su participación en la Segunda Guerra Mundial, y en este contexto, los superhéroes de alguna manera *acompañaban* de forma simbólica las victorias militares y la recuperación del sueño americano coronado por ser uno de los países vencedores de la contienda.

Aquí tenemos otro proceso de recuperación económica, como ya señalé, el llamado *milagro italiano*, nación que sin embargo fue uno de los derrotados en la contienda bélica.

Contrariamente al triunfal proceso americano, aquí la percepción de los trabajadores de la comunidad milanesa de aquellos días no era precisamente la de un milagro, sino por el contrario la de la explotación de los obreros y trabajadores sin protección, la lucha diaria de las mujeres objeto de discriminación, y los sufrimientos de los miles de migrantes que provenientes del campo se incorporaban a un cambio radical de vida en la ciudad: entre 1955 y 1963 más de un millón de agricultores, “carne de vagón”, se trasladaron del Sur al Norte, a Milán, Turín o Génova.

Nunca en la historia de los antiguos habitantes de la península se produjo el éxodo del campo a la ciudad tan impresionante: entre 1951 y 1967, Milán pasó de ser una población de más de 400.000 habitantes a tener más de 800.000.

Pero no solo la sociedad debía reacomodarse ante esta radical transformación económica, sino que también la ciudad, y así también lo describe la página oficial de la editorial *Astorina*, se encontraba atravesada por el crimen organizado, la violencia urbana y el accionar de bandas mafiosas de fama legendaria.

Los crímenes y homicidios estaban a la orden del día en la convulsionada ciudad de Milán, la ciudad se encontraba acorralada por el accionar del crimen organizado y una transformación económica que se *percibía* por los trabajadores más como explotación, que

como un milagro.

La convulsionada mezcla de este ambiente, fue precisamente el caldo de cultivo para la inspiración y el modelo para que las hermanas Angela y Luciana Giussani dieran forma a la figura del antihéroe.

5.5 Cuando el anti héroe es el héroe

Tanto prendió la imagen de *Diabolik* en la convulsionada comunidad milanesa, que el anti héroe tuvo un suceso espectacular, encabezando la resistencia contra los moralísimos superhéroes norteamericanos.

Su éxito editorial implica que el lector de *Diabolik* se identificó en alguna manera, con el accionar del anti héroe: el golpe individual que deviene en el imaginario como amenazante del sistema y de la autoridad permanentemente desairada, el modo de vida teatral, y el desenfreno de las pasiones a bordo de su automóvil jaguar negro deportivo.

Con respecto a los interrogantes anteriormente planteados, podemos pensar que la fascinación y adhesión que producen las historias de superhéroes en una comunidad o la de anti héroes en otra, tiene un origen multi causal que atraviesa lo psicológico, lo sociológico y lo histórico contextual.

En definitiva, no podemos comprender el porqué del suceso de los superhéroes en la sociedad norteamericana sin analizar el contexto en el que surge, pos crisis década del 30 y la necesidad de un relato súper heroico que inculque valores acordes a la lógica del capitalismo, construya ciudadanía y motive a la superación individual al hombre abrumado por la supremacía de la máquina, en un proyecto pedagógico paternalista, que fuera además utilizado como sostén moral de unidad y valor durante la segunda guerra mundial de la cual el país del norte saliera vencedor.

Sin embargo, en un contexto de transformación económica radical de un país derrotado en la Segunda Guerra, la percepción que tiene el trabajador de la explotación a la que es sometido en medio de un boom industrial, junto a la masiva llegada de migrantes, en un contexto social de violencia por el accionar del crimen organizado y las mafias en la ciudad de Milán, resulta por el contrario, en el suceso del *fumetto nero*, el tal *Diabolik*, que aparece como una resistencia a la pretensión imperialista de los cómics norteamericanos, encarnado principalmente en la figura de *Superman*.

Mi opinión es que la historieta negra italiana en ese período histórico, captó con mayor

lucidez el engaño de un sistema opresor y alienante, emprendiendo una heroica resistencia a través de la ficción mediante la adhesión a un personaje y una narrativa cuya resolución fue distinta al de los cómics clásicos norteamericanos.

De alguna manera, la creación de *Diabolik* logró transformar profundamente el modo de sentir de sus consumidores en relación al cómic norteamericano desarrollando una función crítica o liberadora:

...desde que el mundo es mundo, artes mayores y artes menores han podido prosperar casi siempre únicamente en el ámbito de un sistema dado que permitía al artista cierto margen de autonomía a cambio de cierta sumisión a los valores establecidos: y que, con todo en el interior de estos circuitos de producción y consumo se han visto surgir artistas que, valiéndose de ocasiones concedidas a todos los demás, lograron transformar profundamente el modo de sentir de sus consumidores desarrollando, en el interior del sistema, una función crítica y liberadora. (Eco, 2008:258-259)

Si el lector norteamericano ve en el superhéroe una especie de modelo a seguir, el lector italiano de *Diabolik* ve en el anti héroe una especie de *vengador colectivo* contra el sistema opresor que les consume la vida misma en la realidad cotidiana, ve por lo tanto, un héroe anti sistema.

El personaje va en contra de la autoridad y de las élites que dominan la escena económica del período, pero no por una cuestión de principios sociales o comunitarios, ni por una cruzada ética (al estilo Robin Hood⁵⁷) ni en defensa de un pueblo que trabaja por un magro salario en medio de una ciudad acorralada por la violencia.

La realidad aparece en toda su crudeza: *Diabolik* es un ladrón al que le gusta el dinero, la fama, los gustos lujosos y la buena vida, es desalmado y egoísta, está al margen de la ley y de las mismas normas que sus lectores admiradores no osarían quebrantar.

Aunque sus espectaculares golpes pongan en peligro a la élite privilegiada y al sistema financiero, no es su intención ir en contra de estos en un sentido de venganza comunitaria, sino solamente en el sentido del crimen simple y llano, netamente amoral, solo para engrosar su propia fortuna y poder personal.

Y es aquí donde el anti héroe se convierte en héroe: en el imaginario, en la interpretación que de la narración realizan sus lectores, transformándose en un relato mítico,

⁵⁷Personaje de ficción (aunque se presume inspirado en un personaje real) procedente del folclore inglés que luchaba contra la injusticia de los señores medievales en defensa del pueblo y según el relato más clásico robaba a los ricos para repartir entre los pobres.

en un espacio crítico y en un símbolo de la resistencia: el deseo de venganza (en la ficción) de los trabajadores por su situación de subsistencia y explotación, dirigido contra las élites y el sistema financiero responsable de dicha opresión.

Vimos que, en el caso norteamericano el lector aspira a ser como el súper héroe tradicional, pero aquí encontramos un cambio de paradigma: el lector no aspira a ser como *Diabolik*, pues es un ladrón y está fuera de la ley, pero *simpatiza* sin embargo, a manera de *descompresión psíquica* con sus aventuras, pues daña, en la ficción, a aquel sistema que le hace daño a él.

Y esto es a mi entender, una de las causas del éxito de este anti héroe que termina, por este extraño mecanismo de la naturaleza humana, convertido en héroe de sus lectores por encarnar en el imaginario popular, (aunque no sea claramente esa su intención), esta especie de *vengador colectivo* en contra de ese mismo sistema opresor social y financiero al que desestabiliza con sus atracos.

En el capítulo siguiente, analizaré el surgimiento de un personaje norteamericano muy particular que contribuyó a cambiar el paradigma del superhéroe adulto, posibilitó el quiebre del código de censura descrito en **[cap.2:5]** y forjó un imaginario en relación al hombre, la animalidad y la ciencia: *el Hombre Araña*.

CAPÍTULO 6

EL INCREÍBLE HOMBRE ARAÑA

Peter Parker, un tímido adolescente que concurre a la Midtown High University, un destacado estudiante, un “ratón de biblioteca” o lo que en la actualidad llamaríamos un “nerd”⁵⁸ quien fracasa en sus intentos amorosos y soporta constantemente la burla de sus compañeros, nada nuevo para un adolescente que vive en una sociedad donde la cultura del bullying parece estar bastante extendida... ¡Pero aquel día en la exhibición de ciencias, su suerte cambiará!: un experimento radioactivo y una araña entrometida que lo pica antes de morir fulminada por la potente fuente de energía, darán un giro dramático a su vida tan gris y monótona... Parker se siente distinto, lleno de energía, su fuerza se aumenta y ¡hasta puede trepar paredes adherido como una araña! Una tragedia personal, el asesinato de su tío Ben del que se siente responsable, y su deseo de enmendar las cosas, completan el cuadro que transformará a este desconocido adolescente ¡en el famoso Hombre Araña!⁵⁹

6.1 De lo fantástico a lo posible

En el [cap.1] he desarrollado una tipología de superhéroes en base a dos variables: una, la mayor o menor racionalidad en cuanto a la trama argumentativa y la segunda, la mayor o menor racionalidad en cuanto a la construcción del personaje.

En una línea continua imaginaria, he colocado en el extremo más irracional o fantástico a *Superman* y en el extremo más racional y humanista a *Batman*. No es necesario ampliar detalles al respecto aquí, ya que a ambos personajes los he analizado en los capítulos respectivos [cap.3y4] basta solo recordar que *Superman* es un extraterrestre con poderes absolutos y casi indestructible, mientras que *Batman* es un ser humano con grandes destrezas y una fortuna millonaria, pero ser humano al fin.

En el medio de aquella línea imaginaria, aparece un personaje a mitad de camino entre lo racional y lo fantástico: *Spiderman* o *el Hombre Araña*. La categoría wargburiana de

⁵⁸ *Nerd* es una palabra inglesa que se utiliza para designar el estereotipo de una persona de alto coeficiente intelectual, muy aplicado al estudio pero que presenta escasas habilidades para la socialización.

⁵⁹ Resumen de argumento de mi autoría realizado para esta tesis.

Denkraum ya analizada en el [cap.2] nos permite justificar perfectamente esta tipología: *Superman* sería en un extremo el momento de *pensamiento mágico* que el hombre moderno no ha abandonado totalmente mientras que *Batman* sería la evolución racional, y lógica si se quiere, del pensamiento de la modernidad, pero, ¿qué sucede en el medio?: la respuesta es que allí aparecen superhéroes que en su momento⁶⁰, (y aún hoy) catalogaríamos como fantásticos pero que se acreditan con la *posibilidad* de que en un futuro podrían llegar a ser una realidad, por ejemplo a través de la *manipulación genética*.

En este sentido no es muy claro si las historietas y películas de ciencia ficción han tomado sus ideas de la ciencia, o es la ciencia quien ha seguido con sus experimentos las fantasías de los autores de ciencia ficción, lo más probable es que haya una relación dialéctica entre ambas: luego de la creación de animales manipulados genéticamente y la primera oveja clonada⁶¹, las historias de superhéroes *mutantes* se van deslizando por esta línea imaginaria desde lo fantástico hasta lo verosímil.⁶²

Ya Jung señala que:

Acaso sea característico de nuestro tiempo el hecho de que el arquetipo, a diferencia de sus formas anteriores, asuma esta vez una forma concreta, y hasta técnica, para eludir el carácter chocante de una personificación mitológica. El hombre moderno acepta sin resistencia cualquier cosa que parezca técnica (Jung, 1987:41)

Aunque esta cita se refiere a como el hombre moderno se enfrenta y *normaliza* la proliferación de objetos técnicos que han invadido su entorno⁶³, creo que bien puede aplicarse al caso de los superhéroes de poderes adquiridos mediante experimentos científicos: ya que en esta tesis me he referido a los mismos como una re-configuración moderna del mito de los héroes antiguos... ¿podemos decir que la historia de *Spiderman* elude para el lector moderno el carácter chocante de una personificación mitológica a través de una explicación científica y racional de sus poderes? Para responder a este interrogante, simplemente me tomaré la licencia de cambiar la última palabra de esta cita de Jung, palabras que están íntimamente

⁶⁰Spiderman nace en la década del 60'

⁶¹El 5 de Julio de 1996, nació en Edimburgo, Escocia, la oveja *Dolly*, el primer mamífero clonado a partir de una célula adulta.

⁶²Verosímil no significa verdadero, sino algo que puede ser creído a través de alguna explicación de carácter racional que evita entrar en conflicto con el razonamiento lógico.

⁶³He analizado en detalle este tópico en mi trabajo "El Plato Volador y el mito del robot" (2017) presentado en el VIII Coloquio Internacional de Filosofía de la Técnica. "El estatuto de lo artificial" Octubre 2017, Mar del Plata.

relacionadas:

El hombre moderno acepta sin resistencia cualquier cosa que parezca *científica* (técnica)” (Jung, 1987:41)

En este caso, la ciencia y la técnica aparecen entonces como una explicación *tranquilizadora* para aquellas cuestiones que escapan de la lógica normalidad cotidiana.

Por otro lado, la épica del *hombre araña* aborda otro de los temores emblemáticos y quizás con lazos muchos más profundos (por ser más antiguo) del ser humano: su relación con las fuerzas de la naturaleza, y principalmente con los animales.

En línea con lo que vengo postulando en esta tesis que el ser humano no ha perdido totalmente su componente de pensamiento mágico y que en éste el animal tiene un lugar preponderante desde tiempos inmemoriales, coincido con lo que señalan Marchesini y Tonutti:

Solemos pensar en la cultura occidental moderna como el triunfo de la racionalidad y la desaparición de los restos sustanciales que alimentaban el pensamiento mágico. En realidad el imaginario contemporáneo está muy lejos de liberar al animal de su contenido mágico, y en particular, de su contenido sagrado (Marchesini y Tonutti, 2017:81)

La cita precedente nos alerta sobre esta situación particular, en que el ser humano alienado en medio de una *revolución civilizadora* que ha dotado al trabajo (y aún al ocio) de un entorno tecnológico, científico y virtual, que habita en ciudades cada vez más cosmopolitas donde predomina el paisaje de cemento, necesita de un punto de acceso a ese sentimiento instintivo que la razón y el cálculo han contribuido a menguar: es allí donde aparece el animal (principalmente el doméstico) como puerta de acceso a ese mundo perdido:

Podríamos creer que el animal <<amigo>> es una invención de la era tecnológica en la que el ser humano ha sentido la necesidad de un punto de animalidad en su cosmos prefabricado (Marchesini y Tonutti, 2017:10)

Llevando el argumento un poco más allá al ámbito de lo cultural y lo político, la modernidad se ha constituido sobre una distinción entre lo *humano* y lo *animal* por oposición, y entre lo *humano* y *tecnológico* más adelante, una oposición que ubicaba los cuerpos y los sentidos en un lugar a la vez rígido y específico, consecuencia del temor a la des-

humanización que ya estaba encarnado en las antiguas historias de vampiros y hombres lobos. Estas fronteras rígidas comienzan a hacerse más porosas al dar lugar a una vida animal sin forma precisa, y con respecto a la tecnología, con el arribo del cyborg⁶⁴. Como señala Giorgi:

En estos materiales el animal cambia de lugar en los repertorios de la cultura: la distinción entre humano y animal, que durante mucho tiempo había funcionado como un mecanismo ordenador de cuerpos y de sentidos, se tornara cada vez más precaria, menos sostenible en sus formas y sus sentidos, y dejara lugar a una vida animal sin forma precisa, contagiosa, que ya no se deja someter a las prescripciones de la metáfora y, en general, del lenguaje figurativo, sino que empieza a funcionar en un continuum orgánico, afectivo, material y político con lo humano. (Giorgi, 2014:12)

Es por ello que en la historia del *Hombre Araña* podemos rastrear este desplazamiento que señala el autor en cuanto a los repertorios de la cultura en vista a esa ordenación más precaria que da lugar a una vida animal más porosa en cuanto a la construcción del imaginario de la animalidad perdida.

6.2 En busca de la animalidad perdida

Las historias que remitan de alguna forma a esta animalidad perdida son buenas para el hombre, buenas para pensar según señala Lévi-Strauss:

La afirmación de Claude Lévi-Strauss según la cual en la historia de la humanidad el animal no ha sido solo bueno <<para comer>> sino también bueno <<para pensar>> puede ser el punto de partida para una revisión de nuestra relación con las otras especies. (Marchesini y Tonutti, 2017:10).

¿Por qué razón deberíamos creer que el hombre está por encima del animal? se pregunta Abby Warburg (2008) al estudiar las costumbres de los indios norteamericanos y su relación con el entorno, ¿cómo es este pasaje entre las creencias paganas de pueblos primitivos en relación a la animalidad y este imaginario moderno científico de manipulación

⁶⁴ Un *cyborg* (del acrónimo en inglés *cyborg*: de *cyber* (cibernético) y *organism* (organismo) es una criatura compuesta de elementos orgánicos y dispositivos cibernéticos generalmente con la intención de mejorar las capacidades de la parte orgánica mediante el uso de tecnología. A finales del siglo XX, la imagen del cyborg como ser que no es ni humano ni máquina, ni hombre ni mujer, fue recuperado por autoras ciber-feministas, como Donna Haraway en su *El Manifiesto Cyborg*. (<https://es.wikipedia.org/wiki/Cyborg>).

genética o una *nueva animalidad*?:

¿Por qué razón deberíamos creer que el hombre está por encima del animal? Observa el antílope que es puro correr, y corre mucho mejor que el hombre, u observa al oso que es la fuerza pura. Los hombres sólo *hacen* en parte lo que el animal *es* enteramente. Esta forma de pensar es, por extraño que parezca la fase preliminar de nuestra visión científico-genética del mundo. Porque los indios paganos al igual que las demás culturas paganas del mundo se enlazan con el mundo animal -mediante aquello que solemos llamar totemismo- empujados por un temor reverencial bajo la creencia que los animales de las distintas especies son los ancestros míticos de sus tribus (Warburg, 2008:30)

Las culturas primitivas creían que podían incorporar el espíritu del animal a través de rituales en los que usaban una máscara y así ampliar o modificar su condición humana. Hay una relación sagrada con los animales los cuales, pensaban, eran los ancestros de su tribu, por lo tanto ese sentimiento humano de sentirse incompleto en relación a la potencia de los animales, es uno que atraviesa a diversas culturas.

El animal *es* enteramente, el hombre en cambio dejó de *ser* para *hacer* desde el momento que pospuso su goce actual en pos de la previsión de su futuro, principalmente a través de la incorporación del trabajo:

A partir de la posición del mundo de las cosas, el hombre se convirtió en una de las cosas de este mundo, al menos mientras trabajaba. El hombre de todos los tiempos se esfuerza en escapar de esta degradación. En los extraños mitos, en los ritos crueles, el hombre está desde siempre en la búsqueda de una intimidad perdida. La religión es este gran esfuerzo y esta indagación angustiada siempre se trata de arrancar del orden real la pobreza de las cosas, de devolverlas al orden divino, del animal o la planta de los cuales se sirve (Bataille, 2007:75)

Como se ve esto remite a la recuperación de lo *instintivo* y a la añoranza del lugar del hombre en la naturaleza, del deseo perdido que se vio interrumpido principalmente por el surgimiento del trabajo, pero también encierra el temor a la amenaza que ello representa por ser el ámbito animal un lugar de misterio.

Este *imaginario* concerniente a la des-humanización que el hombre podría sufrir en cuanto a su relación con los animales y que fue explicado antiguamente desde lo mágico o lo

demoníaco (por ejemplo en la aparición de hombres lobo, vampiros y seres humano-animal similares) es de-construido en forma notable en la historia de *Spiderman*.

El *Hombre Araña* aparece en este sentido como una combinación de cualidades de ambos mundos: el *humano* y el *animal*, en donde recupera ese instintivo sentido primitivo que los humanos le atribuimos a los “seres inferiores”, el famoso sentido arácnido que le avisa de peligros inminentes, *su faceta animal* pero a la vez delimita su actuación y adecuación al espacio social en que se mueve a través de utilizar esos poderes (que otrora serían perjudiciales y/ o destructivos) para el bien de la comunidad *su faceta humana* y esto funciona también a manera de mensaje político en referencia a su *actuación en relación a la comunidad* y todo esto mediado a través de una explicación racional y *tranquilizadora* de *tipo científica*.

6.3 La amenaza radioactiva

A la distancia tanto geográfica como temporal, se nos dificulta comprender el temor que generaba en la sociedad norteamericana la posibilidad de un ataque atómico durante el periodo conocido como la guerra fría.

Ya se había conocido el poder destructivo de estas armas luego del bombardeo a las ciudades japonesas de Hiroshima y Nagasaki en Agosto de 1945⁶⁵ lo que provocara la rendición del Imperio Japonés y el fin de la Segunda Guerra Mundial. Tal fue el impacto destructivo y la conmoción en el imaginario social de la época que a estas armas nucleares se les empezó a llamar simplemente “La bomba”: desde la década del 40' hasta la del 60' se realizaron en el mundo centenares de pruebas nucleares a cielo abierto, desatándose una carrera armamentista en vista a la posibilidad de que existiera un enfrentamiento bélico entre el bloque oriental y el occidental que en caso de ocurrir, terminaría con la vida del planeta en pocas horas, según contaba el imaginario de la época: la amenaza al fuego nuclear soviético, no era como se puede pensar una paranoia, sino una posibilidad. Las pruebas nucleares a cielo abierto fueron prohibidas finalmente en 1963, aunque luego continuaron en forma subterránea hasta la década del 90'.

Ya el cine de ciencia ficción había abordado la temática de experimentos científicos radioactivos que se salían de control y afectaban a insectos y animales varios que mutaban al

⁶⁵ El 6 de Agosto de 1945 los EE.UU se convirtió en el primer y único país en utilizar armas nucleares contra la población civil al bombardear las ciudades japonesas de Hiroshima y Nagasaki.

verse expuestos a la radiación.⁶⁶ También la crudísima película “*On the Beach*” (1958) cuenta las últimas horas de la tripulación de un submarino militar norteamericano que se dirige a Australia, último lugar del mapa donde llegará irremediablemente y en pocos días la ola radioactiva producto de una contienda nuclear que ya ha acabado con la vida planetaria: la película relata las vivencias de esos hombres y mujeres que saben que en pocos días morirán irremediablemente.

A través de estas obras de ficción, denostadas en un principio, es que grandes historias y sobre todo descubrimientos crípticos para la mayoría de la gente, salieron a la luz, se masificaron y se incorporaron al imaginario en forma más abierta y menos dramática:

La ficción ridiculizada al punto de ser considerada un entretenimiento, no es percibida como una guía confiable en nada que sea importante. Sin embargo es gracias a la ficción que las grandes verdades e historias ocultas pueden ser reveladas y hacerse accesibles (Selbin, 2012:19).

Es en este sentido que señalo que las historias de superhéroes fueron y son uno de los canales más efectivos para mostrar y hacer comprensible a las masas los grandes descubrimientos científico-tecnológicos de la época y aún hipotetizar a futuro sobre los posibles usos aún inexplorados de dicha tecnología.

Antes de abordar de lleno el origen del *trepamuros*⁶⁷ baste un ejemplo en referencia a la difusión de descubrimientos científicos: en *Batman*, #37 1940 al luchar contra unos criminales, el “encapotado” apaga deliberadamente la luz de la habitación ya que debajo de su máscara tenía... ¡unos *lentes de visión nocturna!*... ¡estamos en 1940 y ya aparece en la historieta estos lentes especiales para ver en la oscuridad! [Fig. 37]: los criminales aterrados, piensan que *Batman* puede ver realmente en la oscuridad como un murciélago, mientras el epígrafe aclara que estos hombres:

“Tiemblan de terror al descubrir el “sobrenatural” poder de Batman” (Colección Clarín, #2 2010:23)

Como se ve en todas las historias de súper héroes, la mención a rayos misteriosos,

⁶⁶ Películas: “*El monstruo de los tiempos remotos*” (1953) que trata sobre un dinosaurio que despierta tras una explosión atómica, “*La humanidad en peligro*” (1954) sobre insectos gigantes producidos por la investigación nuclear, “*Godzilla*” (1954) versión japonesa del monstruo de tiempos remotos, “*Tarántula*” (1955) una araña crece sin medida a raíz de un experimento fuera de control.

⁶⁷Uno de los apodos del personaje Spiderman.

mutantes diversos, el descubrimiento y utilización de artilugios tecnológicos de avanzada ha sido una constante hasta nuestros días contribuyendo a desmitificar el papel de la ciencia y a construir un imaginario dual de temor esperanza a través de la ficción. (Villordo, 2015).

6.4 El nacimiento de Spiderman

Surgen algunas preguntas antes de abordar de lleno la historia del nacimiento de este personaje. La primera que me interesa es: ¿por qué una *araña*? ¡*La gente detesta las arañas!* le habría dicho su editor a Stan (Lee) cuando éste le presentó la idea.⁶⁸

Me he referido ya que en la década precedente a la aparición de *Spiderman*, varias películas habían abordado la temática *insectos-radiación-experimentos*, considerando esta mezcla bajo una concepción negativa o una resolución fatal, tal es el caso de la película “*Tarántula*”⁶⁹ (1955) o “*La Mosca*”⁷⁰ (1958) cuyo argumento es bastante semejante al de *Spiderman*... la invención del *hombre araña* es entonces una especie de *ruptura* que tiene que ver con el imaginario individual (del autor) y la sintonía con el tipo de animal y sus funciones:

También a la hora de escoger la especie entran en juego la construcción simbólica realizada por las representaciones culturales colectivas o por el imaginario personal del individuo, la percepción de una forma de sintonía con el tipo de animal, a través del cual el científico reconoce, de manera implícita o explícita la existencia de elementos que cumplen con sus <<esperanzas>>. (Marchesini y Tonutti, 2014:286)

Hasta la llegada de *Spiderman*, todos los personajes que habían alcanzado un gran suceso eran adultos. Aunque había algunos superhéroes jóvenes, estos en general eran acompañantes de otros de mayor prestigio: el caso emblemático es el de *Batman y Robin*, quien es un adolescente huérfano al que el encapotado adopta no solo como compañero de sus aventuras, sino para mentorearlo en su vida cotidiana. El creador de *Spiderman*, Stan Lee, se propone hacer un superhéroe distinto: en este caso, el adolescente sería el protagonista siendo la idea que el público joven se identificara con él.

Analizaré la primera historia del personaje aparecida en la revista *Amazing Fantasy*

⁶⁸<https://rpp.pe/cine/internacional/stan-lee-revelo-que-spider-man-estuvo-a-punto-de-no-existir-noticia-1092016>

⁶⁹“*Tarántula*” (1955) relata sobre una araña que crece sin medida a causa de un experimento fuera de control.

⁷⁰“*The Fly*” (1958) Una mosca se cuela inadvertidamente en un experimento de tele transportación, y el resultado es una mezcla entre el científico y la mosca cuyo resultado es monstruoso.

el 15 de Agosto de 1962, Marvel Cómic:

Ya desde el epígrafe inicial se destaca esta idea respecto a la originalidad del personaje:

¿Gustas de héroes disfrazados?...confidencialmente los del negocio del cómic nos referimos a ellos como los personajes de “ropa interior larga” y tú sabes, son como una moneda de 10 centavos... pero creemos que puedes encontrar a nuestro hombre araña sólo un poco... ¡diferente!⁷¹

El núcleo de la historia se desarrolla de la siguiente manera: el adolescente Peter Parker pasa por al lado de sus compañeros de colegio con varios libros bajo el brazo. Ello y sus anteojos lo hacen ver como lo que llamaríamos actualmente un “nerd”. En la siguiente viñeta, sus compañeros dialogan en busca de un nuevo integrante para su grupo ya que les falta uno para poder ir a bailar. Alguien pregunta por Peter y los demás responden:

¿Estás bromeando? Ese Peter es un “gusano de libro”⁷² no podría conocer el cha cha ni el vals...en la (Universidad) Midtown High él es solo un “florero” profesional.

Mientras Peter es rechazado por enésima vez en su intento de invitar a Sally a salir en una cita...

- Sally me preguntaba si estas ocupada esta noche... (Peter)

- Peter, por enésima vez, no eres mi tipo... (Sally)

El epígrafe reza:

Pero, por desgracia, otros adolescentes pueden ser, sin saberlo, tan crueles con un joven tímido...

Los jóvenes abandonan a Peter en busca de diversión y él se dirige a la exposición de ciencias, donde rápidamente se siente atraído por un experimento con radiación, pero algo inesperado sucede, algo que se describe en una forma tan bella como dramática:

⁷¹Las traducciones son del autor, intentando decodificar modismos idiomáticos al traducirlos por otros que tengan el mismo significado en nuestro idioma.

⁷²Traducir el modismo al castellano podría significar un “ratón de biblioteca”

...cuando comienza el experimento, nadie se da cuenta de que una pequeña araña desciende del techo en una hebra de tela casi invisible. ¡Una araña a la que el destino le ha dado un papel protagónico aunque breve, en el drama al que llamamos vida! ¡Accidentalmente absorbe una fantástica cantidad de radiación, el moribundo insecto en estado de shock, pica al ser vivo más cercano una fracción de segundos antes de que la vida abandone su cuerpo radioactivo!

¡Peter Parker es picado por una araña radioactiva!⁷³ [Fig.38]

Una araña me ha picado, pero... ¿por qué está ardiendo?, ¿por qué está brillando de esa manera?

Ahora, no solo los compañeros se burlan de él, sino también los científicos que estaban realizando el experimento:

*Mira, parece que nuestro experimento a puesto nervioso al joven Peter Parker...
¡Lástima que tenga un estómago débil!*

Peter se da cuenta que algo extraño ha sucedido:

Que me está pasando, ¡me siento diferente! Como si mi cuerpo entero estuviera cargado con alguna clase de fantástica energía.

Y cuando un auto está a punto de arrollarlo, el joven Parker esquivo el peligro realizando un salto acrobático, ¡quedando pegado a la pared de un edificio al que asombrado, comienza a trepar hasta llegar a la cima!...Es allí que se da cuenta que:

¡Es la araña! Tiene que ser que de alguna manera... de alguna forma milagrosa, su picadura me ha transferido su poder...

Lo que sigue de aquí en más, no difiere mucho de las demás historias de superhéroes

⁷³ En refuerzo a mi hipótesis de que los cómic de superhéroes hacen docencia en cuanto a la difusión y asimilación por parte del público de descubrimientos científicos, siempre acorde al clima de época, en ese momento el temor fóbico era al poder radioactivo, pero en versiones actuales de *Spiderman*, principalmente las cinematográficas, la araña que pica a Peter Parker es una que ha sido *modificada genéticamente*.

que he analizado: luego del asesinato de su tío Ben, Peter Parker utiliza sus súper poderes para luchar contra el crimen y los súper villanos con poderes fantásticos. Las historias matizan sus hazañas con un humor agrio que será característico de este personaje, lo que convierte a *Spiderman* en un ser psicodélico y solitario atrapado entre dos mundos.

El último cuadro de la primera historia de *Spiderman* [Fig.39], me parece de una belleza poética increíble, mientras una silueta camina cabizbaja en las sombras de la noche, el epígrafe reza:

...y una figura delgada y silenciosa se desvanece lentamente en la creciente oscuridad, consciente al fin de que en este mundo, **con un gran poder, también debe venir una gran responsabilidad**⁷⁴. Así nace una leyenda y se agrega un nuevo nombre a la lista de aquellos que hacen del mundo de la fantasía el mundo más emocionante de todos...

Una especie de “sentido común” o “instinto de supervivencia” nos indicaría que nada bueno puede salir de la combinación de insectos y radiación. Este imaginario como ya he señalado, se encuentra plasmado en innumerables filmes de Hollywood de la década de los 50', surge entonces el interrogante: ¿dónde, de la combinación de una araña, insecto repulsivo si los hay y el peligro radioactivo puede surgir un amable personaje adorado por millones de fans durante décadas y que responde al mote de “*su buen vecino el hombre araña*”?...la respuesta es, ¡sólo en el cómic de superhéroes!

Como he postulado en este capítulo:

...según las teorías zoo antropológicas, el hombre tiene necesidad de formas animales y recibe con gran satisfacción cada vez que consigue **encontrar una en el universo de sus símbolos.**⁷⁵ (Marchesini y Tonutti, 2017:80)

6.5 La trilogía de las drogas

En el [cap.2:5] he hecho referencia como la adhesión de la industria del cómic al Cómics Code Authority (en adelante CCA) contribuyó a modelar un imaginario estético y narrativo que destacaba las virtudes positivas del superhéroe en contraposición a la maldad y

⁷⁴(Negrita del autor) Una de las frases mas famosas de todas las historias de superhéroes, replicada ininidad de veces en versiones gráficas y/o cinematográficas.

⁷⁵(Negrita del autor)

fealdad de los malos. Esta adhesión se fundaba principalmente en cuestiones económicas, ya que el sello de aprobación del CCA garantizaba al lector que dicha historia no entraba en colisión con la moral y las buenas costumbres de la época y garantizaba a las editoriales no tener ningún tipo de problema en la distribución o su posterior sanción social, ya que como he explicado en el [cap.2:5] el código funcionaba como una especie de *autocensura* pactada por las editoriales para evitar que las autoridades tomaran directamente el asunto de la censura en sus manos. El código consistía en una serie de reglas y prohibiciones entre las que, para el año 1959, se destacaban las siguientes:

- Si el crimen es representado, lo será como una actividad sórdida y desagradable.
- Los criminales no serán presentados como glamurosos o que ocupen una posición que cree el deseo de emularlos.
- En cada momento el bien triunfará sobre el mal y los criminales serán castigados por sus acciones.
- Las escenas de excesiva violencia serán prohibidas. Las escenas de tortura brutal, el excesivo e innecesario uso de pistolas y cuchillos, la agonía física y los crímenes sangrientos y truculentos serán eliminados.
- Ninguna revista de cómics usaran la palabra horror o terror en su título.
- Todas las escenas de horror, demasiado sangrientas o repelentes, la depravación, la lujuria, el sadismo y el masoquismo no serán permitidos.
- Todas las ilustraciones repelentes y soeces serán eliminadas.
- La inclusión de historias sobre tratos con el Mal serán usadas o publicadas solo cuando su intención sea ilustrar moralmente y no en caso que el Mal se presente atractivo ni cuando se dañe la sensibilidad del lector.
- Las escenas que traten con, o con instrumentos asociados con muertos vivientes, tortura, vampiros y vampirismo, ghouls, canibalismo y licantropismo están prohibidas.
- La profanación, obscenidad, el lenguaje soez, la vulgaridad o palabras o símbolos que puedan adquirir significados indeseables están prohibidos.
- La desnudez en cualquier forma está prohibida, así como poses indecentes o inapropiadas.
- Las ilustraciones sugerentes o libidinosas o en poses sugerentes son inaceptables.
- Las mujeres serán dibujadas realísticamente sin exageración de ninguna

calidad física.

- Las relaciones sexuales ilícitas no serán retratadas ni insinuadas. Las escenas de amor violento, así como anormalidades sexuales son inaceptables.
- La seducción y la violación nunca serán mostrados o sugeridos.
- La perversión sexual o cualquier inferencia a lo mismo está estrictamente prohibido.
- La desnudez con intenciones prostituidoras y posturas falaces no serán permitidas en la publicidad de ningún producto; Las figuras vestidas nunca serán presentadas de modo alguno que sean ofensivas o contrarias al buen gusto y a la moral.⁷⁶

En parte lo que he señalado a lo largo de esta tesis es que el cómic de superhéroes por su configuración estética y por su potencia visual y narrativa se ha transformada en un poderoso canal mediante el cual se puede construir imaginario haciendo circular valores sociales que se presumen como “universales” adaptados a un determinado período o contexto, como he demostrado en los [cap.2 y 3] respecto a la utilización de *Superman* y *Batman* (entre otros) en defensa de la democracia y su permanente incitación al patriotismo en lo que se consideraba una guerra justa en contra de la tiranía del régimen nacional socialista alemán y el imperio japonés.

Para la década del 60' se produjeron profundos cambios socio-culturales en la sociedad norteamericana. Ya me he referido aquí a la proliferación de pruebas nucleares, la profundización de la “guerra fría”, la pérdida de legitimidad del gobierno norteamericano principalmente durante la guerra de Vietnam y el surgimiento de un *movimiento contracultural* que se configuró en varias aristas: la lucha por los *derechos civiles* y las minorías raciales, la incursión de movimientos *hippies* y *pacifistas*, la *revolución sexual* y la lucha universitaria por la *libertad de expresión y derecho a reunión*, además de cambios drásticos en la moda, por ejemplo, el uso del cabello largo en los hombres.

En medio de todo este ambiente nacional e internacional convulsivo, (triunfo de la revolución Cubana en 1958, el “Mayo francés” en 1968, la llegada del hombre a la Luna en 1969⁷⁷) se va perfilando un problema que luego se transformaría en una cuestión de vital importancia para las sociedades modernas: el uso de las drogas denominadas en un primer

⁷⁶ https://es.wikipedia.org/wiki/Comics_Code_Authority

⁷⁷ Existen teorías conspirativas que señalan que en realidad el hombre no llegó a la Luna y todo fue un montaje cinematográfico.

momento, “recreativas”.

Aunque no es parte de esta tesis por pertenecer al ámbito televisivo, este ambiente contracultural se encuentra plasmado en la lisérgica serie *Batman y Robin* (1966-1968) a la que he hecho mención en investigaciones académicas anteriores.⁷⁸

Como mencione anteriormente [6.4] gran parte del impacto de *Spiderman* fue que el público joven pudo identificarse rápidamente con un superhéroe que en su vida diaria era un tímido adolescente que atravesaba situaciones típicas de *bullying* en su vida escolar y social.

Esta identificación con el público adolescente fue lo que llevó al Departamento de salud de EEUU que comprendiendo el gran poder comunicacional del cómic ante este público, a solicitarle a su creador Stan Lee a realizar una historia en donde se visibilizara los peligros de las drogas. Evidentemente el autor creía en la famosa frase de su autoría que ya he mencionado: “*un gran poder conlleva una gran responsabilidad*” y accedió al pedido:

Sin embargo, detrás de nuestras ganas de conocer las travesuras de estos personajes que visten trajes estafalarios y que nunca nos defraudan se esconden más cosas: si uno aparta la mirada de la página o de la pantalla y se para un momento a pensar, verá que los súper héroes han llegado a la conciencia de las masas como llegan a cualquier otro sitio, en respuesta al s.o.s desesperado de un mundo en crisis. (Morrison, 2012:14)

Es por ello, que Stan (Lee) se decidió a escribir esta historia aunque entrara en franca colisión con las reglas del CCA quienes mantuvieron la censura sobre esta publicación aduciendo que se debía mantener la prohibición de hacer *mención a las drogas* sin importar el *contexto*, en este caso, que la historia enseñara sobre el peligro que estas representaban.

El resultado fue conocido como “*La trilogía de las drogas*”: los números #96, #97 y #98 (Mayo a Julio de 1971) de *Amazing Spiderman* titulados “*Y ahora el Duende*”, “*En las garras del Duende*” y “*El último aliento del Duende*” en donde el *Hombre Araña* debe enfrentar la adicción de su amigo Harry Osborn al LSD (“*puedo flotar, volar como un pájaro*” piensa el protagonista en una viñeta) [Fig.40] quien a su vez es su archienemigo el *Duende Verde*. En esta historia, Harry Osborn no es un personaje que proviene de un sub mundo marginal, sino el hijo de un poderoso empresario que sufre precisamente por las presiones de esta situación, con lo cual se refleja que el problema de las drogas atravesaba las diversas clases sociales.

⁷⁸“¡Bam Biff Kapow! Análisis de la serie *Batman y Robin* (1966-1968)” (2013). Monografía final para el seminario de doctorado *Problemas de teoría cultural para el análisis de los medios e industrias culturales*. (Fsoc-UBA).

La editorial *Marvel* decidió finalmente en una arriesgada apuesta editar las historias sin el sello del CCA. Estas fueron un éxito y permitieron a partir de este hecho la flexibilización del CCA que comenzó a ser más laxo con algunas cuestiones en consonancia al *contexto social*.

Para finalizar, puedo decir que *Spiderman* se construye a partir de una combinación dual de recuperación de la animalidad perdida junto a una reformulación positiva de la ciencia, más precisamente de la radiación (miedo emblemático de la época) que da por resultado un personaje que a pesar de tener su faceta animal se mueve en el espacio social privilegiando su faceta humana, de-construyendo el miedo que ambas cuestiones generaban en la década de los 50'.

La gran aceptación de este personaje por el público adolescente motivo que la historia denominada como la “trilogía de las drogas” fuera pionera en intentar concientizar masivamente sobre el peligro de las drogas, aunque sea en forma muy liviana, pero que representó en su momento un gran avance en la flexibilización del CCA, para incluir temáticas que ya se estaban imponiendo en la sociedad:

...simplemente que con formas de diseño originadas en la historieta se pueden construir hoy mensajes masivos de profundo impacto visual. Todo diseño gráfico relacionado con la historieta, tiene hoy asegurada una imagen fuerte. (Masotta, 1982:11)

Precisamente, el gran impacto que han producido las historias de superhéroes, han posibilitado que estos hayan sido plausibles de la difusión de valores durante la segunda guerra mundial, hayan podido ser vehículos para hacer accesible a las masas acerca de teorías y descubrimientos científicos que de otra forma solo pocos hubieran conocido, y además, sido instrumentos para visibilizar ante la juventud la problemática de las drogas.

CONCLUSIONES

Como hemos visto en el desarrollo de esta tesis, el tema de los héroes es uno que atraviesa a las sociedades y civilizaciones de todos los tiempos, conjugando mito, religión, tradición y cultura en un complejo entramado mediante el cual las comunidades han podido reconfigurarse en tiempos de potenciales crisis colectivas.

En el [cap.1] pudimos aproximarnos al mundo de los superhéroes en el que descubrimos cuatro características comunes que atraviesan a estos personajes, a saber: tener alguna capacidad sobre o extra humana, ocultar su identidad bajo un traje o máscara intensa estéticamente, realizar algún tipo de cruzada contra el mal o lo que el personaje perciba como el mal, y resolver los conflictos mediante la utilización de la violencia como recurso último e ineludible.

Habiendo delineado esta especie de *arquetipo* del superhéroe que desde sus inicios la industria del cómic ayudó a construir, nos abocamos a confeccionar una **tipología** con la ayuda del andamiaje teórico de Max Weber (Weber, 1919) y sus tipos ideales, situando a los personajes emblemáticos que hemos utilizado para la confección de esta tesis en un continuum cuyos extremos son: la mayor o menor racionalidad o irracionalidad en la construcción de dichos personajes: **Superman**, aparece como el extremo más irracional, (al que llamamos *irracional fantástico*) y **Batman**, el hombre murciélago en el extremo opuesto que hemos denominado *racional humanista*. En el medio encontramos situado a **Spiderman** o el **Hombre Araña**, categoría que he definido como *racional fantástica* por la simple razón de que ni en su momento ni en la actualidad existió ni existe un ser semejante, más resulta *verosímil* creer que en el marco de los avances en investigación genética en un futuro pueda existir tal ser mutante.

La categoría warburgiana de *Denkraum* que rescata (Burucúa, 2006) nos ayudó a fundamentar pertinentemente esta tipología: la misma señala que el hombre es un ser eminentemente **mágico** que ha desplegado su *espacio de pensamiento* a partir de una primera

instancia de pérdida cotidiana del sentido por causa de la muerte y que la religión y la ciencia significaron avances sustanciales en el espacio de pensamiento que no pudieron sin embargo clausurar totalmente aquella reserva de pensamiento mágico que es el que posibilita a las comunidades a través de los mitos, las historias y los rituales a enfrentar las situaciones de **crisis colectivas**.

Es en este sentido que señalamos que las historias de superhéroes que precisamente se multiplicaron luego de la **crisis** del 29' en los EEUU son una **invención moderna** (Masotta, 1982) que **re-configuran** estas historias fusionando la idea del **héroe mitológico** con el imaginario de la **racionalidad científica moderna**. Al incorporar esta racionalidad científico-tecnológica el hombre evita el choque con aquello que presume como mítico o mágico (Jung, 1983).

Este devenir del pensamiento lo estudiamos en el **[cap.2]** principalmente en lo referido a la configuración estética de los superhéroes, ya que el mito es un habla que puede ser no solo oral sino también visual (Barthes, 2008): ¿por qué los superhéroes adoptan esta forma estética? ¿De dónde proviene su fisonomía y rasgos peculiares? Con la ayuda de (Didi-Huberman, 2009) quien rescatara las nociones warburgiana de **imagen síntoma** e **imagen superviviente** pudimos rastrear la supervivencia de estas imágenes asociadas al cómic de superhéroes en su carácter mítico como el **resurgir** de esa tradición inconsciente del pasado, dando cuenta de los aspectos antropológicos y psicológicos de los mismos.

La **imagen síntoma** sería entonces una que surge en el colectivo en momentos de **crisis** (su nombre se debe precisamente a que surge como *síntoma* de algo) y su configuración estética adoptaría la forma de la **imagen superviviente** que es aquella que remite a imágenes que se encuentran en el inconsciente colectivo de la humanidad y resurgen **cíclicamente** con una configuración estética similar. Por lo tanto no son una novedad: en el caso de la configuración de los superhéroes, el rastreo de este concepto nos llevó al arte de la **Grecia clásica** en donde según señala Burucúa: al carecer de libros sagrados, los poetas y escultores greco romanos fueron responsables de este **antropomorfismo**⁷⁹ (Burucúa, 2006) de los dioses que llegó hasta nuestros días y resurgieron en la era moderna en la figura de los superhéroes.

⁷⁹Atribución de forma o cualidades humanas a lo que no es humano, en especial a divinidades, animales o cosas.

A partir de esta configuración **estética** súper heroica que genera una **imagen fuerte** para ser utilizada como **mensaje** (Masotta, 1982) las historias que surgieron en la década del 30' buscaron acompañar la recuperación económica norteamericana mediante el apoyo a la idea del "sueño americano", un imaginario de prosperidad individual que necesitaba de la construcción de un relato súper heroico de las posibilidades del ciudadano americano por un lado, y de la capacidad de un Estado para garantizar y articular dicha posibilidad por otro. Este **contexto** es el que permitió en un primer momento que dichos personajes se presentaran como intérpretes de una moral cuasi ontológica, con un conocimiento del bien y del mal sin fisuras: la valorización del trabajo, los buenos modales y la construcción de un orden cuyo eje articulador es el Estado y la ciudadanía, y que da origen a superhéroes cuyo foco de acción no solo es la lucha contra crímenes comunes y amenazas alienígenas, científicos locos y villanos contra los cuales las autoridades no tenían defensa (lo que hemos denominado el **núcleo duro** de esta narrativa) sino que además se constituyeron en defensores de la **democracia** y constructores de ciudadanía (el término **ciudadano** es muy utilizado al igual que la frase **su buen vecino -el hombre araña-**) en un contexto histórico determinado.

Este **núcleo duro** al que nos referimos anteriormente, no impidió sin embargo que los superhéroes abordaran temáticas que estaban en la **agenda social** de su época, por ejemplo la corrupción institucional y durante el período de la Segunda Guerra Mundial, el papel de la historieta Norteamericana mutó a la lógica del **salvador americano** que derivó luego en la construcción del otro, la amenaza del diferente. Por lo tanto a través de la ficción, se construía imaginario y se dictaban valores supuestamente **universalizables**: por ejemplo la reivindicación de la **democracia** norteamericana en contraposición a la tiranía nazi fascista.

Estos tópicos los observamos en los [cap.3y4] sosteniendo que en este período histórico las historias de superhéroes se constituyeron en potentes **vehículos de difusión** de valores tales como el patriotismo ya sea en el frente de batalla o en el puesto de trabajo civil junto con la defensa del estilo de vida **democrático** y el llamado a levantar la moral de la tropa.

En la década de los 50' con el arribo de la autocensura del **Comic Code Authority** (CCA) esta difusión de los valores positivos y morales de los superhéroes recibió un fuerte **apoyo institucional** que posibilitó **plasmarse** en el imaginario colectivo la idea general de los superhéroes buenos y puros y a fijar el ideal de un Estado bueno y autoridades amables en

contraposición a los criminales que no solo eran presentados en forma estéticamente desagradable, sino que además no podían poseer ninguna cualidad que incitara a los lectores a pretender imitarlos, como por ejemplo, la simpatía. Tampoco los superhéroes podían difundir valores que fueran contraculturales en su época. Esto nos muestra que la utilización del CCA contribuyó a **reforzar un imaginario** de superhéroe en donde se destacaban solo sus virtudes y valores sociales positivos acordes a la época.

Entrando ya al **[cap.5]** nos hicimos la pregunta de si es posible que en alguna comunidad determinada en vez de reivindicarse la figura de un héroe positivo se reivindique la figura de un anti héroe vimos el fenómeno *Diabolik*: un ladrón amoral y malvado que sin embargo fue todo un éxito editorial y se constituyó en la Italia de la posguerra en todo un ícono perdurable hasta nuestros días. A diferencia de los puros y morales superhéroes norteamericanos, *Diabolik* va en contra de los valores morales y normas de convivencia de la sociedad en la que emerge, sin embargo sus grandes golpes criminales que ponen en jaque a las élites y al sistema bancario de la ciudad, hacen que los lectores **simpaticen** con él a manera de **descompresión psíquica**, pues el personaje ataca al sistema y a quienes los trabajadores interpretan son sus **explotadores**.

Podemos señalar entonces que la forma que toman estos íconos culturales cuando emergen no podemos entenderla sin comprender el período histórico previo y los fenómenos histórico sociales que le rodean, es decir su **contexto**: en una sociedad pos crisis que emprende una recuperación económica como la Norteamérica del sueño americano, y que sale triunfante de una guerra, emerge como ícono el superhéroe positivo (*Superman*) mientras que en una sociedad como la milanesa en Italia cuyos trabajadores perciben el boom económico del *milagro italiano* más como una explotación que como un milagro y además salen perdedores de la guerra, emerge como ícono un anti héroe que funciona en la ficción a manera de **venganza colectiva**, el tal *Diabolik*.

El **[cap.6]** nos llevó a analizar el surgimiento de otro de los grandes emblemas de las historias de superhéroes: *Spiderman* o el *Hombre Araña*. Cumpliendo con el postulado que guía esta tesis, el mismo emerge en un contexto de grandes cambios internacionales (triumfo de la revolución cubana, miedo al peligro atómico) y de una de las más grandes **crisis** sociales norteamericanas cuyas aristas eran la lucha por los derechos civiles, el arribo de movimientos pacifistas, crisis universitaria, surgimiento de las drogas recreativas y una fuerte

des-legitimación del Gobierno norteamericano en relación a su actuación en la Guerra de Vietnam. El personaje aborda dos facetas emblemáticas del ser humano: la primera es su relación con la **animalidad perdida**, la segunda, el miedo a los descubrimientos científicos que podrían destruir el planeta, principalmente la **radiación** (la paranoia al respecto no era tal sino que en el marco de la **guerra fría** la destrucción planetaria era una posibilidad certera).

Es interesante pensar que el personaje de *Spiderman* de-construye magistralmente estos dos tópicos (insecto y radiación) cuya combinación en décadas anteriores configurara un imaginario negativo, reformulándolo de forma positiva cuando insecto-radiación-ser humano confluyen mediados por la ciencia: la explicación racional científica que se da a la historia de cómo surge este ser mutado, es **tranquilizadora** para el lector moderno. Al respecto, es importante resaltar que las historias de superhéroes han sido uno de los vehículos más efectivos no solo para transmitir valores, sino también para hacer **docencia masiva** en relación a los grandes **descubrimientos de la ciencia y la tecnología**.

Gracias a esta masividad y al mensaje fuerte que los cómic transmiten, y principalmente la sintonía del mundo joven y adolescente con el *Hombre Araña*, es que en la década del 70' a instancias del gobierno norteamericano, una historia de éste personaje marcó un quiebre en la utilización del CCA y le valió a la editorial *Marvel* reconocimiento por su compromiso social: la llamada **Trilogía de las drogas**, donde se aborda esta temática en medio de un contexto de **crisis** social por la proliferación de sustancias alucinógenas y supuestamente recreativas.

Habiendo realizado entonces este recorrido podemos concluir que las historias de superhéroes aparecen en la modernidad como una reformulación del mito, de las historias de los dioses y los héroes de la antigüedad que se reconfiguran fusionándose con la racionalidad moderna mediante explicaciones científicas que son tranquilizadoras para el hombre moderno. Dichos personajes surgen en momentos de crisis colectivas *Superman* y *Batman* pos crisis del 29' *Diabolik*, pos crisis del milagro italiano *Spiderman* en medio de una de las más grandes crisis sociales norteamericanas (ambos en la década del 60).

Los cómics de superhéroes han tenido tanta efectividad para instalarse en el **imaginario occidental** gracias a su intensidad estética (Ranciere, 2010) que remite a imágenes que se encuentran en nuestro inconsciente colectivo y que se pueden rastrear hasta la Grecia clásica y que nos permiten ver lo invisible por debajo de lo visible. Esta potencia visual le permitió ser

utilizados como vehículos para la **difusión y circulación** de **valores** supuestamente universalizables en un **contexto histórico determinado**. Pero para que los cómic de superhéroes pudieran constituirse en este campo de disputa por la **hegemonía simbólica**, es necesario que confluyan tres vertientes: una **antropológica** (la necesidad inconsciente de dioses), una **sociológica** (la necesidad del hombre que se ve avasallado por la lógica de la sociedad industrial moderna y los avatares del mercado) y una **histórico-contextual** que determinaran, a través de los mecanismos de persuasión ocultos que le son propios, que forma y que valores asumirán estos íconos súper heroicos.

BIBLIOGRAFIA

Libros.

- Appleby, J, Hunt, L y Jacob, M. (1998). *La verdad sobre la historia*. España: Editorial Andrés Bello.
- Barthes, R. (2008). *Mitologías*. Argentina: Siglo Veintiuno Editores.
- Bataille, G. (2007). *La parte Maldita*. Buenos Aires: Las Cuarenta
- Burucúa, J. (2006) *Historia y Ambivalencia: Ensayos sobre el arte*. Argentina: Editorial Biblos
- Casas, N. (2014) *Historia y análisis de los personajes del cómic*. Madrid: Editorial Edilbrix
- Castillo, A (2014). *Ser escritor*. Argentina: Seix Barral (Biblioteca Breve)
- Didi Huberman, G. (2009) *La imagen superviviente. Historia del arte y tiempo de los fantasmas según Abby Warburg*. Madrid: Adaba Editores
- Eco, U. (2008) *Apocalípticos e Integrados*. Argentina: Fábula Tusquet.
- Giorgi, G. (2014). *Formas Comunes: animalidad, cultura, biopolítica*. Buenos Aires: Eterna Cadencia
- Gombrich, E. (2003) *Arte e Ilusión: Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. España: Editorial Debate.
- Jung, C. (1983). *El hombre y sus símbolos*. España: Buc Caralt
- Jung, C. (1987). *Sobre cosas que se ven en el cielo*. México: Nilomex
- Marchesini, R. y Tonutti, S. (2016) *Animales Mágicos*. Irlanda: Editorial De Vecchi
- Masotta, Oscar 1982 *La historieta en el mundo moderno*. Paidós Estudios España
- Morris, T y Morris, M (2010). *Los superhéroes y la filosofía*. España: Blackie Books
- Morrison, G. (2012). *Supergods: Héroes, mitos e historia del cómic*. Madrid: Turner Publicaciones
- Pascal, B. (2010). *Pensamientos*. Argentina: Pagina12/Losada

- Quinto, C. (2001). *Historia de Alejandro Magno*. Madrid: Editorial Gredos.
- Ranciere, J. (2010). *El espectador Emancipado*. Argentina: Bordes Manantial.
- Ranciere, J. (2011). *El destino de las imágenes*. Argentina: Prometeo Libros.
- Santa Biblia*. (1992) Versión de Casiodoro Reina y Cipriano Valera. Revisión de 1960, Nashville: Broadman y Holman Publisher. Casidoro Reina y Cipriano Valera
- Selbin, E, (2012). *El poder del relato: Revolución, rebelión, resistencia*. Buenos Aires: Interzona
- Simondon, G. (2007) *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo.
- Steimberg, O. (2013) *Leyendo Historietas: textos sobre relatos visuales y humor gráfico*. Buenos Aires: Eterna Cadencia
- Warburg, A. (2008) *El ritual de la serpiente*. España: Sexto Piso
- Weber, M. (2017) *Economía y Sociedad* Publicación Digital: MuchoEbooks
- Williams, R. (2012) *The Long Revolution*, Gales: Parthian Books.
- Zizek, S. (2009) *Sobre la violencia: Seis reflexiones marginales*. Argentina: Paidós

Artículos

- Villordo, A. (2009) *Politicromix: cómic, sociedad y política*. Monografía carrera de grado, Materia Opinión Pública, Catedra Lutzky. CCPP Fsoc UBA.
- Villordo, A. (2015) *Mito razón y pos razón: un collage pos moderno*. Revista semestral de Investigación de la Corporación Internacional para el Desarrollo Educativo CIDE. Vol. 1. Número 16. Año 9 I (julio diciembre de 2015) ISSN 1909-955X - E ISSN 2422 - 0736
- Villordo, A. (2017) *El plato volador y el mito del robot*. Ponencia presentada en el VIII Coloquio Internacional de Filosofía de la Técnica, 18, 19 y 20 Octubre 2017. Mar del Plata.
- Villordo, A. (2018) *Intensidad estética y violencia en el cómic de superhéroes*. UP Cuaderno 74 Cuadernos del centro de estudios en diseño y comunicación. Año 20 n° 74 Set 2019 ISBN 1668-0227

Cómics.

- Lee, S y Ditko, S. (1962) *Spiderman* en *Amazing Fantasy #15* EEUU: Marvel
- Kane, B y Fox, G. (1939) *Batman contra el Dr. Muerte* en *Revista Detective Cómic #29* en *Las primeras 100 historietas de Batman #1* (2011) Argentina: Colección Clarín

Kane, B y Finger, B. (1940) *El Joker* en Revista Batman #1 en Las primeras 100 historietas de Batman #2 (2011) Argentina: Colección Clarín

Kane, B y Fox, G. (1940) *El Gato* en Revista Batman #1 en Las primeras 100 historietas de Batman #2 (2011) Argentina: Colección Clarín

Kane, B y Finger, B (1941) *Una de las trampas más perfectas* en Revista Detective Cómic #58 en Las primeras 100 historietas de Batman #9 (2011) Argentina: Colección Clarín

Kane, B y Finger, B. (1942) *El extraño caso del profesor Radio* en Revista Batman #8 en Las primeras 100 historietas de Batman #9 (2011) Argentina: Colección Clarín

Kane, B y Finger, B. (1942) *Los crímenes de dos caras* en Revista Detective Cómic #66 en Las primeras 100 historietas de Batman #13 (2011) Argentina: Colección Clarín

Kane, B y Cameron, D. (1942) *¡Esvástica sobre la Casa Blanca!* en Revista Batman #14 en Las primeras 100 historietas de Batman #15 (2011) Argentina: Colección Clarín

Kane, B y Green, J. (1942) *La broma del Arlequín* en Revista Detective Cómic #69 en Las primeras 100 historietas de Batman #13 (2011) Argentina: Colección Clarín

Kane, B y Cameron, D. (1943) *Los dos futuros* en Revista Batman #15 en Las primeras 100 historietas de Batman #16 (2011) Argentina: Colección Clarín

Siegel, J y Shuster, J (1939) *El origen de Superman* en Revista Superman #1 en *Las primeras 100 historietas de Superman*. # 2 (2010) Argentina: Colección Clarín

Siegel, J y Shuster, J (1939) *La estafa del oro negro*. Revista Acción Cómic #11 en *Las primeras 100 historietas de Superman* #2 (2010) Argentina: Colección Clarín

Siegel, J y Shuster, J (1939) *Superman le declara la guerra a los conductores temerarios* en Revista Acción Cómic #12 en *Las primeras 100 historietas de Superman* #2 (2010) Argentina: Colección Clarín

Siegel, J y Shuster, J (1939) *Superman vs la liga protectora del taxi* en Revista Acción Cómic #13 en *Las primeras 100 historietas de Superman* #2 (2010) Argentina: Colección Clarín

Siegel, J y Shuster, J (1939) *Superman conoce a Ultra-Humanitá*.en Revista Acción Cómic #14 en *Las primeras 100 historietas de Superman* #3 (2010) Argentina: Colección Clarín

Siegel, J y Shuster, J (1940) *El enemigo económico* en Revista Superman #4 en *Las primeras 100 historietas de Superman* #5 (2010) Argentina: Colección Clarín

Siegel, J y Shuster, J (1940) *El desafío de Luthor* en Revista Superman #4. en *Las primeras 100 historietas de Superman* #5 (2010) Argentina: Colección Clarín

Siegel, J y Shuster, J (1940) *Europa en Guerra parte I y II* en Revista Acción Cómic #22/23 en *Las primeras 100 historietas de Superman* #5 (2010) Argentina: Colección Clarín

Siegel, J y Shuster, J (1941) *Superman vs la luz* en Revista Superman #13 en *Las primeras*

100 historietas de Superman #2 (2010) Argentina: Colección Clarín

Web

El Manifiesto Cyborg. (<https://es.wikipedia.org/wiki/Cíborg>).

Entrevista a Stan Lee: <https://rpp.pe/cine/internacional/stan-lee-revelo-que-spider-man-estuvo-a-punto-de-no-existir-noticia-1092016>

Página oficial Editorial Astorina www.diabolik.it

Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Comics_Code_Authority

GLOSARIO DE IMÁGENES

1. Imagen de Internet: <https://iisdenino.it/m%C3%A1quinas-de-movimiento-perpetuo-ciencia-y-educaci%C3%B3n.html>
2. Cuadro realizado especialmente para la tipología: extremo izquierdo Superman (irracional fantástico) centro, Spiderman (racional fantástico), extremo izquierdo Batman (racional humanista). Abajo, izquierda, irracional fantástico: Wonder Woman, Thor, Linterna Verde en el centro, racional fantástico: Deadpool, Antman, Capitán América a la derecha, racional humanista: Fantasma, Flecha verde, Iron Man.
3. Discóbolo.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Disc%C3%B3bolo_Lancellotti_01.JPG
4. <http://blogdamaricalegari.com.br/2016/01/22/v-mitologia-grega-poseidon-e-hades/>
5. https://es.wikipedia.org/wiki/Escultura_griega_cl%C3%A1sica
6. Portada Batman DC cómic, Mayo 1940
7. Superman, archivo personal del tesista.
8. Superman, archivo personal del tesista.
9. Imagen de Internet. <http://www.canaltrans.com/historia/batman.html>
10. <https://ultimatebatmancomicswebsite.weebly.com/batman-history.html>
11. Superman, archivo del tesista.
12. Harry “dos caras” [https://dc.fandom.com/es/wiki/Harvey_Dent_\(Nueva_Tierra\)](https://dc.fandom.com/es/wiki/Harvey_Dent_(Nueva_Tierra))
13. The Jocker, archivo personal del tesista.
14. Gárgola, imagen internet: <https://hebearte.wordpress.com/2012/12/03/seres-mitologicos-gargolas-y-quimeras/>
15. Sello del Comic Code Authority <https://www.topsimages.com/images/comics-code-21.html>
16. Capitán América, 2 guerra mundial.
17. Capitán América. <http://www.rusmea.com/2013/06/propaganda-super-herois-na-segunda.html>
18. Wonder Woman, <https://www.cbr.com/superheroes-soar-into-new-york-historical-society/>

19. World Finest Cómics, <http://www.rusmea.com/2013/06/propaganda-super-heroes-na-segunda.html>
20. Daredevil, <http://www.rusmea.com/2013/06/propaganda-super-heroes-na-segunda.html>
21. Superman, <http://www.rusmea.com/2013/06/propaganda-super-heroes-na-segunda.html>
22. Superman, <http://www.rusmea.com/2013/06/propaganda-super-heroes-na-segunda.html>
23. Superman, archivo personal del tesista.
24. Superman, archivo personal del tesista.
25. a 29. <http://www.rusmea.com/2013/06/propaganda-super-heroes-na-segunda.html>
30. Fantomás, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Literature/Fantomas>.
31. al 36 <https://www.diabolik.it>
37. Batman, archivo personal del tesista.
38. Spiderman, https://marvel.fandom.com/es/wiki/Amazing_Fantasy_Vol_1_15
39. Spiderman, https://marvel.fandom.com/es/wiki/Amazing_Fantasy_Vol_1_15
40. Harry Osborn, el “duende verde”, <https://ar.pinterest.com/pin/9359111703356588/>

IMÁGENES



Fig.1



I/F
IRRACIONAL FANTÁSTICO

R/F
RACIONAL FANTÁSTICO

R/H
RACIONAL HUMANISTA



Fig.2 (Izquierda)

Fig. 2

Fig.2 (Derecha)



Fig.3



Fig.4



Fig.5

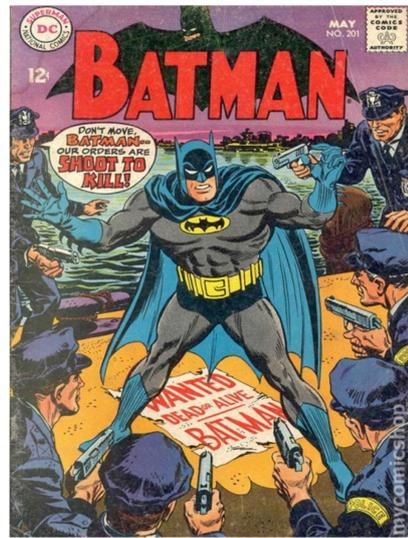


Fig.6



Fig.7

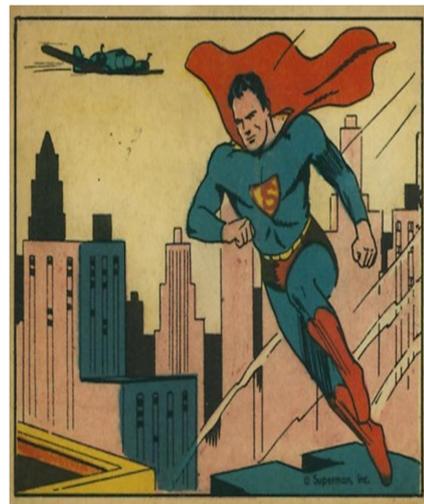


Fig.8



Fig.9

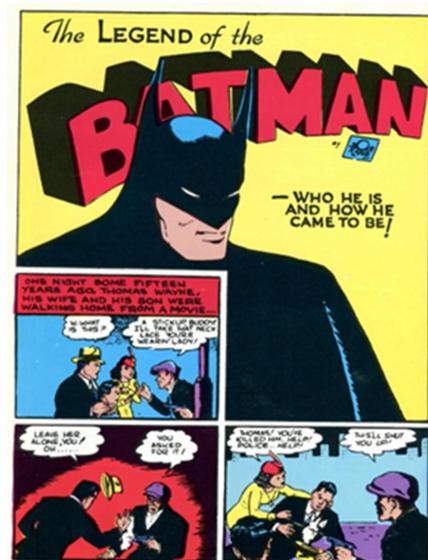


Fig.10

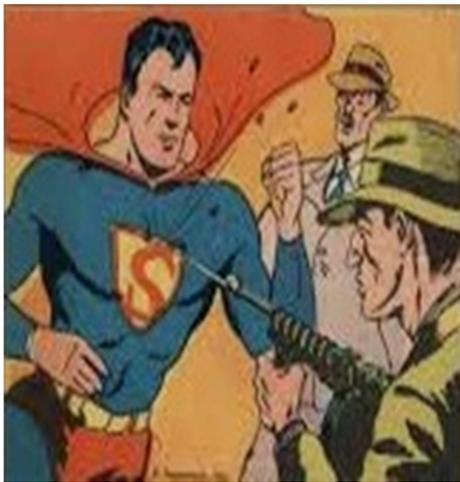


Fig.11

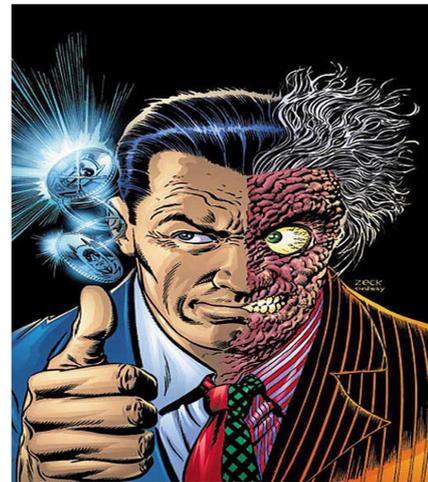


Fig.12

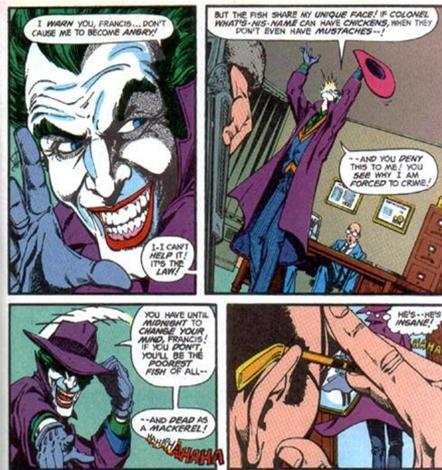


Fig.13



Fig.14



Fig.15



Fig.16



Fig.17



Fig.18



Fig.19



Fig.20



Fig.21

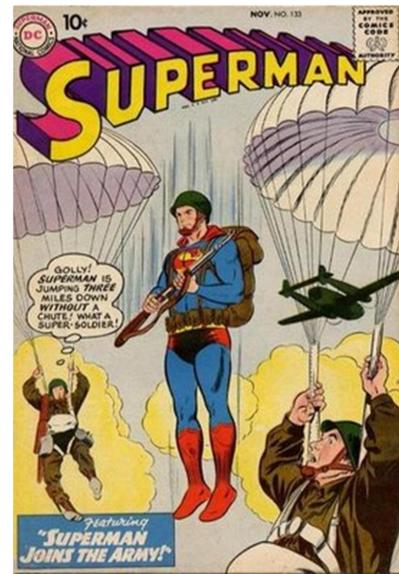


Fig.22



Fig.23



Fig.24

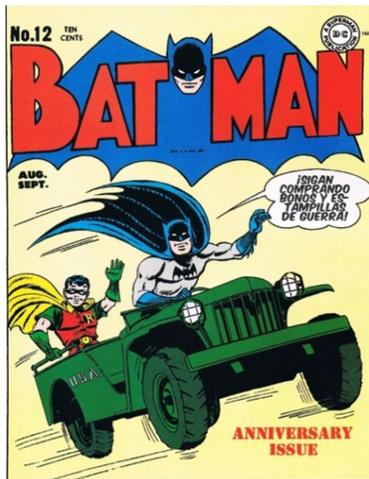


Fig.25

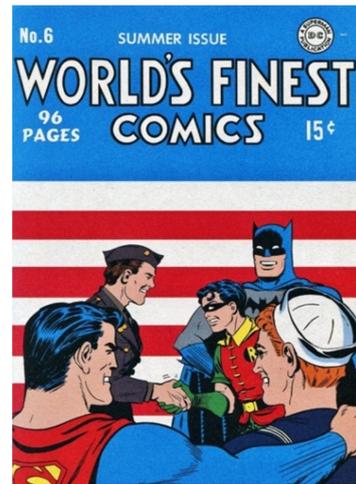


Fig.26

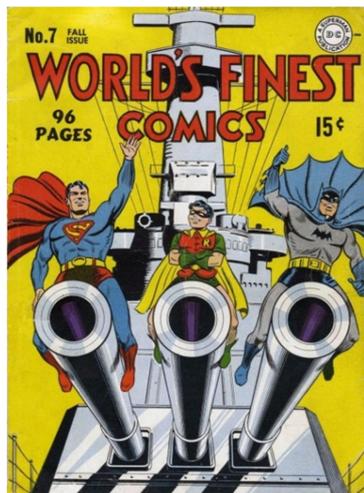


Fig.27

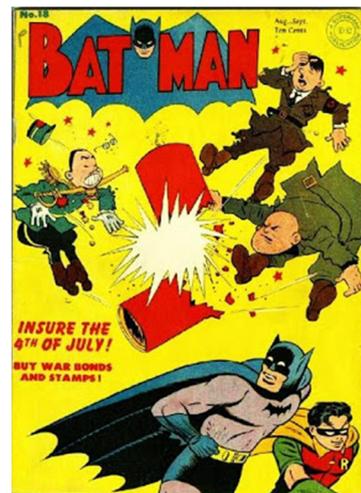


Fig.28

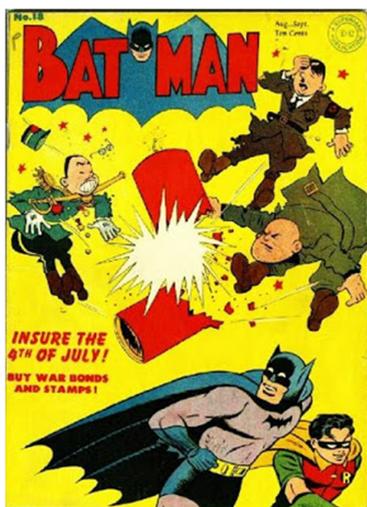


Fig.29

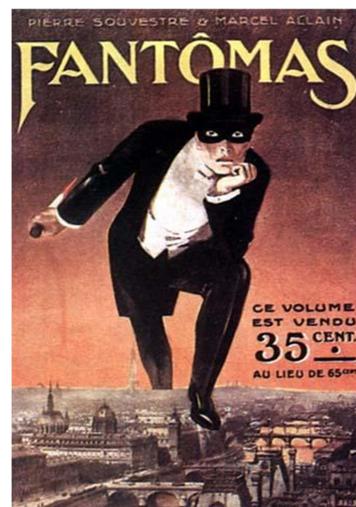


Fig.30



Fig.31

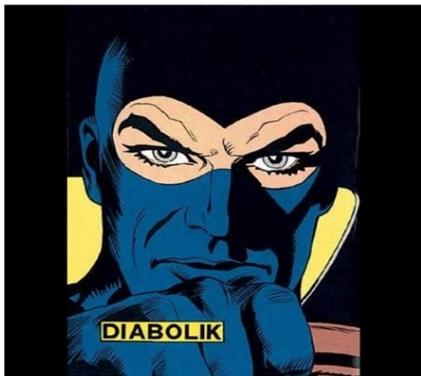


Fig.32



Fig.33

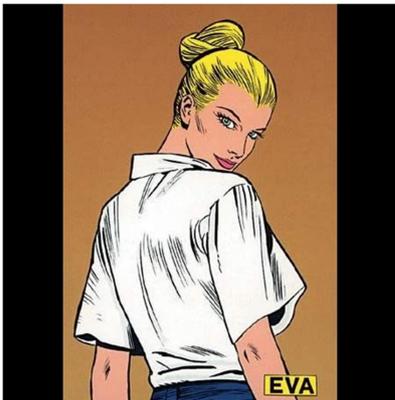


Fig.34



Fig.35



Fig.36



Fig.37



Fig.38



Fig.39



Fig.40

