



17
2e7

**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTONOMA DE MEXICO**

**Facultad de Ciencias Políticas
y Sociales**

**ANALISIS DE DOS SUPERHEROES DE
HISTORIETA DESDE DOS PERSPECTIVAS**

Batman y el Hombre Araña desde el Psicoanálisis
Freudiano y el Panoptismo de Michael Foucault

T E S I S

**QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE
LA COMUNICACION**

P R E S E N T A

JACOBO BAUTISTA REYMUNDO



DIRECTOR DE TESIS:

MTRA. BLANCA AGUILAR PLATA

MEXICO. D.F.

1997

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

*EN HOMENAJE DE ADMIRACIÓN A SU PERSONA,
ESTA TESIS ESTÁ DEDICADA A
MAYELA IZQUIERDO RIVAS.*

*CON UN PROFUNDO AGRADECIMIENTO
POR SU APOYO A:*

RAYMUNDO, RUDYD, ADRIANA E ISAAC

ÍNDICE

Índice.	1
Introducción.	3
I.- Marco Teórico.	
a) El comic de superhéroes.	12
a.1) Características del Comic.	15
a.2) Los superhéroes a través de sus comics.	16
a.3) Los Superhéroes.	21
b) La Teoría.	24
b.1) El Psicoanálisis.	
b.1.1) El Tótem.	25
b.1.2) El aparato psíquico.	26
b.1.3) El Superyó.	28
b.1.4) La Sublimación.	30
b.2) El Panoptismo.	
b.2.1) La Sociedad Disciplinaria.	31
b.2.2) Vigilar y Castigar.	32
b.2.3) La Prisión.	33
II.- Historia.	
a) El Nacimiento de la historieta.	35
b) La Continuidad.	36
c) Historia de los personajes.	37
d) En otros medios.	44
III.- Bruce Wayne y Peter Parker ¿Quiénes son?	
a) Los superhéroes de historieta.	47
b) El héroe que pierde: el Hombre Araña.	47
c) La oscuridad en Batman.	49
IV.- El Totemismo en los comics.	
a) El tótem de los superhéroes.	52
b) El "Manto del murciélago".	53
c) El Araña.	61
d) Algunas consideraciones en torno al totemismo de los superhéroes.	65

V.- El Superyó de los superhéroes.	
a) El aparato psíquico.	71
b) Los superhéroes como superyó consciencia.	71
c) El Superyó de los superhéroes.	74
d) El Superyó tiránico como agente externo.	77
e) Nuevos personajes, más allá del superyó tiránico.	82
f) La sublimación: el origen del superhéroe.	83
VI.- El Trabajo de los Superhéroes.	
a) La sociedad disciplinaria y los superhéroes.	86
b) La vigilancia, el panoptismo ejercido por los superhéroes.	89
c) Los superhéroes como elemento del panóptico, su relación con la autoridad.	93
VII.- Crimen, Criminales y Castigo.	
a) El Crimen.	96
b) El castigo, los superhéroes no castigan.	97
c) La Inviabile Pena de Muerte.	99
d) La Prisión, supercárceles para los supervillanos.	104
e) El Fracaso de la Corrección Carcelaria.	105
f) Criminales y Supervillanos.	109
g) Los Manicomios.	117
h) El Tratamiento de los Insensatos.	119
VIII.- Conclusiones.	122
IX.- Bibliografía.	130
X. Anexos.	
Anexo I, El Código de Comics.	136
Anexo II, Historietas Consultadas.	138
Anexo III, Ilustraciones.	149

INTRODUCCIÓN.

En 1972 se publicaron en México dos números de la revista de historietas de Supermán que Armand Mattelart utilizó para ejemplificar el mesianismo de la ciencia y la tecnología por encima del mesianismo de este superhombre¹; en dichas historietas se presentaba a un Supermán olvidado pues la tecnología había logrado igualar sus poderes y sustituirlo. La historia, situada en la última década del siglo XX, es una especie de "Else Words" (Otros mundos) en las que la compañía DC Comics, editorial que publica las aventuras de Supermán, da la oportunidad a sus argumentistas de colocar a los personajes en situaciones hipotéticas que no influirán en la continuidad de las demás historias que publiquen.

En la última década del siglo XX Supermán está mejor que nunca, ni Mattelart ni los mismos argumentistas de DC Comics imaginaron entonces que el hombre de acero podría sobrevivir su propia muerte, dando paso además al boom de los comics.

"Cuando un niño se disfraza o juega como su héroe de historieta o de TV, se encuentra introyectando un modelo -con todas sus significaciones- intentando ser o llegar a ser como él"². Hacer un estudio de estos personajes, llevados a su máxima expresión como superhéroes, va mucho más allá de la simple historia de un sujeto en los medios de comunicación y su adaptación a los mismos. Cuando hablamos de superhéroes, nos referimos a significaciones que han estado siendo introyectadas desde 1937 hasta la fecha por el público mediante diversos medios de comunicación.

La creación y absorción por la sociedad de estos personajes omnipotentes responde no solamente al imaginario de la misma en su búsqueda de seguridad, sino además se trata de

¹ Armand Mattelart, La Cultura como Empresa Multinacional, p. 154-159.

² Enrique Guinsberg, Control de los Medios. Control del Hombre, p. 102.

la creación de ideales y modelos, que seguirán aquellos que se identifiquen con dichos personajes en mayor o menor medida.

El objeto de nuestro estudio son los personajes más representativos de las dos compañías más importantes dentro de la industria de las historietas (Marvel Comics y DC Comics): Batman y el Hombre Araña.

El público que adquiere semanal o mensualmente las historietas, que va al cine a ver sus películas o que sigue con cierta frecuencia los programas de televisión de estos superhéroes tienen cierta identificación con ellos.

Aquí no nos proponemos averiguar porqué el público lee estas historietas sino qué es lo que se está leyendo o viendo por la televisión de acuerdo con dos perspectivas teóricas.

El éxito de los superhéroes en el mercado y de Batman y el Hombre Araña en particular es nuestro punto de partida para analizarlos.

Alberto Dallal, profesor de la FCPyS de la UNAM, nos señala como primer paso en una investigación la tarea de ubicar al objeto de estudio y a su aura, es decir, todo aquello que lo rodea.

Nuestro primer paso consiste en recabar toda la información posible de los superhéroes que pretendemos analizar, teniendo en cuenta no sólo las revistas de historietas en sí, sino recopilarlo que sobre ellas se ha escrito (documentos en Internet, libros, revistas, periódicos y las columnas que aparecen en las mismas revistas). Es oportuno recordar que el análisis es sobre superhéroes de historieta pero no exclusivamente en revistas sino también en cine y en televisión. Hay que señalar a este respecto que el objeto de estudio son Batman y el Hombre Araña, no los lectores, no los dibujantes, escritores, iluminadores o la industria del comic sino únicamente los personajes; los autores, lectores y directores de cine son, en todo caso, parte del aura.

Dentro de un contexto más amplio, en el que se estudian la violencia en la televisión y sus efectos en los espectadores (principalmente en los niños) es en donde encaja nuestro

trabajo; al respecto, la cámara de senadores de Estados Unidos ha desatado una polémica sobre la programación infantil transmitida los sábados por la mañana y la violencia contenida en los programas de éste bloque.

Echando un vistazo rápido a dicha programación, nos encontramos que de los bloques de caricaturas exhibidos los sábados por la mañana por las cadenas de televisión norteamericanas Fox y CBS, seis caricaturas (a las que llamaremos dibujos animados) provienen de las historietas; éstos son: El Hombre de Hierro, Los Cuatro Fantásticos, The Tick, El Hombre Araña, Batman y Los Hombres X, estando ya programado el estreno de una nueva serie basada en el personaje Silver Surfer (el Deslizador de Plata).

En México la programación dirigida a los niños que puede ser comparada con los sábados por la mañana estadounidenses es donde encontramos algunos de estos programas, transmitidos tanto por la empresa Televisa como por Televisión Azteca ahí vemos a personajes como Batman, el Hombre Araña, las Gárgolas, además de los anteriormente mencionados.

Examinando a lo largo de la historia las historietas y los programas para la televisión basados en ellos, se puede encontrar la dirección que están tomando las series para infantes. Sería interesante estudiar otras series de dibujos animados pero ninguna de éstas series ha permanecido y evolucionado tanto como para poder rastrearlas durante tres décadas.

Hemos escogido dos personajes, nuestra elección se basa en los estudios existentes sobre superhéroes, que siempre los dividen en dos grupos: aquellos pertenecientes a la compañía DC Comics y los de Marvel Comics por otro lado.

De DC Comics hemos elegido a Batman, por ser el que más apariciones ha tenido a lo largo del tiempo tanto en televisión como en cine³ y por ser el que menos interactúa con

³ Esto se observa en el capítulo III, donde damos cuenta del recorrido de los personajes a través no sólo de la historieta sino de otros medios de comunicación.

otros héroes, haciéndolo un personaje muy independiente (en cuanto a la historieta se refiere) y fácil de estudiar. Si bien es de los pocos superhéroes que carecen totalmente de un poder o característica sobrehumana, su identificación como tal es incuestionable.

El hombre murciélago aparece en el cine incluso antes que Superman y por lo mismo de su casi permanente estancia en los medios, Batman ha sufrido una gran cantidad de transformaciones que nos permiten estudiar la adaptación del personaje a diferentes medios, horarios de transmisión y épocas; el cambio resulta obvio cuando recordamos a aquél personaje interpretado por Adam West en la serie de televisión y lo comparamos con los personajes de las últimas tres películas.

En historieta, el Batman ha experimentado varios cambios y esto no es de extrañar cuando sabemos que es la serie más longeva en el mundo de la historieta: de hecho se trata del superhéroe que lleva más tiempo vendiéndose ininterrumpidamente (su rival más cercano es Superman, quien comenzara a publicarse en Action Comics). La serie más vieja, Detective Comics, ha llegado en Septiembre de 96 a su número 700⁴.

Como personaje, la oscuridad y obsesiones que muestra Batman en su papel de superhéroe se nos plantean como un objeto de estudio por demás interesante.

En cuanto a Marvel Comics nos hemos decidido por El Hombre Araña por haber significado un rompimiento en la imagen del superhéroe clásico, que ha sido desde entonces la bandera de Marvel. Cuando para 1996 se unen Marvel y DC para crear Amalgam Comics y reunir ahí a todos sus superhéroes, aparece en la primera página del primer número el Hombre Araña, batallando con el némesis del Batman, el Comodín.

El Hombre Araña inicia su peregrinar por los medios como un adolescente -en otras compañías le habría tocado ser ayudante de un superhéroe adulto, como Robin- y una gran gama de conflictos originados por su calidad de superhéroe.

⁴ Desde 1937 Detective Comics no ha dejado de salir a la venta, siendo la historieta más longeva en el mundo.

Observamos en el Hombre Araña, un personaje que no siempre gana, con poco dinero, un empleo mal pagado y la obligación de terminar con su tarea antes de salir a patrullar. A diferencia de un Batman o Superman, no se le considera un ejemplo dentro de la misma historieta y su labor es poco reconocida incluso entre los superhéroes que interactúan con él.

Stan Lee, creador el Hombre Araña, describe a su personaje como muy humano, que vive en una ciudad real (Nueva York) y no en una ficticia (Metrópolis o Ciudad Gótica), con problemas reales como los causados por su doble identidad. Estas características lo convirtieron junto con Superman y Batman en el superhéroe de mayor popularidad en el mundo al mismo tiempo que significó una ruptura en el tratamiento que se les daba a éstos personajes.

Ambas historietas han tenido en México un éxito inobjetable, el Batman, por ejemplo, comenzó a ser publicado en el país en 1954 por Editorial Novaro, hasta su desaparición, luego de lo cual Vid tomó los derechos y desde la aparición de dicha editorial, publica las aventuras del hombre murciélago (habiendo publicado hasta la fecha cerca de 300 ejemplares). El Hombre Araña, por su parte, fue publicado en nuestro país por Novaro y más tarde por Novedades Editores, con esta editorial se convirtió durante algunos años (apartir de 1983, luego de la devaluación del peso)⁵ en la única revista de historietas de superhéroes en México. Posteriormente Vid adquirió los derechos para publicar al Hombre Araña, mismo que hizo durante 26 números, antes de que la misma Marvel Comics creara una división para México.

⁵Según Gustavo Martínez G., "Entre Revistas te veas" en: CONQUE, Revista Conmemorativa 4a. Convención de Historietas de la Ciudad de México, P. 20. Quien considera como comic sólo a las publicaciones del formato estadounidense, declarando que en 1983 el único cómic en México era el Hombre Araña, dejando fuera a todas las publicaciones mexicanas e incluso europeas.

El objetivo más amplio de nuestra investigación es el de contrubuir a la descripción y explicación del fenómeno general de los comics, como uno de los medios de comunicación de mayor aceptación y consumismo en México.

Los medios de comunicación son fundamentales en la creación de lo que Foucault llama "los cuerpos dóciles", cumplen con la transmisión de una ideología "educando para la creación y mantenimiento del tipo del hombre necesario para la estructura dominante".⁶

El como la realidad es manifestada dentro de los medios de comunicación a través de los superhéroes es el objetivo general de esta tesis, enfocando a los personajes desde la teoría psicoanalítica y desde la concepción de Foucault del poder (el cómo se ejerce el mismo dentro de las historias a analizar).

Los caminos del éxito y del fracaso que muestran los superhéroes, las lecciones implícitas y explícitas de los personajes de historieta a través de dos visiones bien definidas son el objetivo más general de esta investigación.

Si éstos dos personajes han cruzado por una gran variedad de medios de comunicación vale la pena analizar sus formas, sus mensajes, su estructura en conjunto -como un gran todo surgido de la historieta- y quizás descubrir el porqué de su éxito; pero éste no es el objetivo de la investigación como hemos señalado, el éxito de estos personajes es nuestro punto de partida para analizarlos, es lo que ha llamado nuestra atención; el objetivo es en todo caso saber ¿qué es lo que ha llamado la atención? más allá de los trajes, la violencia, hasta los discursos de poder que se encuentran implícitos en cada capítulo ya sea en cine o televisión de las aventuras del Batman o el Hombre Araña.

El trabajo se encuentra dividido en cuatro partes. La primera se refiere a la teoría, en el marco teórico hacemos un resumen de los conceptos utilizados en el trabajo, aquellos que

⁶ *Idem*, p. 29

después de revisar los textos de ambas teorías (básicamente Freud, sus intérpretes y Foucault) nos servían para analizar a los superhéroes.

La segunda parte se refiere exclusivamente a los personajes y a su medio, la historieta. Hemos incluido algunos conceptos propios de la industria de los comics necesarias para la comprensión del medio.

La tercera y cuarta parte es la necesaria confrontación de la teoría con nuestra investigación sobre los personajes. Esta confrontación es en sí el análisis y los elementos útiles para este fueron los que determinaron aquellos resumidos en el marco teórico; por ejemplo, se investigó el concepto de falo en el psicoanálisis, el cual creíamos apto para analizar a los superhéroes pero la confrontación de la teoría con las historietas resultaba bastante ambigua y llena de especulaciones, por lo cual decidimos dejar este concepto de lado.

En el caso de Michael Foucault, por ejemplo, su investigación sobre las formas de castigar y vigilar en nuestra sociedad eran todas pertinentes y pensábamos que nuestro análisis se limitaría a estas formas; al leer en las historietas que a los villanos se les da un tinte de locos, nos hemos extendido hacia lo que el mismo Foucault nos dice de la locura y las formas de su tratamiento.

Los conceptos teóricos han sido confrontados con las historietas enlistadas en el anexo II, éstas son publicaciones de 1987 a la fecha pero hay una gran cantidad de reimpressiones de ejemplares anteriores (tanto en publicaciones nacionales como extranjeras); Marvel ha publicado en sus ediciones especiales las primeras aventuras del Hombre Araña y en 1988 Vid publico en Batman algunas historias editadas originalmente en los años 30, para conmemorar el aniversario 50 del hombre murciélago.

Dada la dificultad de acceder al material original, el estudio se centrará en las más recientes publicaciones de todos estos personajes, teniendo preferencia para el análisis aquellos ejemplares editados en México. La insistencia con la lista de los comics leídos

para el presente trabajo responde a la necesidad de hacer ver que hay una larga investigación detrás del análisis, misma que buscó todas las publicaciones existentes y disponibles para un servidor (algunos coleccionistas son menos quisquillosos que otros) para tener un gran panorama de la historia de los personajes.

Aclaraciones.

Las citas extraídas de los comics contienen al pie de página la ficha completa del ejemplar en cuestión, esto se hace para ahorrar espacio y no tener una bibliografía con más de 500 referencias. Hemos agregado como anexo número II, la lista de las revistas de historietas leídas para el presente trabajo, esta lista está elaborada de la misma forma que William F. Jourdain ha elaborado la suya en el World Wide Web⁷, Jourdain es poseedor de una de las colecciones más completas de comics del Batman.

Las fuentes de Internet, son citadas de acuerdo a un documento encontrado ahí mismo, titulado "A Brief Citation Guide for Internet Sources in History and the Humanities" (Breve Guía para Citar Fuentes de Internet en Historia y Humanidades), el mismo me ha parecido el más serio de varios, además de ser el que cita la propia página en la red de la Universidad Complutense de Madrid. Las referencias no se hacen exactamente como refiere la guía, éstas han sido redactadas para conservar la unidad de todas las hechas en el trabajo (esto es simplemente el sustituir puntos por comas).

De acuerdo a esta guía, para las notas a pie de página, sólo se incluye la dirección de Internet cuando ésta se encuentra en el World Wide Web (ya sean protocolos de transporte de hipertexto o archivos de transporte de texto).

⁷ William F. Jourdain, Golden Age Batman, <<http://ocsnet.ocslinc.com/~bjourdain>>.

I. MARCO TEÓRICO.

a) El Comic de superhéroes.

Para conocer el origen de los personajes aquí tratados, es necesario explicar al medio de comunicación del cual surgieron y en el cual basamos nuestro análisis por razones prácticas.

“La historieta o cómic (...) puede definirse a nivel operativo como una historia narrada por medio de dibujos y textos interrelacionados, que representan una serie progresiva de momentos significativos de la misma, según la selección hecha por un narrador. Cada momento, expresado por medio de una ilustración, recibe el nombre genérico de viñeta. Los textos, que pueden existir o no según las necesidades narrativas, permiten significar todo aquello que los protagonistas de la acción sienten, piensan o verbalizan”⁸ según clasifica al medio el español Martín Antonio.

“Un comic [o historieta] es cualquier historia impresa contada en imágenes, usualmente acompañada por un script”⁹, así definen Maurice Horn y P. M. Coogan al medio, éste último añade para redondear la idea del medio las definiciones de la World Encyclopedia of Comics (p.728) en donde se menciona que la historia debe estar contada en texto e imagen en orden secuencial y cronológico; Thomas Alan Holmes hace énfasis además en la necesidad de ambos elementos (texto e imagen) para la comprensión de la obra.

De todas las definiciones que brinda, Coogan acepta la falta de una definición que evite las confusiones entre tiras cómicas e historietas.

El punto clave en esta definición es el medio por el cual se socializan dichas imágenes y texto. Se nos puede plantear el problema incluso al definir caricatura y tiras cómicas (un

⁸ Antonio, Martín, *Historia del Comic español: 1875-1939*, p. 11.

⁹ Peter M. Coogan, “Comic Scholars Survey Results Part I”.

ejemplo muy claro es del caricaturista Calderón quien en el periódico Reforma publica diariamente una caricatura y el fin de semana hace algo parecido a una tira cómica).

Si el medio en que se socializa es el que define, entonces agregaríamos a las definiciones de historieta además de su carácter de tener imágenes y texto el deber contenerse a sí mismas en un cuerpo, es decir, la revista de historietas; si los dibujos aparecen en un diario o revista seguramente estaremos hablando de una tira cómica. Atendiendo al medio, la definición más acertada es la de *revista de historietas* (comic book), una publicación que incluye preferentemente viñetas con dibujos y texto narrando una historia.¹⁰

La mayor diferencia, en cuanto a la historieta y la tira cómica se encuentra en el tamaño -por lo mismo del medio-, "las tiras cómicas están compuestas sólo de algunos cuadros o viñetas que pueden construir una narración completa, o pueden continuar por periodos que varían de un día a una semana."¹¹

Faltarían además crear definiciones para clasificar revistas de historietas tales como "El Libro Vaquero" o "Susy" que cuentan historias distintas en cada ejemplar sin que éstas tengan relación alguna; las tramas mantienen la unidad en el título de la revista ya que ni las historias ni los personajes se mantienen. Son necesarias definiciones para separar de manera más estricta las caricaturas, las tiras cómicas y las historietas y dentro de éstas sus diversos géneros (porque en determinado momento las dos definiciones que hemos dado podrían abarcar incluso a las fotonovelas).

Históricamente la tira cómica da origen al comic¹² (o historieta) y le brinda casi todas sus actuales características. La fundación y generalización del comic norteamericano que permeará a la industria mundial de una u otra manera "convencionalmente arranca en 1896 con la aparición de *The Yellow Kid*, de Richard Felton Outcault, se constituye en un

¹⁰ Roger Sabin, *Adult Comics. An Introduction*, p. 5.

¹¹ Luis Ernesto Medina, *Comunicación. Humor e Imagen*, p. 111.

¹² Fernando Curriel, *Mal de Ojo*, p. 136.

hito histórico fundamental, más por su impacto y sus efectos en la industria cultural que por tratarse de una revolución del lenguaje iconográfico.”¹³ Sin embargo, las tiras cómicas -como las hemos definido anteriormente- ya existían desde la última década del siglo pasado siendo las innovaciones de las tiras a partir de *The Yellow Kid* los globos, onomatopeyas dibujadas, personajes fijos y formatos estandarizados los elementos que vendrían a definir al medio del cual nacería la historieta.¹⁴

Definida por sus creadores dentro de un contexto industrial Blasco nos menciona: “es una narración gráfica, visualizada mediante series de cuadros dibujados, a partir de un guión previamente escrito, en la que existe un personaje central alrededor del cual gira el argumento; este argumento se explica mediante diálogos que son rotulados en cada cuadro, y a través de la acción, el movimiento y la expresión de los sujetos dibujados.”¹⁵ Fisher agrega que se debe manejar un criterio de síntesis (palabras, dibujos y acción) para proporcionar así el mayor contenido posible en el menor espacio.¹⁶

En el caso de la mayoría de las historietas, en este caso de superhéroes, especialmente siendo el Hombre Araña y el Batman personajes tan populares, que significan para sus casas editoriales millones de dólares, su realización se lleva a cabo atendiendo a una amplia difusión a la cual la creación se encuentra subordinada.

Más adelante veremos cómo el tamaño de la publicación define a un medio como comic o historieta, de hecho éste fue el factor fundamental para calificar a *Famous Funnies* como el primer comic de la historia.

¹³ Juan Manuel Aurrecoechea, *et. al.* Puros Cuentos I, p. 9.

¹⁴ *Idem.*

¹⁵ Blasco citado en: Luis Ernesto Medina, *Op. Cit.*, p. 114.

¹⁶ Fisher citado en: *Idem.*

a.1) Características del comic.

Las características principales de los comics -las convenciones- atienden a la definición dada del medio (la yuxtaposición de imagen y texto para narrar); esto se hace en viñetas, cuadros que son como ventanas a través de las cuales los eventos son observados, éstas varían de tamaño atendiendo al énfasis dramático que los creadores quieran dar a determinado momento¹⁷.

Es importante señalar que una viñeta no atiende un momento específico de la acción, ésta puede describir un lapso cualquiera¹⁸.

Las convenciones visuales más utilizadas son las líneas de velocidad (para dar la impresión de movimiento), los bocadillos (de pensamiento y habla) y algunas formas de simbolismo gráfico como los ojos agrandados para denotar sorpresa.

El texto se divide en tres:

1.- El diálogo, lo que dicen o piensan los personaje aparece en los bocadillos. Cuando una historia es contada "desde el punto de vista" de determinado personaje, sus pensamientos pueden aparecer en recuadros.

2.- El narrativo, siempre en recuadros.

3.- Los efectos de sonido, generalmente onomatopéyicos: ¡Pow! ¡Kaboom!, etc.. Su tamaño variará de acuerdo al volumen del sonido representado.¹⁹

Se pueden agregar características para los comics de superhéroes como lo son su precio accesible y su publicación periódica (mensual, catorcenal e incluso anual). Aunque existen ejemplares no muy accesibles en cuanto a su precio y no muy estrictos en cuanto a su periodicidad.

¹⁷ Ver anexo III.

¹⁸ Ver anexo III.

¹⁹ Roger Sabin, *Idem*.

a.2) Los superhéroos a través de sus comics.

Al unificar términos con los estudios realizados en Estados Unidos sobre los comics y la forma de nombrar las presentaciones de los mismos tenemos:

Aquí nos referimos a comics de personajes (en nuestro caso los denominados superhéroos), mismos que siguen cierta continuidad. Cada personaje (Batman y el Hombre Araña) tiene varias historietas; por *títulos* nos referiremos a las diferentes historietas, de publicación mensual generalmente, que aparecen de un mismo personaje.

Debido a la delimitación de nuestro trabajo, los títulos a los que haremos referencia son aquellos del Batman y el Hombre Araña.

La primera fecha es la de la aparición del número 1 (o cero, en algunos casos) de cada título. A menos de que se indique lo contrario, a la fecha se sigue publicando dicho título.

Batman:

Detective Comics (aparece en 1937, desde su número 27, publicado en 1939, se dedica exclusivamente a las aventuras del Batman).

Batman (1940).

The Shadow of the Bat (junio de 1992).

Legends of the Dark Knight (noviembre de 1989).

Batman Adventures (basado en la serie animada de televisión Batman & Robin; como la serie, en noviembre de 1995 cambia su nombre a The Batman & Robin Adventures).

The Batman Chronicles (verano de 1995, esta publicación es cuatrimestral).

Batman Family (septiembre de 1975 y es posteriormente cancelado en octubre de 1978 al alcanzar su número 20, su continuidad la tomó Detective Comics).

Batman & The Outsiders (agosto de 1983, en mayo 1986, para el número 33 se cambia el nombre a Adventures of the Outsiders, luego de lo cual fue cancelada en junio de 1987, al llegar a su número 46).

De los títulos del Batman, hay personajes que por su popularidad se han ganado su propio título, éstos son:

Catwoman (agosto de 1993).
Azrael (febrero de 1995).
Robin (noviembre de 1993).
Nightwing (Aja Nocturna, la nueva personalidad del primer Robin, Dick Grayson, aparece en octubre de 1996).
Man-Bat (diciembre de 1975, es cancelado en su número 2, en febrero de 1976)
The Joker (mayo de 1975, siendo cancelada en el número 9, en septiembre de 1976)

En México, Editorial Vid publica historias del personaje bajo el título de "Batman". Anteriormente Novaro²⁰ publicó una historieta con el mismo título desde 1954 y hasta mediados de los 80.

El Hombre Araña:

El personaje aparece por primera vez en *Amazing Fantasy #15*, cuando el título fue cancelado, en agosto de 1962.

Spider-Man (agosto de 1990).
The Amazing Spider-Man (marzo de 1963).
The Spectacular Spider-Man (julio de 1968, es cancelada en noviembre del mismo año y vuelta a publicar en diciembre de 1976).
The Sensational Spider-Man (enero de 1996).
Spider-Man Adventures (basado en la serie animada de televisión, inicia en 1995).
Untold Stories of Spider-Man (septiembre de 1995).
Spider-Man Unlimited (mayo de 1995, este título aparece cada cuatro meses).
Web of Spider-Man (octubre de 1985, cancelada en diciembre de 1995, su lugar fue tomado por The Sensational Spider-Man).
Spider-Man Team Ups (1996).
Spider-Man Magazine (octubre de 1994, posteriormente cancelada).
Spider-Man Comics Magazine (octubre de 1987, cancelada al alcanzar su número 13, en 1988).
The Sensational Spider-Man (enero de 1996).

²⁰ Novaro fue la primera en editar cómics de gran tiraje, esta compañía era propiedad de la Western Publishing según Armand Mattelart, *La Cultura como Empresa Multinacional*, p. 113.

Además de los títulos regulares, Marvel tiene títulos como *Marvel Tales*, *Featuring...* o *Marvel Adventures* en donde se publican historias de los personajes de la compañía, entre ellos al Hombre Araña.

Los títulos de personajes surgidos de las revistas del Hombre Araña, en las cuales aparece frecuentemente son:

Green Goblin (1995)
Venom (1995)

En México, Editorial Novedades Editores publicó historias del personaje bajo el título "El Asombroso Hombre Araña"; posteriormente Novedades Editores hizo lo propio y más recientemente Editorial Vid publicó 26 números del mismo bajo el título "Spider-man, el Hombre Araña" y actualmente Marvel publica en español las aventuras del personaje bajo su nombre en inglés: "Spider-man".

Los títulos suelen publicar historias divididas en varios ejemplares. La modalidad *crossover* implica que una historia puede ser publicada en distintos títulos; así, la historia "Contagion" se publicó en *Azrael* #15 y #16, *Batman* #529, *Shadow of the Bat* #48 y #49, *Catwoman* #31 y #32, *Detective Comics* #695 y #696, *Robin* #27 y #28 y en *The Batman Chronicles* #4. Generalmente el término *Crossover* es más utilizado para referirse a la combinación de los personajes de distintos títulos de una misma compañía o de distintas; esta modalidad de juntar a dos personajes en una misma historieta comenzó con el # 71 de *World's Finest*²¹ y ha generado proyectos tan grandes como la editorial "Amalgam" que es en realidad la unión de *Marvel Comics* y *Detective Comics* para publicar una saga llamada "Marvel v.s. DC" en la cual intervienen todos los personajes de ambas compañías.

²¹ Martín Arcco, "Batútillo" en *Batman*, Editorial Vid, Año VIII, No. 209, Enero 14, 1996, México, p. 15.

En México esta modalidad no existió hasta la publicación de los últimos capítulos de la saga "Maximum Carnage" (que fue publicada de manera incompleta por Vid en Ediciones Especiales), éstos se publicaron en Fantastic Four Flip Book #20, #21 y #22, y en Spider-Man, el Hombre Araña #14, #15, #16, #17 y #18.

Una *Miniserie* es una historia editada fuera de cualquiera de los títulos normales publicados por las compañías, ésta aparece con su propio título y tipografía numerada desde el uno hasta el final en orden cronológico; ejemplos de estas miniseries son por ejemplo "Spider-man, The Final Adventure", que apareció con su propia tipografía y consistió solamente de cuatro revistas.

Por *Saga* nos referiremos a las historias que abarcan más de un ejemplar (esto es, un número) ya sean del mismo título o que hayan recorrido varios títulos. Esta modalidad fue un parteaguas en la industria de las historietas y se debe al actual editor de Batman, Dennis O'Neil quien para todas las portadas de los ejemplares que abarcaba una historia (saga) buscaba una tipología en común e indicaba de qué capítulo de la historia se trataba junto con el total de capítulos de la historia. La innovación introducida por O'Neil fue el tratar una historia con especial atención dentro de un título, dotándola de una tipografía y un logotipo diferentes a la del título en cuestión (cosa que se había hecho con "Batman:Year One" antes de la reforma de O'Neil) pero el gran cambio fue hacer trabajar en estas historias al mismo equipo que se encarga de la revista mensualmente. Fue en Batman, de los números 417 al 420 donde se presentó la historia "Diez Noches de la Bestia" en los cuales se presentó por primera vez esta modalidad²².

²² Dan Respler, "Un ex asistente de editor recuerda tiempos más sencillos" en *Batman, Diez Noches de la Bestia*. Edición Especial, Editorial Vid, s/f.

Las sagas, pues, pueden ser presentadas como las entonces llamadas "Miniserie dentro de una serie" como se nombró a la idea de O'Neil, o ser una historia que recorra diferentes títulos (los Crossovers).²³

Editorial Vid, en México, ofrece a sus lectores la posibilidad de adquirir en un solo ejemplar, varios capítulos de la saga en sus llamadas "Ediciones Especiales" en las que se encuadernan por orden, cuatro o cinco números de determinada saga.

El tamaño de las sagas varía enormemente, pueden ser tan cortas como tres revistas o ser tan grandes como la saga denominada "La Cruzada del Murciélago" que abarcó en México nueve ejemplares de las ediciones especiales. En su edición original fueron más de veinte ejemplares de diversos títulos para ver la saga terminada.

El término *Novela Gráfica* puede ser utilizado "para distinguir trabajos serios del mismo género [comics] de los estereotipos de las revistas de superhéroes."²⁴ Sin embargo, existen varios ejemplos de novelas gráficas donde los personajes son superhéroes, una de ellas es "Batman: The Killing Joke", escrita por Alan Moore y donde explica el origen del Comodín. Estas novelas son generalmente publicadas en un solo ejemplar, sin numeración alguna pero por cuestiones prácticas (como el ofrecer una revista a bajo precio) pueden ser divididas en capítulos y vendidas en revistas numeradas; la novela gráfica "V de Vendetta", escrita también por Alan Moore, fue publicada por DC Cómics en Inglaterra en varios números mientras que en Estados Unidos se vendió en un solo ejemplar; en España la editorial Zinco publicó en varios números la misma novela, editando también una versión en la que se ofreció la obra en dos tomos.

Muchas historias (sagas) publicadas en los títulos normales de un personaje pueden ser recopiladas y después vendidas bajo la definición de novela gráfica, esto es una práctica

²³ En el anexo II puede observarse la diferencia entre una saga como *The Darkest night of the Man Bat* (Batman) y un crossover como *Blood Brothers* o *The Return of Kaine* (en los comics del Hombre Araña).

²⁴ Madelyn Boudreaux, *An Annotation of Literacy, Historic, and Artistic references in Alan Moore's Graphic Novel, V for Vendetta*. <<http://theory.cs.mit.edu/pub/wald/v-for-vendetta/v-for-vendetta.1>>.

común tanto en Marvel como en DC Comics. Si bien el Hombre Araña ha visto publicadas algunas novelas gráficas de sus aventuras, es Batman el personaje que más frecuentemente se haya publicado en este formato, especialmente en los llamados "Else Worlds", como lo son "Red Rain", en la que Batman se ve convertido en Vampiro o "Holly Terror" en la cual vive en una Ciudad Gótica que aún es colonia de Inglaterra.

La definición *Novela Gráfica* es relativamente nueva, se comenzó a utilizar apenas entre 1986 y 87 al aparecer "The Dark Knight Returns"²⁵, en la cual se cuenta la última aventura de Bruce Wayne como el Batman y en donde el traje de Robin lo viste una mujer.

a.3) Los Superhéroes.

Buscando semejanzas entre la conducta animal y la humana, Carl Sagan toca entre muchos el tema de la valentía y el heroísmo, menciona al respecto que al parecer los actos de heroísmo entre las aves parecen ser dictadas por programas en el ADN y nada más que eso; relata cómo "cuando uno de los participantes en una pelea de gallos continúa luchando hasta la muerte, a pesar de que está sangrando y se ha quedado ciego, ¿demuestra un "coraje invencible" (como dijo un admirador inglés de las peleas de gallos), o se trata más bien de un algoritmo de pelea, que se ha desbocado, que ha escapado de las subrutinas de la inhibición? Entre los hombres, ¿tiene el héroe una lúcida comprensión del peligro a que se expone, o está siguiendo simplemente una de nuestras subrutinas programadas? La mayoría de héroes cuentan que se limitaron a hacer lo que se les ocurrió de forma natural, sin pensar mucho en ello"²⁶.

²⁵ Roger Sabin, *Op. cit.*, p. 87.

²⁶ Carl Sagan, Ann Druyan, *Sombras de Antepasados Olvidados*, p. 227.

Pero nuestros dos personajes han escogido la heroicidad como un trabajo, no es cuestión de pensar mucho en ello sino que es su trabajo hacer actos heroicos. En el Hombre Araña describen al héroe de ésta manera, cuando el arácnido se lanza a un edificio en llamas de donde rescata a un pequeño que ha dejado de respirar: "...la gente atrapada y espantada... él no tuvo otra elección más que la de actuar. Cualquiera otro se hubiera colapsado por la cantidad de humo que él ha inhalado... pero él no es cualquiera. Él es el Hombre Araña. Él es un héroe. Salvar docenas de vidas no significará nada para él si deja que este niño muera."²⁷

Desde la perspectiva del psicoanálisis los superhéroes tienen otra explicación, los hemos ubicado dentro de esta teoría junto a los dioses, más exactamente debajo de ellos.

Todas las renunciaciones que el hombre ha tenido que hacer en favor de la cultura hacen a los hombres integrar tendencias destructoras pues dichas renunciaciones están basadas en la coerción; con las cosas en tal estado es fundamental aminorar los sacrificios de los hombres en favor de la cultura de manera que las renunciaciones a los instintos naturales de éstos sean no solamente compensables sino necesarios. "Únicamente la influencia de individuos ejemplares a los que reconocen como conductores puede moverlas [a las masas] a aceptar aquellos esfuerzos y privaciones imprescindibles para la perduración de la cultura."²⁸ Estos individuos bien podrían ser los superhéroes pero el sufijo "super" como el calificativo para "héroe" nos hace pensar en algo más allá del héroe -ya de por sí excepcional- en algo meta-humano.

Siguiendo con Freud, entendemos que la civilización no lo era todo para que el hombre conquistara por completo a la naturaleza, ésta seguía manifestándose sobrepasando por completo todo lo que el ser humano podía hacer e incluso poniéndolo en peligro

²⁷ Spider-Man, Marvel Comics, Vol 1, No. 64, enero 1996, EUA.

²⁸ Sigmund Freud, *El Provenir de las Religiones*, p. 13.

(inundaciones, terremotos, incendios, volcanes, etc.) con el agravante de los problemas planteados por una organización humana imperfecta.

Sobrellevando las imperfecciones de su organización -porque las renuncias a los instintos no son totales ni ocurren de la misma manera en todos los hombres- el aspecto más caótico y fuera de control lo suponía la naturaleza. Humanizar a la naturaleza fue la respuesta del ser humano para buscar su control.

Esta humanización de la naturaleza permitió al hombre tratarla de igual a igual -cosa que no correspondía a su evidente superioridad- que así le confirió un grado más alto, un "carácter paternal y las convierte en dioses, conforme a un prototipo infantil y también, (...) a un prototipo filogénico."²⁹

El hombre convirtió a estos fenómenos naturales en las manifestaciones de dioses, a los cuales -como un niño ante su padre- había que temer pero al mismo tiempo podía esperar protección.

Los preceptos culturales, aquellas renuncias a los instintos, vendrán entonces de esos mismos dioses y tendrán más efectividad al venir de un padre protector y al mismo tiempo peligroso, por lo mismo hay que temerle, "este tesoro de representaciones protege a los hombres en dos direcciones distintas: contra los peligros de la naturaleza y del destino y contra los daños de la propia sociedad humana."³⁰

A los superhéroes no los situaremos en esta categoría de dioses, ni de este tipo de representaciones que tienen que ver con las ilusiones del hombre. Sin embargo tienen el mismo origen; las ilusiones son creadas a partir del deseo del hombre y estas expresiones artísticas llamadas historietas también lo son, los superhéroes nacen del deseo del hombre, quizás deseo de ser así o de que exista un personaje así en la realidad.

²⁹ *Idem*, p. 25.

³⁰ *Idem*, p. 27.

El superhéroe más cercano a las representaciones religiosas es sin duda Superman: viene de otro planeta con poderes iguales o superiores a aquellos de la naturaleza, para proteger a los hombres de la misma y de ellos mismos. Haciendo un paralelismo que podría resultar muy sugerente podemos decir que Superman incluso sobrevivió a su propia muerte, resucitando después de una saga.

A nuestros dos superhéroes, Batman y el Hombre Araña, los podemos ubicar por debajo de este halo religioso, más cercano a los dioses zoológicos que históricamente fueron sustituidos por los dioses humanos³¹. Su función, sin embargo, no dista mucho de la mencionada anteriormente para los dioses, la de proteger a sus hijos de los peligros de la naturaleza y de los encarnados por la misma sociedad así como observar rigurosamente el cumplimiento de las normas que la sostienen.

Por último, Freud nos menciona que el deseo del hijo es ser el hijo predilecto³² y en el caso de Batman así sucede con Ciudad Gótica como lo hace Superman con su ciudad, Metrópolis. Los héroes de DC Comics tienen esa especial característica de siempre proteger a un determinado número de personas dentro de los límites de una ciudad ficticia, poniéndolos en el papel de los “hijos predilectos”. Además de Ciudad Gótica y Metrópolis podemos citar Coast City y Central City, éstas últimas hogares de Linterna Verde y el Flash respectivamente.

b) La teoría.

Como hemos señalado anteriormente, nuestro estudio consta de tres partes; las historietas de estos dos superhéroes y su historia, y el análisis desde dos perspectivas

³¹ *Idem*, p. 33.

³² *Idem*, p. 28.

teóricas. Estas dos perspectivas son el psicoanálisis y la sociedad disciplinaria descrita por Michael Foucault; a continuación hacemos una revisión de los conceptos de los cuales partimos para hacer el análisis de los superhéroes.

b.1) El Psicoanálisis.

b.1.1) El Tótem.

La cultura tiene su inicio en las sociedades totémicas en donde se inauguran las prohibiciones fundamentales para que el hombre comience a vivir en sociedad, diferenciando ésta de los animales.

El gran logro del totemismo, examinado profundamente por Sigmund Freud en “Tótem y Tabú” y posteriormente revisado en “El Porvenir de las Religiones”, fue el de prohibir el incesto, el parricidio y el canibalismo de una manera más que efectiva al grado de terminar siendo una coerción interna.

Las tribus totémicas tenían un espíritu protector, generalmente representado por un animal o elemento de la naturaleza, considerado un antepasado del clan; a esta figura se la respetaba, no se le mataba ni se le comía salvo cumpliendo con ciertos requisitos como lo eran determinados ritos.

Freud divide las creencias del hombre de manera histórica, el animismo primero, seguido por la religión y terminando en lo científico; obviamente el totemismo inaugura el animismo. El animismo no es otra cosa que la onnipotencia de las ideas, la creencia de poder dominar a la naturaleza mediante ritos.

La magia, unida íntimamente al animismo, es el instrumento para dominar a la naturaleza, a la cual se le concede un carácter humano. El mundo se llena de representaciones, se trata a las armas del guerrero como extensiones del mismo y cuando

éste sale a cazar no se tocan sus cosas para no hacerle daño; asimismo, los miembros de la tribu se visten con pieles del animal tótem, para adquirir así sus poderes, sus habilidades y triunfar sobre los elementos que les eran anteriormente adversos.

Posteriormente se dejará de tratar a la naturaleza y a estas ánimas como a un igual, para otorgarles el papel de autoridades (el concepto autoridad está íntimamente ligado a la figura del padre, primera autoridad para los infantes); de estas figuras paternas se puede esperar protección y por lo mismo deben ser confiadas y queridas, pero se les debe también respeto y temor pues habrá que cumplir con las leyes que han establecido.

Cuando Freud habla del regreso infantil al totemismo se refiere a la reproducción en cada uno de los hombres de este proceso de adquirir los tres nos fundamentales que han de ser adquiridas de tal forma que pasaran a ser parte del mismo sujeto (dentro del superyó); también se refiere a personas con neurosis obsesivas que se han impuesto un tótem personal con prohibiciones especiales, válidas exclusivamente para ellas, observándolas con una gran meticulosidad.

Nuestra sociedad, aunque haya superado ciertos aspectos muy parcos del animismo y la magia, sigue compartándose de acuerdo a algunos de sus parámetros. En cuanto a la prohibición del incesto, el canibalismo y el parricidio, éstos siguen siendo los pilares de nuestra cultura.

b.1.2) El aparato psíquico. Ello/Yo/Superyo.

La imposición de la cultura a los seres humanos no se realiza de manera totalmente pacífica, la renuncia al estado natural no se da sin una lucha que se prolonga toda la vida, pues los impulsos biológicos no podrán de ninguna manera ser desaparecidos totalmente

en la psique del hombre, solamente serán sometidos, esto a través de una larga y eterna negociación.

Freud denomina *ello* a la parte en donde residen los impulsos naturales, todo aquello que se hereda y que nada tiene que ver con la vida en sociedad sino con el estado natural. Cuando el niño nace no es mas que ello, tiene dentro de sí a la estructura original con las cuales no se puede vivir en nuestra cultura. Al ello se le puede comparar "con un rey ciego, cuyo poder y autoridad son totales y obligatorios"³³ pero cuya dictadura lentamente y con el desarrollo del niño se va deteriorando a medida que se van introyectando las leyes que prohíben al ello satisfacer sus deseos.

El ello constituye el depósito de energía para la personalidad, si bien todo el ello se encuentra en el inconsciente, su ímpetu se hará ver en la conducta. Pero no sin antes haber una negociación, esta negociación se da con la realidad, con el exterior (misma que el ello ignora pues está ocupado solamente en su satisfacción); la parte del mecanismo psíquico que está en contacto con la realidad externa es el *yo*.

El *yo* aparece cuando el niño se da cuenta de su propia identidad y su papel es el de enterarse de la realidad, almacenando en la memoria las experiencias, buscando evitar estímulos displacenteros y acercarse a los placenteros, tratando de modificar al exterior en lo posible para su adaptación; en cuanto a las exigencias del ello, busca satisfacerlas de la mejor manera, reprimiendo (modulando sus impulsos) y buscando el momento y la manera propicia para obtener placer.

Debemos hacer notar que lo que busca el ello es el *goce*, esto es la satisfacción de sus impulsos originales (poseer a la madre, por ejemplo) pero esto está condenado por lo cultura. El goce está prohibido y censurado por el exterior, a lo más que se puede aspirar

³³James Fadiman, *et al.*, Teorías de la Personalidad, p. 15.

es a obtener placer; en el apartado de la sublimación veremos como se filtran los deseos del ello cuando se tienen encima un alud de prohibiciones.

Establecemos entonces que, operativamente, “el ello se encarga de las necesidades y el yo se encarga de las oportunidades.”³⁴

El *superyó* es la tercera parte del aparato psíquico, se desarrolla no a partir del ello sino del yo y su experiencia con el exterior; dada la estructura del análisis planteado, a esta instancia le dedicamos un espacio aparte pues más adelante examinaremos en los superhéroes precisamente a ésta estructura y a sus divisiones como rectoras en el comportamiento de los mismos.

b.1.3) El Superyó

El primer asunto que debe tratarse sobre esta instancia rectora de la personalidad es que es el heredero del complejo de Edipo. Se trata de traer todo el tiempo en el inconsciente la voz de la autoridad paterna, que prohibirá sobre todo el goce; Freud deja claro que el deseo no puede ser prohibido, así que éste queda casi intacto, sólo se prohíbe (“con todo el peso de la ley”) la realización del mismo.

El superyó es entendido como el conjunto de exigencias y prohibiciones existentes en el yo, que el sujeto se impone a sí mismo (le han sido impuestas desde el exterior de tal forma que las adopta como propias; en principio la coerción es externa pero termina siendo interna).

El superyó primordial se compone de tres elementos, que es prohibir el goce del incesto (aquí se recalca la diferencia de placer y goce, que sólo es posible mediante el incesto), estamos hablando de la renuncia total al goce; el exhorto a mantener el deseo inaccesible,

³⁴dem, p. 16.

no se le prohíbe totalmente, se le deja vivir pero se le mantiene alejado, protegiendo al cuerpo (salvación de la integridad que estaría en peligro al conseguir el goce).

El goce, por tanto, está prohibido (los tres no fundamentales); es inaccesible y además peligroso.

La renuncia del superyó primordial, produce despecho, odio por el goce prohibido; la exaltación del deseo por el goce imposible, la atracción y el amor por el mismo. La defensa (contra el goce, que ya vimos, encierra un potencial peligro contra la integridad del sujeto por aquello de la castración de la que se ha visto amenazado) produce miedo y repulsión ante un goce que ahora aparece como terrorífico por lo que puede significar en el futuro para quien lo consiga.

El superyó conciencia es el que busca el bienestar social del sujeto, es moral, espiritual y se traduce como una conciencia crítica, hace al sujeto juez de sí mismo y de los demás; encarna también al ideal, el deber ser, un modelo a que se admira y se quiere llegar.

Este superyó conciencia es la introyección del deseo del otro, de la ley simbólica, en tanto que el superyó tiránico tiene más que ver con el ello y el deseo propio; si el primero representa una ley simbólica, el segundo es la ley de la selva.

En la consciencia, el superyó es masoquista, se entrega al deseo del otro, mientras que, regido por la ley de la selva, el superyó tiránico lo identificamos con el sadismo.

El trauma primitivo a que Freud siempre se refiere, es la fantasmal voz del adulto, la génesis se resume en la crueldad de las prohibiciones; la dureza (sadismo) y en lo terriblemente celoso que resulta el vigilante de las prohibiciones. El superyó tiránico es el heredero de ése trauma primitivo.

La enfermedad es lo que emerge a la consciencia y que en la inconsciencia es culpabilidad, cuando el yo reclama el remedio imaginario al castigo implantado por el superyó tiránico.

El superyó tiránico inconsciente es amoral, condena y es total y absolutamente material, se ocupa tan solo de lo tangible y no de lo que pueda ocurrir en el imaginario. Es totalmente acritico, da órdenes y tiene antiideales, inhibe, todo de forma desmesurada. El objetivo último del superyó inconsciente tiránico es que se rompan todas las reglas y le exige al sujeto que obtenga el goce.

b.1.4) La Sublimación

La sublimación se puede plantear como el único mecanismo de defensa positivo y en todo caso creadora, se considera a la sublimación como una de las defensas del yo contra la irrupción violenta de lo sexual.

La sublimación es una defensa contra el recuerdo intolerable; el ejemplo es el de una paciente que no soportaba los recuerdos de su padre teniendo relaciones con la servidumbre y trata ahora a toda ella como prostitutas; pero como ella misma tenía deseos incestuosos teme ser tomada por prostituta. El sentimiento inconsciente de ser culpable de desear a padre, fue reemplazado, gracias a la sublimación, por un deseo consciente de ser víctima del deseo de los otros.

La sublimación es una defensa contra los excesos de la transferencia amorosa en la cura, que implica un proceso largo de trocar las representaciones sexuales a otras no sexuales, dominando así a las pulsiones.

Los tres destinos de la pulsión son: La represión (parcial) que deriva en la frustración, que lleva al sintoma neurótico. La vuelta sobre el propio yo, esto es que el ello produce una pulsión que el yo no puede satisfacer el superyó la regresa al yo; se trata del fantasma, así en un fantasma el investimento que cargaba el objeto sexual es reemplazado por una identificación del yo con ese mismo objeto.

El tercer destino es la inhibición, el afecto tierno (amistad) que guarda la esperanza de ser satisfecho. El cuarto es la sublimación: la pulsión es siempre sexual en su origen pero será no sexual en la sublimación ya que éste es el carácter de la satisfacción obtenida y el objeto que la procura.

La sublimación requiere de la intervención del yo narcisista para producirse; se va a desexualizar el objeto, no la pulsión; la libido es retirada del objeto sexual y puesta en otro objeto no sexual; el placer artístico que se obtiene de esto se debe a la gratificación narcisista del sujeto.

El ideal del yo es el que orienta e inicia la sublimación, simbolizando lo que el deseo del otro han dictado como ideal del yo; la pulsión entonces, al salir hacia el objeto no sexual no tiene censura o represión y su fin no es social sino una representación del ideal

Elevar el objeto a la dignidad de cosa supone que las obras producidas por la sublimación, no son cosas materiales sino formas e imágenes nuevamente creadas, dotadas de una singular eficacia. Se trata de imágenes y de formas significantes trazadas a la manera de la imagen inconsciente de nuestro cuerpo, más exactamente, de nuestro inconsciente narcisista.

b.2) El Panoptismo

b.2.1) La Sociedad Disciplinaria

De Michael Foucault nos hemos basado fundamentalmente en tres textos: "Saber y Verdad", "La Verdad y las Formas Jurídicas" y sobretodo en "Vigilar y Castigar". En éste último sentencia que vivimos en una sociedad disciplinaria regida por instituciones. Las escuelas, hospitales, cárceles, maicomios, etc., están diseñadas para reproducir el sistema disciplinario imperante y corregir cualquier tipo de desviación.

En esta sociedad hay un estado de normalidad y cualquier conducta anómala merece una corrección. La moral ha sido desplazada por las leyes escritas (que bien tienen su origen en ella) las cuales establecen de una manera más o menos clara lo que está bien y lo que está mal; para esto último establece un castigo, mismo que tiene su origen en la venganza y su justificación en la corrección.

b.2.2) Vigilar y Castigar

La sociedad disciplinaria está regida por el panoptismo, éste se sustenta como su pilar fundamental.

El panoptismo fue inventado por Bentham como un innovador concepto para las prisiones, se trataba de una construcción en la que todo estaba distribuido alrededor de una construcción central desde la que podía verse el resto. De ésta manera un guardia podía ver a todos los prisioneros a su cargo sin ser vistos por él.

La vigilancia es el elemento clave en el panoptismo, el ver sin ser vistos; es ahí donde radica el poder, entendido por Foucault como un algo que se ejerce; el panoptismo es una forma de ejercer el poder.

Pero vigilar va más allá de la simple observación de los sujetos, es necesaria toda una red perfectamente estructurada de rangos, en los que los superiores observen a los inferiores y así cubrir a toda una sociedad. Hay que llevar, además a esta vigilancia a sus últimas consecuencias que son el registro de cada detalle, el saber sobre la conducta de los sujetos.

La observación, seguida del registro meticuloso de lo observado es la clave para el buen funcionamiento de un sistema panóptico en que el poder, el observador, deberá permanecer oculto la mayoría de las ocasiones. Su presencia, sin embargo, debe de ser conocida por la sociedad, la relación de poder no sería totalmente operativa si el sujeto

observado no sabe que está siendo observado, de esta manera se mantendrá dentro de la disciplina pues sabe que cualquier desvío será registrado por la autoridad.

La vigilancia no funciona sola, está acompañada de una serie de instituciones dedicadas a corregir los desvíos. Foucault habla de un pacto social que mantiene la disciplina, aquel que lo rompe sale inmediatamente de la sociedad, por haber roto el pacto ya no forma parte de él, es necesario un castigo, un castigo que corrija y evite que una conducta similar se repita.

El castigo tiene su origen en la venganza, aquella de los que se vieron afectados por una acción determinada (considerada anómala); la venganza es dejada de lado cuando la justicia castiga en nombre de toda la sociedad. El castigo debe ser visible a todos los miembros de la sociedad afectada, así habrá un sentimiento de seguridad y se mostrará las inconveniencias de cometer un delito, el cual terminará siendo considerado como algo repugnante.

b.2.3) La Prisión

El castigo dentro de la sociedad disciplinaria es el encierro, para ello se han creado instituciones carcelarias (que han quitado lo visible al castigo) en donde las penas son uniformes en forma y se distinguen simplemente por la cantidad de tiempo del encarcelamiento.

La prisión es primero un castigo, luego un lugar donde arrojar a aquellos que perturban a la sociedad y tercero en donde estos criminales son reeducados, corregidos para luego regresarlos a la libertad en donde se comportarán de manera normal.

El ideal de la prisión es dentro de un recinto panóptico donde ningún detalle se escape a los guardias, que podrán registrar cada movimiento de los prisioneros, estudiarlos y averiguar qué los hace quebrantar las leyes.

La corrección dota a la prisión de un carácter benigno, dando al criminal la oportunidad de readaptarse y volver a la libertad después de un tiempo determinado (este tiempo no está contemplado como el necesario para la corrección sino como un castigo).

De esta concepción del criminal como alguien que necesita ser readaptado, corregido, surge la idea del criminal como un sujeto perturbado mentalmente. Locura y criminalidad se mezclan en muchos aspectos pero se puede encontrar una división en aquellos que no violan las leyes pero cuyo comportamiento dista tanto de la normalidad que se les considera locos, la solución hayada para ellos es, también, el encierro.

Manicomios y prisiones tienen mucho en común, sólo que en las primeras se enfoca su razón de ser solamente a la corrección.

II. HISTORIA

a) El nacimiento de la historieta.

Siendo la tira cómica el antecedente del cómic o historieta, no es de extrañar que las primeras revistas de historietas fueran recopilaciones de las tiras cómicas publicadas originalmente en otros medios (periódicos y revistas); *The Yellow Kid* y *The Katzenjammer Kids* (Aventuras de Dos Pilluelos) fueron los primeros en ser recopilados en un sólo ejemplar.

En 1922 apareció el primer comic de publicación periódica (mensual) pero también eran recopilaciones de varias tiras cómicas. Se llamaba *Comic Monthly* y tenía un curioso formato cuadrado. En 1929 hubo otro intento, esta vez de tiras originales, de publicación semanal y en formato tabloide; su nombre era *The Funnies*. En 1933 aparece *Funnies on Parade*, publicación a color pero sin los estándares de tamaño para ser calificado como comic.

Famous Funnies aparece en 1934, todos los que siguieron copiaron su formato; fue éste el primer comic de la historia; creado por Max Gaines, contenía personajes conocidos a través de la tira cómica (como Mutt y Jeff), costaba 10 centavos y se convirtió en un éxito inmediato, dando luz -de paso- a un nuevo medio de comunicación³⁵. Al año siguiente, en 1935, apareció el primer comic totalmente original, *New Comics*, seguía costando 10 centavos, precio que nos hace ver el magro salario percibido por los artistas (anteriormente, por tratarse de antologías simplemente se compraban los derechos).

³⁵ Roger Sabin, *Op. cit.*, p. 140-142.

b) La continuidad.

Como en la Novela de George Orwell, "1984" en donde la historia es reescrita para ajustarse a los intereses que mantiene el régimen en determinado momento, en las historietas sucede algo similar. Para dar al presente trabajo la mayor actualidad posible nosotros nos adecuaremos a la historia "oficial" de las empresas que publican a los superhéroes que aquí analizamos.

En el caso de Marvel Comics y el Hombre Araña, por haber surgido a mediados de la década de los sesenta, su historia se mantiene sin alteraciones desde su aparición en 1963 y sólo se han añadido pequeñas historias "no contadas" (como es el caso de la serie "The Untold Adventures" y la miniserie "The lost years") para que las historias actuales tengan sentido.

En el caso de DC Comics el asunto con la continuidad es mucho más complicado pues se han estado publicando más tiempo sus historietas y ha habido muchos cambios, sobre todo en la época en que compraron los derechos para publicar personajes de otras empresas haciéndose historias que contradecían a lo publicado anteriormente.

En 1985 DC Comics decide hacer un "borrón y cuenta nueva" con todos sus personajes en el magno Crossover "Crisis on the infinite earths" (Crisis en las tierras infinitas) siendo Superman el que sufriera un cambio más radical -una ruptura total- con su anterior historia. No obstante este parteaguas en la historia de DC, Batman nunca recibió un nuevo tratamiento o una reestructuración total en cuanto a su historia, el proceso fue lento, gradual, con algunos cambios y alteraciones a lo largo de los años. No existe en Batman un punto oficial en que se dividan la continuidad vieja y la nueva, la regla es que

“todas las historias son parte de la nueva continuidad a menos que sean contradecidas por historias posteriores”³⁶.

El cambio en Batman no fue tan radical (quizá fue el que menos sufriera en esta “crisis”); nuestro análisis se centrará principalmente en el Batman postcrisis pues desde entonces se ha estado volviendo más oscuro, obsesivo y conflictivo, complicándose sus historias. La serie animada producida por Fox desde 1994 también entra fuerte dentro de nuestro análisis pues presenta un Batman con las características de la historieta.

c) Historia de los Personajes.

La primera tira cómica, fue publicada en 1886, antecedente inmediato de la historieta, aparecida en 1934 . Para 1937 aparece la primera historieta de superhéroes en Action Comics #1 donde Supermán hace su debut.

Batman apareció por primera vez en 1938 (un año después de Supermán) en Detective Comics #27 con el capítulo llamado “El caso del sindicato químico”. Bob Kane acepta que si Supermán era la cara alegre de América, el Batman sería su lado oscuro³⁷, al principio el personaje aparecía con una pistola pero el editor de Kane le indicó que los héroes no matan gente y desde entonces se la quitó. Batman, según palabras de Kane, se basa en su poderío y habilidades físicas tanto como en su intelecto, mismo que es una imitación de Sherlock Holmes; la idea de la capa y los colores negro y azul fuerte surgen de un personaje de pulps³⁸, el llamado “The Shadow” (quizás la tendencia de llamar a su

³⁶ Peter Williams, “Batman Stories and Timeline”.

³⁷ Entrevista de Bob Kane para “HBO First Look”

³⁸ Pequeños libros baratos por lo general cargados de violencia.

personaje El Batman tenga el mismo origen), y el dibujo en sí de la capa del Batman surgió de un bosquejo de Leonardo da Vinci para una máquina voladora.

Es necesario decir que Batman se sitúa en la larga lista de personajes que siguieron el estilo de El Fantasma, creado por Lee Falk en 1936 (creador también de Mandrake, el mago) para tiras cómicas; el Fantasma “es el iniciador de una larguísima dinastía de héroes enmascarados que enfundan su musculatura en sugerentes payasitos.”³⁹

Junto con Bill Finger (argumentista), Bob Kane se encargó de su personaje los primeros años en que se volvió la figura principal de Detective Comics. Para 1940 el personaje recibe su propio título y así aparece Batman, en cuyo primer número aparece quien se volvería el villano más exitoso de DC después de Lex Luthor: el Comodín⁴⁰.

En la década de los 50 y gracias al Mcarthismo, el personaje deja toda la oscuridad para convertirse “en un personaje noble, decente y pulcro, a fin de no tener problemas en aquella represiva época.”⁴¹ El medio, como otros, fue atacado y censurado, las audiencias “correspondientes a la historieta se efectuaron los días 21 y 22 de abril, y el 4 de junio de 1954. En ellas presentaron su testimonio en cuanto a sus labores grandes figuras de la historieta: **William Gaines** (editor de la compañía EC Comics y creador de la revista **MAD**), **Walt Kelly** (Dibujante de la excelente tira “Pogo”), **Milton Caniff** (dibujante de las tiras Terry y los Piratas y de Steven Canyon, conocida en nuestro país como “Luis Ciclón”) y el psicólogo **Frederic Wertham**.”⁴² El resultado de estas audiencias fue la creación del Código de Comics⁴³; “a grandes rasgos, el código estipula

³⁹ Juan Manuel Aurrecochea, *et. al.*, **Puros Cuentos III**, p. 13.

⁴⁰ Nos referiremos a este personaje como el “Comodín”, pues esta es la traducción literal de “Joker”, nombre adoptado por el villano de las barajas; esta aclaración se debe a que el personaje es generalmente conocido como el “Guasón”, por la traducción hecha en la serie de TV de los años sesenta.

⁴¹ “La Historia de Batman” en **Batman**, Editorial del Vid, Año IV, No. 100, México, Ago 1, 1991, p. 46.

⁴² Wertham es el autor del libro “La Seducción del Inocente”, publicación base para la creación de la CCA. Martín Arco S., “La Pared” en: **Spider-Man, el Hombre-Araña**, Año 1, Num 19, Octubre 15, 1995, Editorial Vid, p. 11-12.

⁴³ La creación de la CCA (Comics Code Authority) costó la vida a la editorial EC, que publicaba historias de horror, entre otros títulos uno que inspiró una serie de televisión llamado “Tales From de Crypt”

una serie de reglas en cuanto a la violencia, al crimen, a la presentación decorosa de los personajes, y a las relaciones entre ellos, de tal manera que se apegaran estrictamente a una manera de pensar.”⁴⁴

Durante esta década todas las características propias del personaje se perdieron, “era prácticamente igual a Supermán. Era un personaje diurno que luchaba por valores familiares, y estaba bien para los cincuenta porque era ese tipo de década. En los sesenta, había la tendencia de satirizar las cosas que gustaban a la gente, así que Batman constantemente hacía una parodia de sí mismo.”⁴⁵

En los inicios de los 60 Batman “se convirtió en un comediante que se reía de sí mismo”⁴⁶ en gran parte gracias a la influencia de la serie de televisión.

En 1964 Julius Schwartz se hace cargo del personaje, para marcar su inicio como editor, cambia el diseño del traje e introduce el óvalo amarillo alrededor del escudo en el pecho del Batman⁴⁷; bajo su tutela el dibujante Neil Adams se empezó a hacer cargo del Batman (1969).

“Neil Adams creó un nuevo concepto visual de Batman. Lo hizo más alto y delgado, aunque no dejaba de verse fuerte. Hizo su capa más larga, y también alargó las orejas de su capucha. (...) El argumentista de Neal Adams era Denny O’Neil [actual editor de DC Comics]. Entre los dos regresaron a Batman a sus orígenes nocturnos. Volvió a ser el personaje solitario, que buscaba la venganza.”⁴⁸

además de “The Haunt of Fear” y “The Vault of Horror” (el término horror en un título está prohibido). El Código de Cómics se transcribe en el anexo I.

⁴⁴ *Idem*.

⁴⁵ Dennis O’Neil citado por J.G. Holguin, “Documentos Clasificados” en *Batman*, Editorial Vid, Año IV, No. 151, México, Oct. 12, 1993, p. 31.

⁴⁶ *Batman* No. 64, Ediciones Zinco, España, s/f.

⁴⁷ Francisco Calzada Jaegui, “Batman en los Comics” en *Revista de Revistas*, No. 4303, México, julio 20, 1992, p. 37-39.

⁴⁸ “La Historia de Batman” en *Batman*, Editorial Vid, Año IV, No. 100, México, agosto 1, 1991, p.

46-47.

En 1987 y ya bajo la tutela de Dennis O'Neil se redefinen algunos detalles en la historia y personalidad del personaje. Comenzando con "Batman: Año Uno" se vuelve a contar la historia del pequeño Bruce Wayne cuyos padres son asesinados en venganza de lo cual decide convertirse en Batman; en esta nueva historia se cuenta sobre el entrenamiento al que Bruce Wayne tuvo que someterse antes de lanzarse a su cruzada contra el crimen y cómo fue que escogió al murciélago para convertirse en el hombre-murciélago. Siguieron a esta historia "Batman: Año Dos" y "Batman: Año Tres" en las que se definen detalles como el porqué de la negativa del Batman a usar armas.

Estas tres sagas pueden ser consideradas el punto de partida en que las características del Batman se irán acentuando. En los cincuenta el Mcarthysmo y en los sesenta la influencia de la serie de televisión habían impedido el desarrollo del personaje; a partir de 1987 el Batman se volverá más oscuro, obsesivo y solitario, sin tener mas que un leve respiro en la serie animada de televisión, que dará también el giro a la oscuridad; la culminación de este resurgimiento del señor de la noche como tal, bien podría ser el título Legends of the Dark Knight.

Las historias más representativas de esta nueva época son "La caída del murciélago", "La cruzada del murciélago"⁴⁹ y "Duelo de murciélagos". En estas historias se cuenta cómo Batman es derrotado por un nuevo villano llamado Bane, quien lo deja paralítico; Batman es obligado a dejar su lugar a Jean Paul Valley "Azrael", quien se convierte en un nuevo Batman (cambiando incluso el traje) y tomando actitudes que todos los personajes cercanos a Batman reprueban. Al final Bruce Wayne, el verdadero Batman regresa y tiene que enfrentarse a Jean Paul Valley para reclamar su lugar como el único y verdadero Batman.

⁴⁹ En México Vidá la publicó bajo este título, "La cruzada del Murciélago", en 9 ediciones especiales pero en el original de DC "KnightQuest" se dividía en "The Search", la lucha de Bruce Wayne por volver a ser Batman y "The Crusade" que eran las aventuras del nuevo Batman.

Estas sagas, increíblemente largas, abarcan muchas revistas; "La cruzada del murciélago" abarca en las ediciones especiales de Vid 9 tomos (de 92 páginas cada uno). En la edición original, "KnightQuest" abarca 29 revistas en total, mismas que fueron publicadas en los siguientes títulos: Justice League Task Force, Shadow of the Bat, Legends of the DarkKnight, Detective Cómics, Robin, Batman y Catwoman.

En México la historia del personaje puede dividirse en tres partes. Batman comenzó a publicarse en nuestro país desde 1943 en la revista de historietas "Paquito". Titledo "El Murciélago", las dos últimas páginas de esta revista le son dedicadas a las aventuras del personaje. Hay que resaltar que Bob Kane firma estos dibujos cada cuatro cuadros y no al principio como se hace en las historietas; seguramente esto se debe a que estos cuadros fueron realizados no para su publicación en revista sino para una tira cómica (Batman en aquella época aparecía en diversos periódicos de la Unión Americana).⁵⁰ Posteriormente Novaro se obtendría los derechos y a su desaparición Vid se encargaría de publicar al personaje.

En cuanto al Código de Comics, sus reglas no son tomadas en cuenta (ver anexo I) por ninguno de los títulos ya sea de Batman o del Hombre Araña; de hecho, el título Legends of the DarkKnight no presenta en su portada el sello con la leyenda "aprobado por el CCA", mismo que portan todos los demás títulos; esto se debe en parte a la reciente tendencia por parte de DC Comics de publicar cómics "dirigidos a un público adulto, con historias más comprometidas, más severas."⁵¹

La Canam Publishers Sales Corporation, dueña de la editorial Timely, publicaba en los 60 comics de romance, vaqueros y monstruos. Martín Goldman, director de Caman le

⁵⁰ Martín Arceo, "Batidillo" en *Batman*, Editorial Vid, Año VIII, No. 209, México, noviembre 7, 1995, p. 15.

⁵¹ Francisco Espinosa, "Essential Vertigo", en: *La Hoja*, Año II, No. 102, México, noviembre, 1996.

encargó a Stan Lee la creación de una línea de superhéroes; Lee se dio a la tarea junto con Jack Kirby y crea en 1961 a los Cuatro Fantásticos, en ese mismo año la editorial cambia de nombre para pasar a llamarse Marvel Comics.⁵²

Marvel llegó a cambiar a los superhéroes, desde su inicio “lanzó al mercado una serie de héroes que tenían algunas características diferentes a los héroes que los habían precedido: en pocas palabras, los nuevos héroes tenían *problemas personales*”⁵³ y a quien vendría a convertirse en el estandarte de la editorial, le sobrarían desde su debut esta clase de problemas.

En 1962 Marvel Comics creó a su primer héroe enmascarado al publicar en *Amazing Fantasy #15*⁵⁴ la historia del Hombre Araña, ya antes había publicado a Los Cuatro Fantásticos, pero estos superhéroes carecían -y actualmente siguen careciendo- de identidades secretas o máscaras; “...el término ‘superhéroe’ no existía aún; en su lugar, a los aventureros disfrazados se les llamaba ‘mystery men’ (‘hombres misteriosos’)”⁵⁵ y los Cuatro Fantásticos carecían de todo tipo de misterio pues todo el mundo dentro de la historieta conoció desde el primer número sus identidades.

Para 1963 aparecería ya en su propia revista de historietas con el título *Spider-Man*, misma que hasta la fecha se sigue publicando.

El Hombre Araña pasaría tan sólo 3 años como Peter Parker el ratón de biblioteca que Stan Lee había pensado originalmente. En 1966 John Romita se encargó del dibujo y comenzó a hacer un Peter Parker más atractivo; el carácter del personaje dejaría de ser tan

⁵² Martín Arceo, “La Pared” en *Spider-Man, el Hombre Araña*, Editorial Vid. Año 1, No. 8, mayo 14, 1995, México, p. 27-28.

⁵³ Daniele Barbieri, *Los Lenguajes del Cómic*, p. 221.

⁵⁴ El número 15 estaba destinado a ser el último del título “*Amazing Fantasy*”. En 1996 se publicaron dos números más, el 16 y 17, con las primeras aventuras del Hombre Araña (en la cronología del cómic)

⁵⁵ Peter Sanderson, “*Spider-man*, los primeros 30 años” en: *Spiderman, El Hombre Araña*, Edición Especial #1, Editorial Vid, México, s/f.

tímido como en los inicios, se le dejaría de dibujar tan delgado e iría haciéndose cada vez más robusto y extrovertido.

Al principio el Hombre Araña actuaba de noche, iluminando a los criminales con una lámpara que llevaba en la cintura. Las historias se fueron haciendo cada vez más complejas hasta contar en la actualidad con el reparto más grande de personajes sin poderes, desde el staff del periódico El Clarín en donde trabaja Peter Parker hasta las familias enteras de héroes y villanos.

A diferencia de DC, Marvel no tuvo muchos problemas con el Código de Comics (en gran parte por haber nacido después de su creación) pero cuando "Stan Lee escribe a finales de los años sesenta una historia donde Harry Osborn, amigo de Peter Parker e hijo del Duende Verde original, cae víctima de la farmacodependencia, los ejecutivos de Marvel decidieron sacar a la venta la revista de Spider-Man sin el sello del código, durante los números que duró dicha saga. (...) de esta forma, los números 96 al 98 de "Amazing Spider-Man", ilustrados por Gil Kane, salieron a la venta sin el sello del código."⁵⁶ Los personajes de Marvel eran sin duda alguna más complejos que sus predecesores, Stan Lee y Jack Kirby introdujeron la dimensión psicológica a todos sus superhéroes, trabajando al límite de lo permitido por la CCA.⁵⁷

Los momentos más importantes para el personaje fueron la saga del traje oscuro en donde surge Venom, su más reciente némesis, quien vino a reavivar la historieta, que demostró tener mucho más vitalidad de la que se le atribuía y sin duda alguna la boda de Peter Parker con Mary Jane Watson en 1987.

En 1995 comenzó una de las historias más controvertidas del Hombre Araña, en la cual se planteaba que el superhéroe no era más que un clon del original, éste había estado

⁵⁶ Martín Arcoo S., "La Pared" en: Spider-Man, el Hombre Araña, Editorial Vid, Año 1, Num 19, octubre 15, 1995, p. 11-12.

⁵⁷ Roger Sabin, *Op. cit.*, p. 32.

vagando cinco años por los Estados Unidos. El supuestamente "original" tomó el nombre de Ben Reilly y se convirtió durante un breve lapso en la "Araña Escarlata" luego de lo cual tomaría su lugar como Hombre Araña, dado que Peter Parker había perdido sus poderes (en la miniserie "Spider-Man: The Final Adventure").

Después de miles de cartas de lectores disgustados y una baja en las ventas de los títulos del Hombre Araña, Peter Parker recobró sus poderes (mientras Ben reilly moría) para volver a ser el Hombre Araña.⁵⁸

Al igual que la gran mayoría de las historietas, los títulos del Hombre Araña salen a la venta con el sello de la CCA pero lo señalado por este reglamento es totalmente ignorado.

d) En otros medios.

Si bien nuestros dos personajes han nacido en la historieta, nuestro análisis no se limita a las características por ellos mostradas en los comics o en su pariente cercano, la tira cómica. Tanto el Batman como el Hombre Araña tienen un largo historial en los medios de comunicación socialmente generalizados, lo que tomamos como punto para no encasillar nuestro análisis a lo que nos pueda mostrar el lenguaje particular de las revistas de historietas sino las características del personaje en sí, independientemente del medio (el cual encontramos no varía demasiado, sobre todo en los últimos años). A continuación se muestra una lista de las apariciones de los personajes en otros medios de comunicación.

Cabe señalar que para nuestro trabajo nos centraremos en las historietas pero no dejamos de lado aquellos ejemplos representativos de la televisión (especialmente de las producciones recientes) y en el caso del Batman, las tres últimas películas del personaje.

⁵⁸ Spider-man. Marvel Comics. Vol 1, No. 75. EUA. diciembre 1996.

Batman en televisión, dibujos animados.

- **The Batman/Superman Hour (CBS, 1968-69)**
- **The Adventures of Batman (CBS 1969-70) Repeticiones del anterior.**
- **The New Scooby Doo Movies (CBS, Batman y Robin aparecen en 2 episodios)**
- **The Brady Kids (1977; Batman y Robin aparecen en un episodio)**
- **Sesame Street (1977; Batman y Robin aparecen en un episodio)**
- **The New Adventures of Batman (CBS, 1977)**
- **The Batman/Tarzan Adventure Hour (CBS, 1977-78) Los episodios de Batman son repetidos del anterior.**
- **Tarzan & the Super 7 (CBS, 1978-80) Los episodios de Batman son repetidos del anterior.**
- **Batman & the Super 7 (NBC, 1980-81) Los episodios de Batman son repetidos del anterior.**
- **Batman: The animated Series, Fox (1992-94)**
- **The Adventures of Batman & Robin (Fox 1994-) Episodios repetidos del anterior más nuevos capítulos.**

Televisión (series en vivo)

- **Batman (ABC, 1966-68, 120 episodios)**

Cine (series)

- **Batman (Columbia, 1943, 15 capítulos)**
- **Batman & Robin (Columbia, 1949, 15 capítulos)**

Cine

- **Batman (1966)**
- **Batman (1989)**
- **Batman Returns (1992)**
- **Batman Forever (1995)**
- **Batman; Mask of the Phantasm (The Animated Movie) (1993)**

El Hombre Araña televisión, Dibujos animados

- Spider-Man (ABC, 1967-69)
- Spider-Woman (ABC, 1979-80) El Hombre-Araña aparece en el primer capítulo.
- Spider-Man & his Amazing Friends (NBC, 1981-82, 1984-86)
- The Incredible Hulk & The Amazing Spider-Man Hour (NBC, 1982-83)
- The Amazing Spider-Man & The Incredible Hulk (NBC, 1983-84) Repetidos del anterior.
- Marvel Action Universe (Syndicated, 1988-89) Los segmentos del Hombre-Araña son repetidos de Spider-Man & his Amazing Friends.
- Spider-Man (Fox, 1995-)

Televisión en vivo.

- The Electric Company (PBS, 1971-76) Contienen segmentos con el Hombre-Araña que inspiraron la serie "Spidey Super-Stories".
- The Amazing Spider-Man (CBS, 1978,79, 13 episodios incluyendo dos "películas" para televisión: "The deadly dust" y "The chinese web")

Desde hace algunos años se publican novelas de los Superhéroes, además de haberse publicado en tiras cómicas en innumerables periódicos alrededor del mundo. En sus inicios, Batman apareció en algunas series de radio en los Estados Unidos; en la primera de estas series aparece junto a Superman.

III . BRUCE WAYNE Y PETER PARKER ¿QUIENES SON?

a) Los superhéroes de historieta.

Los superhéroes caen en dos grandes categorías, aquellos que poseen superpoderes (a la cabeza de este grupo tenemos que mencionar a Superman), en donde ubicamos al Hombre Araña y los que no tienen ninguna clase de poder sobrenatural.⁵⁹

Los primeros son superhéroes por su misma condición, están hechos para serlo, su poder les da esa responsabilidad; en cambio los del segundo grupo han escogido esta "profesión" como su forma de vida, de este grupo el más representativo de todos es el Batman.

b) El héroe que pierde, el Hombre Araña.

El Hombre Araña nace de una tragedia. Peter Parker fue mordido por una araña radiactiva en una exposición científica, adquiriendo así los poderes proporcionales de una araña; el joven entonces se dedicó a hacer presentaciones en la televisión para ganar dinero. Alguna vez en una estación de televisión tuvo la oportunidad de detener a un ladrón pero no lo consideró asunto de su incumbencia, más tarde este mismo ladrón mataría a su Tío Ben. Desde entonces y bajo el lema "con un gran poder viene una gran responsabilidad", el Hombre Araña decidió combatir al crimen.

⁵⁹ Roger Sabin, *Op. cit.*, p. 28.

La característica más importante con la que fue creado este personaje es su sencillez. Es común ver al superhéroe surciendo él mismo su traje después de alguna pelea, combatiendo una gripe a tiempo que a un supervillano o lavando la ropa.

El Hombre Araña está lejos de ser perfecto, a menudo sus juicios son equivocados y se mete en problemas por no saber lidiar con su doble personalidad. De 1963 a 1987 fue todo menos un galán como Clark Kent o el mismo Bruce Wayne; todas sus citas acababan irremediablemente en un desastre.

Una de las características con las que Stan Lee dotó a su personaje fue la imperfección; se trata de un héroe que pierde al grado de que uno de sus mayores enemigos, el llamado Duende Verde asesinó a su novia y secuestró a su hija recién nacida sin que él pudiera hacer nada. Más recientemente ha visto morir a su Tía May (quien se encargara de él junto con Ben Parker a la muerte de sus padres). En su lucha contra el crimen organizado, el Hombre Araña combate al “Kingpin”, el mayor capo de la mafia al cual causa una que otra molestia, pero es una lucha desigual que el enmascarado no puede ganar.

Dentro de todas las imperfecciones de que ha sido dotado, una de sus virtudes es el humor. Combate a sus enemigos en el plano normal, el dar con ellos y atraparlos, pero al mismo tiempo libra una batalla de ingenio al ridiculizar a sus adversarios en los interminables diálogos que sostiene al tiempo en que pelea.

El Hombre Araña fue uno de los primeros superhéroes en dar el paso decisivo hacia el matrimonio cuando en 1987 se casó con Mary Jane Watson (que no tiene poder alguno, no es héroe de ninguna clase). Esta es otra de las características del personaje: lleva una vida como Peter Parker en la que constantemente tiene que lidiar con problemas comunes como el tener el dinero suficiente para pagar la renta, los celos de su mujer, etcétera.

c) La Obscuridad de Batman.

Batman también nace de una tragedia. Teniendo apenas 7 años, Bruce Wayne vio cómo sus padres fueron asesinados por un asaltante y desde entonces decidió hacer todo lo posible porque nadie más en el mundo sufriera algo semejante.

Bruce se entrenó físicamente y estudió todo lo referente a criminología para la que más adelante sería su tarea. Cuando se creyó listo para combatir al crimen sufrió una derrota a manos de una banda de vagos y fue entonces que se dio cuenta de la necesidad de adoptar una imagen que asustara a los criminales.

De todos los superhéroes de historieta, Batman es de los pocos que han decidido serlo -movido por la venganza-; Batman no tiene ningún poder especial, no es de otro planeta ni tiene habilidades especiales que puedan ser calificadas de "sobrehumanas". Se trata de un huérfano que decidió ocupar toda su fortuna en una causa, que viene a ser la causa más o menos común de todos los superhéroes.

Partiendo del supuesto de que todos los criminales son cobardes y supersticiosos, adoptó la imagen de un murciélago para infundirles temor. El miedo es la principal arma del Batman. Para sacar a un criminal alguna confesión es común escucharle algo como: "Te haré sufrir hasta que me implores piedad. Desconoces el dolor que puedo hacerte sentir. Es un dolor que nunca termina ¡No podrás dominarlo! ¡Porque no te dejaré morir!"⁶⁰ Alguna vez llegó a compararse con aquellos que practican el terrorismo de estado (la historia se desarrolla en una ficticia nación centroamericana) pero después de meditarlo decidió seguir con sus tácticas, con el "buen y viejo miedo", en esta historia intimida a una comandante para averiguar el paradero de una niña norteamericana

⁶⁰ Batman, Editorial Vid, Año IV, No. 70, México, junio 7, 1990.

diciéndole: "Puedes decirme en este momento dónde está o pasar el resto de tu vida tratando de olvidar lo que te voy a hacer."⁶¹

Todo lo que rodea al Batman, incluyendo su ciudad, es oscuro. La mansión Wayne, la Cueva donde vive la mayor parte del tiempo, su uniforme, sus vehículos, todo transmite la oscuridad y las formas de un murciélago.

Batman siempre actúa de noche. Su obsesión con la obscuridad sólo es comparable a su obsesión por la causa que lucha. Una y otra vez el personaje ha sido calificado de obsesivo, rayando en lo patológico; no importan los medios siempre y cuando lleve a un criminal ante la justicia.

El fin de su "misión" pareciera justificar los medios, pero el Batman tiene bien clara en su obsesión la prohibición que él mismo se ha impuesto de no usar armas letales (un legado de aquella arma que fuera utilizada para matar a sus padres) y una y otra vez combate con todos los medios posibles, evitando a toda costa el uso de cuchillos o armas de fuego.

Lo único que parece mover a Batman es su obsesión por justicia, se arriesgará al extremo con tal de hacer justicia; contrario a lo que pudiera parecer, el Batman se arriesga él solo y no gusta mucho de ser ayudado por nadie, la suya es una cruzada "personal". Las veces en que se ha encontrado en Ciudad Gótica con otro superhéroe lo ha recibido con hostilidad, "su" ciudad es territorio únicamente de un héroe: él, quizás acompañado de Robin, el pequeño compañero que le cuida las espaldas.

Pero ni el mismo Robin se ha salvado de la obsesión de Batman por proteger a la gente, cuando el joven fue herido de bala por el Comodín, Batman decidió que lo mejor era seguir su camino solo.

⁶¹ Batman: Death of the Innocent. DC Comics, EUA, 1996.

Si bien el Batman es implacablemente duro con los criminales, se preocupa de sus rivales (al menos de unos cuantos) y comúnmente se le ve decirle a sus enemigos "déjame ayudarte", aunque es abiertamente pesimista en cuanto a su rehabilitación.

Una de las características del mundo del Batman es la difícil tarea de atribuirle un tiempo a sus aventuras; si bien fue creado en los treinta, recientemente no se podría distinguir en su entorno el año en que se encuentra a no ser por ciertos artefactos usados por el superhéroe. Si bien en sagas como "Muerte en la Familia" se sitúa en un contexto histórico bien determinado (en esta historia el Comodín es nombrado embajador de Libia ante la O.N.U.) o "Diez Días de la Bestia", en plena guerra fría; más recientemente se hace una combinación extraña en el entorno oscuro de este personaje. Aparecen los personajes vestidos con moda de los treinta, los autos son Cadillacs, Studebakers y los teléfonos, radios y televisores (que son en blanco y negro) nos ubican en la década mencionada; sin embargo el Batimovil es una máquina de los 90 que cuenta con computadoras con discos compactos, Batman lleva en su capucha lentes infrarrojos y Robin es un joven portento en la informática. El mundo en que Batman se desenvuelve lleva con respecto a él casi medio siglo de atraso.

IV. EL TÓTEM

a) El tótem de los superhéroes.

Una característica fundamental de los héroes creados por DC Comics y Marvel es hecho de que estos personajes aparecen representando un algo, comúnmente un animal en su vestimenta y en sus actos.

Es común encontrar entre los superhéroes que su origen como tales está relacionado con alguna experiencia mítica involucrando algún animal. En los dos casos que aquí analizamos no es la excepción pero en cuanto al Batman la representación del personaje va más allá del animal del cual toma su nombre (el murciélago).

Sigmund Freud nos presenta un campo desde el cual podemos examinar más detalladamente el juego de los personajes y sus representaciones. Podemos llamar a esta representación Tótem, definido por Freud como “un animal comestible, ora inofensivo, ora peligroso y temido, y más raramente, una planta o una fuerza natural (lluvia, agua), que se hallan en una relación particular con la totalidad del grupo. El tótem, es en primer lugar, el antepasado del clan, y en segundo, su espíritu protector y su bienhechor, que envía oráculos a sus hijos y les conoce y protege aun en casos en los que resulta peligroso.”⁶²

Debemos entender al totemismo como el inicio de la cultura, en un primer momento es la renuncia a las pulsiones naturales en aras de una convivencia benéfica en términos de un dominio de la naturaleza por parte del hombre.

Para el caso del Hombre Araña resulta una obviedad el establecimiento del Tótem, que aparece cuando el personaje, Peter Parker, es mordido por una araña radioactiva

⁶² S. Freud, Tótem y Tabú, p. 11.

adquiriendo así los poderes del insecto. Más adelante observaremos cómo el Tótem abarca casi la totalidad de la historieta y no nada más al personaje central.

b) El manto del murciélago.

Batman se siente "Libre, entre el profundo secreto de la oscuridad... hace el amor con la noche misma."⁶³

En Batman el tótem es el murciélago pero este animal es la representación de algo aún más abstracto. El murciélago es la representación encontrada para todo lo oscuro, lo negro, lo oculto, la noche; en el capítulo de la serie animada "I am the Night" el Batman declara solemnemente que después de todo lo realizado se ha convertido en la noche. Los nombres asignados al personaje, que dan además nombre a los títulos de las revistas son el "Paladín Encapotado" y el "Caballero Oscuro"⁶⁴.

En la continuidad oficial de Batman vemos en la serie "Batman: Año Uno" al tótem expuesto como tal, incluso la máscara del murciélago es la misma imagen del tótem de madera erigido en la tribu esquimal que el personaje Bruce Wayne visita antes de convertirse en superhéroe. Más tarde en la historia surge la necesidad de asustar a los criminales para ganar una ventaja inicial al enfrentarlos -que será la principal arma del héroe- y se decide por la efigie del murciélago, ésta sirve perfectamente para tal propósito. La solución encontrada por el personaje nos remite al animismo como lo explica Freud, la estrategia del animismo son la hechicería y la magia, cada una "responde a fines muy diversos, tales como los de someter fenómenos de la naturaleza a la voluntad del hombre, protegerle de sus enemigos y de todo género de peligros y darle el poder de perjudicar a

⁶³ *Batman*, Editorial Vid, Año VIII, No. 163, México, marzo 29, 1994.

⁶⁴ Que da nombre a "Legends of the Dark Knight".

los que le son hostiles”⁶⁵, y esto es precisamente lo que el Batman pretende al vestirse de esa manera.

En “Galería Nocturna” se da cuenta del momento en que Bruce Wayne decide adoptar al murciélago como su tótem: “En la biblioteca de mi padre revivía esa noche terrible de violencia sin sentido. Recordaba cómo la pérdida de mis padres había afectado mi vida, y consideraba cómo podría evitar que un destino semejante aquejara a otros. Mis pensamientos estaban en su momento más oscuro, cuando el horror nos invadió. La ventana explotó, hecha pedazos, a causa de un manto de oscuridad, espantoso y aterrador. Tal vez lo mandó el destino; lo único seguro es que estaba rabioso, como mi nueva imagen e identidad. El criminal más amenazante es cobarde y supersticioso de corazón, y teme en secreto a la misma oscuridad que intenta explotar.

Y el murciélago es la noche”⁶⁶

Basado en la idea del criminal cobarde y supersticioso por naturaleza, el tótem ideal es aquél que explote estas características del enemigo. El apegarse lo más posible a esta figura representante de la oscuridad sin perder el aspecto humano -no transformarse totalmente en animal- es el juego en el que se introduce al personaje en su búsqueda por la identidad del “señor de la noche”.

Los supuestos apuntes de Bruce Wayne al diseñar su traje contienen frases como:

“... pero debe ser más amenazador. Tal vez si la capa simula de una manera más adecuada, unas alas de murciélago...”⁶⁷

“Más estilizado y semejante a un murciélago, pero aún carece del potencial máximo para inspirar miedo.”⁶⁸

“Enfatizar el elemento de **criatura de la noche.**”⁶⁹

⁶⁵ S. Freud, *Op. cit.*, p. 114.

⁶⁶ *Batman_Galería Nocturna*: Edición Especial, Editorial Vid, México, 1996, p. 1.

⁶⁷ *Idem*, p.2.

⁶⁸ *Idem*, p. 4.

“Un equilibrio perfecto del miedo y la facilidad... del murciélago y el hombre.”⁷⁰

Un niño se le acerca a Batman y le hace ver su parecido con un vampiro, como dándole a entender que vestido así no puede ser de los “buenos”, el héroe le contesta: “Es sólo para que los tipos malos me teman.”⁷¹

Dentro de la saga “Duelo de Murciélagos” (“KnightsEnd” en el original americano) Batman ha regresado de una convalecencia para tomar de nuevo su lugar -que ha dejado encargado a otro- pero antes de hacerlo actúa en ciudad gótica vestido sin capa y con una máscara distinta, la del tótem del murciélago que apareció originalmente en “Batman: Año Uno”.

El traje, entonces, tiene la doble función de proteger la identidad del hombre y la más importante misión de transformarlo en un animal que inspira temor. El animal tótem, en este caso el murciélago, es imitado en comportamiento y apariencia por el hombre que trata de impregnarse no sólo de sus características sino de sus “poderes”.

Pero el murciélago es sólo la representación para la noche, que pasa a convertirse en “aliada” del personaje que lleva el murciélago dibujado en su pecho; la batalla librada por el Batman deberá ser durante la noche. Sus “logros, como quiera que sean, no pueden conseguirse durante el día, cuando las sombras se retiran y el mal se oculta ante la luz. Es una empresa nocturna que únicamente puede tener éxito si pertenezco a la oscuridad y soy mucho más peligroso.

Mi verdadera causa siempre debe permanecer tras la máscara, ante las sombras en donde la maldad se alimenta eternamente.

⁶⁹ *Idem*, p. 9.

⁷⁰ *Idem*, p. 15

⁷¹ **Batman**, Editorial Vid, Año IV, No. 76, México, agosto 30, 1990.

Quienes crearon el miedo conocen el temor intimamente y son más susceptibles a su poder. Son cazadores que sufren un terror constante de convertirse en presas. Mi negocio es inspirar este terror.”⁷²

A nivel inconsciente el murciélago también es la representación de una idea obsesiva -la del crimen que presenció- y del deseo de aislarse del mundo diurno. Este deseo inconsciente se satisface cuando Bruce Wayne se transforma en el Batman, manteniéndose alejado de las personas, incluso de otros superhéroes. En la boda de Superman, por ejemplo, mientras todos los superhéroes del mundo DC se reunían, el Batman, aunque asistió a la ceremonia, se mantuvo en las sombras.

En la serie de televisión de los años sesenta veíamos una serie de aparatos, vehículos y aditamentos que llevaban el sufijo “bati”, así surgieron el Batimovil, la Baticomputadora, y hasta el Batipañuelo. Al ir incorporando nuevas armas para combatir a sus enemigos, cada una de ellas reforzaba las características del hombre murciélago apareciendo de ésta manera dos de los más importantes “artículos” del héroe: la baticueva (dando fuerza al tótem del murciélago) y el batimóvil que se ha convertido en un elemento esencial para el personaje (recordemos la expectación causada por el vehículo desde la serie de televisión hasta las películas recientes).

El Batman está rodeado de oscuridad principalmente por la cueva en donde habita y por el hecho de actuar solamente de noche. El tótem, sin embargo, no se queda en estos elementos sino que va mucho más allá.

El murciélago es tomado como símbolo de la noche y aceptado como tal, sin duda por la vida nocturna de estos pequeños mamíferos⁷³. La noche, como territorio desconocido durante la cual los hombres duermen es generalmente temida, como lo son también los

⁷² *Batman. Galería Nocturna*, Edición Especial, Editorial Vid, México 1996, p. 32.

⁷³ En su mayoría, porque en Brasil existen murciélagos de un par de metros de longitud, que curiosamente se alimentan de fruta.

animales nocturnos y tal vez por lo mismo respetados. El hecho de que un personaje como el Batman tenga éxito se podría relacionar también con el éxito de las historias de vampiros.

Al tótem se le respeta y se le venera, si bien el murciélago no es un ser muy atractivo (y lo mismo podemos decir de las arañas), como seres nocturnos se les teme pero no deja de haber cierta admiración hacia ellos por lo mismo de atravesarse a donde otros -la mayoría- no se atreve a vivir: la noche.

“El tótem, nos dice Freud, se transmite hereditariamente”⁷⁴ y aunque Bruce Wayne no tiene lazos sanguíneos con ningún otro personaje aparecido hasta el momento en la historieta (en la serie de televisión aparecía un personaje llamado “la tía Harriet”), se ha presentado la ocasión de pasar el manto del murciélago a otro personaje, mismo que se verá cubierto del misticismo y significado del tótem oscuro.

En las sagas “La caída del murciélago”, “La cruzada del murciélago”, “Duelo de Murciélagos” e “Hijo Pródigo” se relata la historia de cómo Bruce Wayne se ve en la necesidad de dejar a otro ser el Batman, confiándoles no solamente el tótem sino la responsabilidad encarnada en el hecho de ponerse el traje.

En las tres primeras sagas mencionadas, el manto es tomado por un héroe llamado Azrael, perteneciente a otro tótem (la orden de San Dumas) y quien cumple más o menos con las expectativas del Batman original hasta que empieza a romper con algunos de los tabúes que acompañan al tótem al que le ha jurado fidelidad, uno de ellos el ser extremadamente violento.

Una de las coincidencias encontradas entre el Batman original y Azrael se hace evidente cuando, en una de sus visiones, Jean Paul Valley (Azrael) es llamado por San Dumas “el

⁷⁴ **Batman**, Editorial Vid, Año IV, No. 76, México, agosto 30, 1990, p11.

ángel vengador”, este aspecto de la venganza puede ser el que lleve a la continuidad al nuevo Batman pues es la venganza la principal razón de ser del personaje.

En “Hijo Pródigo” el nuevo Batman es mucho más cercano al original, se trata ahora del primer Robin, aquél llamado Dick Grayson (a quien en México se le llamaba Ricardo Tapia) quien fuera “despedido” en alguna época de su trabajo de Robin para convertirse en un nuevo héroe llamado Ala Nocturna. Dick cumple aceptablemente su misión y regresa a su papel de Ala Nocturna una vez que Bruce Wayne regresa de sus vacaciones.

El Robin actual ha sido adaptado para parecerse más al Batman, cuando en 1940 se introduce al pequeño acompañante del hombre murciélago, éste contrastaba con la imagen del superhéroe dado lo colorido de su uniforme rojo, verde y amarillo; su tótem era el pájaro llamado petirrojo. Timothy Drake, el tercer Robin, es vestido con una gran capa negra que lo cubre hasta los pies, la reminiscencia del antiguo traje queda tan sólo en el forro amarillo de la capa, si bien subsisten los rojos y verdes, éstos son de tonos mucho más oscuros y el pantaloncillo de antes es ahora una malla que le cubre toda la pierna.

Con este personaje, Ala Nocturna y con el uniforme que lleva el tercer Robin, comprobamos al murciélago y más exactamente la oscuridad como un tótem colectivo.

Al introducir los cambios en el tercer Robin, se le aleja del chico alegre que siempre contrastó con la imagen del personaje principal. En la edición especial “Galería Nocturna” se muestran los apuntes de Bruce Wayne a la hora de diseñar el traje de su nuevo compañero. “El concepto de **hombre**, como **murciélago**, no puede traducirse al de **chico** como **pájaro**. La oscuridad funcionará, pero tal vez los colores de los **Robins** anteriores deberán conservarse para **continuar** con la **tradicción...** como un ejemplo que Tim debe **emular** y **superar**”.⁷⁵

⁷⁵ Batman, Galería Nocturna, Edición Especial, Editorial Vid, México 1996, p.17

En cuanto a los anteriores diseños, que llevaron a que el llamado dúo dinámico fuera compuesto por dos figuras que contrastaban enormemente (y cuando se llegaron a acoplar más fue en favor de la figura de Robin), se menciona: “Reconocer todos los aspectos equivocados de los Robins anteriores... eran muy “juveniles” y “alegres”. Yo soy lo bastante oscuro para los dos, pero si Tim ha de unirse en mi empresa, deberá ser **más serio**.”⁷⁶

Al “continuar con la tradición”, el Tótem de Robin integrado ahora al de su protector, lleva además consigo la carga de los que anteriormente llevaron este traje. Cuando Timothy Drake se convierte en el nuevo Robin, Batman le explica: “Cuando te pongas ese traje, te convertirás en un símbolo. Entonces ya no tendrás opción. Tendrás que ser digno de lo que te habrás convertido. La máscara ocultará tus miedos. Nadie sabrá lo que piensas. Es un arma de dos filos. Asustará a tus enemigos, y te dará seguridad. Pero ninguna máscara logrará ocultarte de ti mismo.”⁷⁷

El traje de Robin, es, lo que a fin de cuentas lo transforma en héroe. “El traje es mágico, da poder. Oculta las debilidades, te hace dar lo mejor de ti. Te convierte en un héroe.”⁷⁸

Junto con Robin y Ala Nocturna encontramos a dos personajes con el mismo tótem del Batman, el primero es Batichica, que utiliza el mismo traje del superhéroe y en algún tiempo una Batimujer.⁷⁹

Sus enemigos se mantienen ajenos al tótem (posteriormente observaremos que esto no es válido para nuestro análisis del Hombre Araña) con excepción de Man-Bat, un extraño ser mitad murciélago, mitad hombre.

⁷⁶ *Idem*, p 21.

⁷⁷ *Batman*, Editorial Vid, Año VI, No. 145, México, julio 20, 1993.

⁷⁸ *Batman*, Editorial Vid, Año VI, No. 146, México, agosto 3, 1993

⁷⁹ Quien casó en Detective Comics No. 485, según H.G. Holguín, “Documentos Clasificados” en: *Batman*, Editorial Vid, Año V, No. 106, octubre 28, 1991, México, p. 48.

El tótem lo va cubriendo todo. La ciudad del Batman, Ciudad Gótica, se ha ido volviendo cada vez más como su héroe y resulta significativo que ésta haya sido una creación posterior al superhéroe (al iniciar la historieta el Batman vivía en una ciudad cualquiera, una preferentemente asociada con Nueva York) y posteriormente le fue puesto el nombre, agregándosele con el tiempo características del y para el superhéroe.

En la saga "Destructor"⁸⁰ aparece una descripción gráfica más detallada de la ciudad que en otras historias, en ella observamos una ciudad hecha a la medida para el héroe, oscura y misteriosa. Va en sus estructuras de lo gótico a lo barroco, siempre guardando en sus formas una frialdad y rigurosidad parecidas a las del héroe. Cuando el Batman se refiere a Ciudad Gótica como "su" ciudad⁸¹ no solamente habla de la ciudad en que nació, la ciudad es como una extensión de su ser, dentro de la que conviven (como en él) partes que habrán de ser reprimidas. Él mismo declara "no la llamo mi ciudad sólo porque vivo en ella"⁸² antes de hacer alarde de que sabe de memoria todos los caminos de desagüe en la ciudad.

El tótem va en aumento, con los años se puede apreciar perfectamente en las historietas este acercarse a la oscuridad⁸³. Títulos como "Shadow of the Bat" o "Legends of the Dark Knight" son las más oscuras del personaje y esto precisamente las caracteriza de entre las demás pero en el título clásico de Detective Comics se nota una gran diferencia entre el colorido de las historietas de los cincuenta y sesenta a las actuales.

En cine y televisión ha ocurrido algo similar, baste comparar la serie animada de los años setenta con la actual o más aún la clásica serie del Batman que estelarizaba Adam West. En esta serie no vemos nada oscuro, la noche no juega ningún papel en absoluto y

⁸⁰ Batman., Editorial Vid, Año VIII, Nos. 217-219, México, junio 17, 1996-julio 15, 1996

⁸¹ Esto se ve usualmente en Batman. Año VIII, No. 208, en donde ante la aparición de un nuevo criminal en Ciudad Gótica, el Batman repite una y otra vez "no en mi ciudad".

⁸² Detective Comics, DC Comics, No. 704, E.U.A., diciembre, 1996.

⁸³ Acentuándose mucho más en las historietas post-crisis, sobretudo en el título Legends of the Dark Knight.

el tótem que carga el personaje es ya no el del murciélago original sino el de aquél personaje de historieta que ganó el calificativo de superhéroe para ser explotado en la televisión. Actualmente las historias de “Batman y Robin” suceden exclusivamente de noche, el personaje se ha vuelto más amargado, obsesionado -como aquél de la historieta- con erradicar al crimen y tanto él como su ciudad aparecen de tal manera oscuros que los dibujantes prefieren trazar sobre papel negro.⁸⁴

c) El araña.

Peter Parker adquirió sus superpoderes al ser mordido por una araña radioactiva en una exposición científica, esto brindó al estudiante los poderes proporcionales de una araña para su tamaño.

El tótem, que definimos con Freud en el anterior apartado, aparece en las historietas de manera más gráfica en cuanto a la araña. El traje, por ejemplo, en donde aparece una araña en el pecho y espalda del superhéroe fue creado para ser vistoso (la primera reacción del personaje al adquirir sus poderes fue el ir a la televisión para ganar dinero).

Para asemejar más al insecto en cuestión se hace al personaje trepar por las paredes de los edificios y más comúnmente viajar de rascacielos en rascacielos utilizando su telaraña, misma que fue inventada en la primera aparición del héroe -por él mismo- para acercarse más al tótem de la araña.

Los dibujantes de Marvel se han preocupado por darle al personaje apariencia de una araña -porque si esto no lo han conseguido con el traje como se logró con la capa del Batman por ejemplo- las posiciones en que se dibuja al héroe se acercan a la imagen del

⁸⁴ Rusell Chong, dibujante de escenografía, entrevista a “HBO First Look”.

artrópodo en cuestión. El Hombre Araña suele aparecer colgado de su telaraña de cabeza, sosteniéndose de ésta de pies y manos boca-abajo en la esquina superior de algún edificio de Nueva York.⁸⁵

Si bien el tótem no juega en el Hombre Araña un papel tan fuerte como lo hace en Batman, al grado de abarcarlo absolutamente todo a nivel gráfico por ejemplo, en la historieta de Marvel las arañas juegan un papel preponderante y aparecen por doquier.

Freud define al tótem como espíritu protector, bienhechor que envía oráculos a sus hijos; en la serie de televisión, en la saga titulada "The Sins of the Fathers" (Los Pecados de los Padres) aparece un personaje llamado Madame Web, quien sentada en un trono con una escenografía elaborada con telarañas y ella misma vestida de rojo con una gran araña (parecida al tercer traje del Hombre Araña⁸⁶), transporta a "su dimensión" al héroe para darle consejos y advertirle sobre los peligros que se ciernen sobre él.

Uno de los más ilustrativos ejemplos en los que el tótem del araña aparece por todos lados es la miniserie titulada "The Arachnis Project"⁸⁷ en la cual un sujeto llamado Carlton Drake busca a toda costa la sangre del arácnido para detener su muerte y convertirse en el primer "Homo Arachnis", una nueva especie capaz de resistir a un holocausto atómico gracias a su exoesqueleto. Toda la historia gira alrededor del asunto con la sangre de araña y concluye con Carlton Drake convertido en una especie de araña gigante.

⁸⁵ Así aparece en *The Spectacular Spider-Man*. Marvel Comics, Vol 1, No. 212, EUA, mayo 1994. Mientras se lamenta por los problemas que le acarrean en su vida como Peter Parker el haber decidido convertirse en el Hombre Araña. A este respecto ver anexo III.

⁸⁶ Este traje lo usó quien fuera el clon de Peter Parker, Ben Reilly, al crearse el Hombre Araña original; primero apareció con este traje en: *Sensational Spider-man*. Marvel Comics, Vol 1, No. 0, EUA, enero, 1996.

⁸⁷ *Spiderman: The Arachnis Project*. Marvel Comics, Vol. 1, Nos. 1-6, EUA, agosto 1994 - enero 1995.

En “La invasión de los mata arañas”⁸⁸ todos estos artefactos enviados para eliminar al superhéroe tienen forma de arañas. En la adaptación de esta historia a la televisión sucede exactamente lo mismo con la forma de estos robots llamados “mata-arañas”.

En la saga de televisión “Neogenic Nightmare” (adaptada de las historietas) la sangre de Peter Parker se degenera al grado de convertirlo en una araña de cuatro metros de altura, antes de que esto sucediera el personaje aparece un par de capítulos con seis brazos.

Si el tótem de la araña no predomina tan definitivamente en Marvel como en DC Comics (la oscuridad del Batman lo parece ir cubriendo todo), en el Hombre Araña se llega a un punto en donde él es el origen de todo lo demás. Dos de los recursos preferidos por la empresa para generar historias son los clones y los simbióticos; los primeros son reproducciones exactas del superhéroe a partir de genes encontrados en su sangre o piel; los segundos son seres que se adhieren al superhéroe haciéndose uno con él pero al retirarse de éste se marchan con sus poderes y parte de sus conocimientos.

Cronológicamente aparecen primero los clones de Peter Parker que los seres simbióticos pero la explotación del tema de clones es más reciente. De la saga que involucró a todos los personajes Marvel (algo parecido a “Crisis en las tierras infinitas” de DC), “Guerras Secretas”, el Hombre Araña adquiere un traje, éste resulta ser un ser simbiótico que lentamente se está apoderando de él. El superhéroe se deshace del ser, el simbiótico escapa entonces llevando consigo todos sus poderes, recuerdos y un gran resentimiento, uniéndose después a una serie de personajes -todos enemigos suyos- adquiriendo éstos ciertas características del Hombre Araña. Venom, el más reciente némesis del arácnido no solamente lanza telarañas sino lleva incluso una gran araña dibujada en el pecho.

Del recurso de los simbióticos han surgido Venom, Carnage y la Mujer Simbiótica.

⁸⁸ Spider-Man, el Hombre Araña, Editorial Vid, Año 1, Nos 6-11, México, abril 16-junio 25, 1995.

El recurso más explotado recientemente por la compañía Marvel han sido los clones. De la sangre de Peter Parker se han podido hacer duplicados más o menos exactos del protagonista. Los dos más representativos son Kane (un clon deforme que se ha convertido en criminal a sueldo) y Ben Reilly, clon perfecto quien se convertiría antes de su muerte en la Araña Escarlata (usaba un traje semejante, con una araña pintada en el pecho) y más tarde tomaría el rol del Hombre Araña.

Como padre de todo su universo, el Hombre Araña no solamente ha servido de origen a estos personajes sino también a Morbius (un monstruo que al mezclar sangre de murciélago y la de Peter Parker con la suya se transformó en vampiro).

De los enemigos tradicionales del Hombre Araña, cada quien -excepto los simbióticos y clones mencionados- tiene un tótem propio; los casos más ilustrativos y transparentes de esta relación con un animal tótem se da con los supervillanos que lucharon al principio contra el Hombre Araña, éstos "eran decididamente grotescos, combinando aspectos de animales y seres humanos: Doctor Octopus, el Buitre, El Lagarto, El Escorpión y El Camaleón"⁸⁹, todos son individuos marcados por su traje (o alguna deformidad, como es el caso del Lagarto), del cual obtienen características del animal que les da nombre.

El caso más importante a considerar en este aspecto es el del Escorpión, a quien se le asigna este animal tótem precisamente porque es enemigo natural de la araña, dando por sentado que la realidad entre ellos (el villano y el héroe) imitará a la naturaleza y por ese simple hecho -una vez la magia que nos menciona Freud- la araña será derrotada.

⁸⁹ Peter Sanderson, "Los primeros Treinta años" en Spider-Man, El Hombre Araña . Editorial Vid, Edición Especial No. 1, México, s/f, p. 66.

d) Algunas consideraciones en torno al totemismo de los superhéroes.

El aspecto fundamental del tótem, más allá de su mera descripción es para Freud lo que implica dentro de la cultura, misma que empieza con las prohibiciones encarnadas en el tótem (esto es, el tabú). La prohibición del parricidio y el incesto son las dos grandes aportaciones de las sociedades totémicas a la cultura; de hecho para Freud la cultura tiene su base en los tabúes inaugurados históricamente en el totemismo.

Para Freud el cuidado hacia el animal totémico tiene que ver con un parricidio ancestral⁹⁰, el asesinato de un padre del cual ahora los hijos se quieren redimir; menciona el mito cristiano del pecado cometido contra el dios padre y las historias de los dioses griegos en donde se atenta contra la vida del padre de los dioses. Hemos aquí analizado el totemismo en los superhéroes y encontramos también que el inicio de este totemismo (que empieza al nacer la identidad del superhéroe) es la muerte del padre.

El Batman surge de la muerte de sus padres y toda su vida estará marcada por el incidente en el que éstos perdieron la vida. El Hombre Araña no tiene padres biológicos (al menos nunca aparecieron en la historieta) pero quien jugaba ese rol fue asesinado y de ese asesinato surge precisamente que el personaje se vuelve superhéroe.

En Batman, Bruce Wayne se siente de alguna manera responsable por la muerte de sus padres; en la saga "Hora Cero" se deja ver que a él le hubiera gustado morir en lugar de sus padres pero este sentimiento no tiene relación directa con la decisión de volverse un héroe como del asesinato en sí.

En el capítulo "Perchance to Dream" de la serie de televisión (Fox, 1994-), el Sombrerero hace soñar a Batman con su mundo ideal y en este mundo resulta que no mataron a sus padres y por lo mismo no se convirtió nunca en Batman; sin embargo en el

⁹⁰ Sigmund Freud, *Tótem y Tabú*, p. 217.

sueño aparece un Batman en Ciudad Gótica, situación que interpretamos una vez más como el tótem de la ciudad: no puede haber Ciudad Gótica sin Batman y viceversa (recordando que la ciudad fue creada para el personaje y se fue moldeando de acuerdo a su perfil).

El caso del Hombre Araña es más ilustrativo en cuanto al asesinato del padre. Él, ya en su papel de Hombre Araña no detiene a un ladrón pudiendo hacerlo por no considerarlo su trabajo y este ladrón asesina a su tío Ben (que ocupa el rol de padre); dicha tragedia como antes mencionamos fue lo que orilló a Peter Parker a tomar la decisión de convertirse en superhéroe⁹¹.

El sentimiento de culpa -a nivel inconsciente- es el que vuelve a los superhéroes lo que son. La enorme responsabilidad que se han echado a costas tiene su origen en esa culpabilidad, como sujetos obsesivos este sentimiento los llevará a no descansar en su labor por más peligrosa que ésta sea.

La historia general de los superhéroes en las historietas, en Batman después de “Crisis en la Tierras Infinitas” particularmente y en el Hombre Araña desde su creación, y en las más recientes series de dibujos animados de ambos personajes, son una tragedia.

Freud toma como ejemplo “La muerte de Orfeo”, tragedia griega donde el personaje principal que da nombre a la obra echa sobre sí la “culpa trágica” para redimir al coro (aquellos que le rodean) del crimen -si se le puede llamar así- de haberse rebelado contra una autoridad divina o humana.

Freud justifica el sufrimiento del héroe diciendo: “debe sufrir porque es el padre primitivo, el héroe de la gran tragedia primera”⁹² y al mismo tiempo define a la culpa trágica como “aquella que el héroe debe tomar sobre sí, para redimir de ella al coro”.⁹³

⁹¹ El sentimiento de culpa se deja ver en la propaganda para las revistas *Amazing Fantasy* Nos. 16 y 17 en las cuales se sentencia en una lápida: “Tu tío Ben está muerto, y todo es culpa tuya.”

⁹² *Idem*, p. 219.

⁹³ *Idem*.

El “coro” son simplemente “los demás”, aquellos que no tienen superpoderes como el Hombre Araña o todo el dinero del mundo como Bruce Wayne, son a quienes hay que proteger. Para Venom el asunto resulta aún más claro, la población en general son “los inocentes”, a quienes hay que proteger -pero para hacerlo- habrá que “drenar la sangre de los culpables”.

Esta tragedia es tal en la vida de los superhéroes, de Batman en especial, porque lo ha transformado totalmente en el señor de la noche, se ha obsesionado a tal grado con su cruzada que no queda más de él, ha tenido que entregar su vida y su fortuna a su causa sin obtener nada a cambio. En tanto al Hombre Araña la tragedia está en casi todas las revistas, ha perdido en su lucha contra el crimen a su novia Gwen Stacy, a su Tía May y recientemente a su hija; además su vida privada se ha visto una y otra vez vuelta una pesadilla (tal como la describe él mismo) por no poder llevar una vida como Peter Parker siendo a la vez el Hombre Araña, la solución a sus problemas es abandonar su papel de superhéroe pero gracias a la culpa que lleva a cuestas esto le resulta imposible.

Hemos comenzado este apartado hablando de las prohibiciones que encarna el tótem y nos hemos desviado -como una necesidad- hacia el crimen contra la autoridad, preferentemente contra los padres que da origen a las tragedias y en nuestro caso a los superhéroes.

La prohibición suprema de los superhéroes analizados aquí es la de no matar. Las tres prohibiciones nacidas del totemismo son las referentes al incesto, al canibalismo y al homicidio; la actitud cultural ante el canibalismo es de total condenación pero no podemos decir lo mismo de los deseos incestuosos, pues se hacen sentir a pesar de la prohibición; del homicidio podemos decir que si bien culturalmente se mantiene una

actitud de rechazo ante él, estamos muy lejos de llevarlo al grado del canibalismo, este es “todavía practicado e incluso ordenado, en nuestra cultura”⁹⁴.

Nos detuvimos anteriormente en el origen de los dos superhéroes (podríamos agregar a Superman, que se vuelve superhéroe después de la destrucción de su planeta o de Punisher, cuya familia fue asesinada en una balacera entre bandas rivales) encontrando en común el asesinato de los padres y la culpabilidad resultado del hecho, proveniente de manera principal de los deseos inconscientes de matar al padre. Desde la perspectiva de Freud no nos es extraño encontrar que la mayor prohibición de ambos superhéroes sea la de matar; han llevado al más débil -culturalmente- de los tabúes a su máxima expresión.

El Hombre Araña no utiliza más arma que la telaraña elaborada por el mismo -para fines de acercarse más a su animal tótem-, alguna vez creyó que ésta podía resultar mortal para aquellos a quienes atrapaba, dejándola de usar en el acto,⁹⁵ mientras que el Batman lleva la prohibición de matar tal como lleva su obsesión y no solamente procura no usar armas letales sino además siente una fuerte aversión por las armas de fuego. En la novela gráfica “The Dark Knight Returns” se muestra a Batman con una pistola, asunto que molestó no solamente a los lectores sino al creador del personaje, Bob Kane, quien primero había puesto en manos del hombre murciélago una pistola pero se la quitó cuando su editor le advirtió: “los héroes no llevan pistola.”⁹⁶

La prohibición de matar resulta por demás personal en el mundo de las historietas, personajes como Punisher no tienen problema en hacerlo, la misma policía lo hace. Venom asesina pero viola además la prohibición del canibalismo; al respecto Freud nos dice que se “sabe, en efecto, de personas que se han creado por sí mismas, prohibiciones tabú individuales y que las observan tan rigurosamente como el salvaje las restricciones de su

⁹⁴ Sigmund Freud, *El Provenir de las Religiones*, p. 17.

⁹⁵ En la miniserie “Web of Doom”.

⁹⁶ Entrevista a Bob Kane en el programa “HBO First Look”

tribu o de su organización social, y si no estuviese habituado a designar a tales personas con el nombre de “neuróticos obsesivos”, hallaría muy adecuado el nombre de “enfermedad del tabú” para caracterizar sus estados.”⁹⁷

El Hombre Araña tiene continuamente pensamientos sobre matar a sus adversarios, los tuvo cuando Venom secuestró a los que se hicieron pasar por sus padres⁹⁸ o cuando el Duende Verde mató a su novia, se podría decir que si no lo ha hecho es porque las circunstancias no se han presentado propicias para cometer el asesinato planteado.

Batman bien podría ser calificado como un neurótico obsesivo sin ningún problema, desplazando la prohibición de matar hacia las armas de fuego, “todo aquello que orienta las ideas del sujeto hacia lo prohibido, esto es, todo lo que provoca un contacto puramente mental o abstracto con ello, queda tan prohibido como el contacto material directo.”⁹⁹ Y esto es cierto en cuanto a toda idea, todo artefacto o plan que pueda causar la muerte aunque sea de un enemigo tan odiado como lo es el Comodín.

Sin embargo, la desesperación ante los criminales que escapan una y otra vez de prisión (o del manicomio, como veremos más adelante) hacen de vez en vez a los superhéroes plantearse la necesidad de eliminarlos de una vez por todas; “la tentación de matar es más fuerte en nosotros de lo que creemos y que se manifiesta por efectos psíquicos, aun cuando escape a nuestra conciencia; y habiendo reconocido que las prohibiciones obsesivas de determinados neuróticos no son sino precauciones y castigos [ante la culpabilidad sentida del asesinato de sus familiares] que los enfermos se infligen a sí mismos porque sienten con una acrecentada energía; la tentación de matar, podremos volver a aceptar de nuevo la proposición antes formulada, esto es, la de que siempre que existe una prohibición ha debido de ser motivada por un deseo, y admitiremos que esta

⁹⁷ Sigmund Freud, *Tótem y Tabú*, p. 44.

⁹⁸ Entonces Peter Parker creía que eran sus padres. En *Spider-man, el Hombre Araña*, Editorial Vid, Año I, No. 18, México, octubre 1, 1995.

⁹⁹ Sigmund Freud, *Op. cit.*, p. 46.

tendencia a matar existe realmente en lo inconsciente y que el tabú, como el mandamiento moral, lejos de ser superfluo, se explica y se justifica, por una actitud ambivalente con respecto al impulso al homicidio.”¹⁰⁰ La rendición a esta tentación, aunque no total, será examinada en el siguiente capítulo pues las prohibiciones mencionadas residen en la instancia psíquica denominada superyó.

¹⁰⁰ *Idem*, p. 102.

V. EL SUPERYÓ.

a) El aparato psíquico.

“Freud consideraba que el recién nacido es fundamentalmente *ello*, esto es, una masa de impulsos sin consciencia organizadora o rectora.”¹⁰¹ Es ante el contacto con el mundo que el sujeto va modificando una porción del *ello* y da lugar al surgimiento del *yo*, este ente surge a partir de la necesidad de verificar la realidad y lo que ésta impone al sujeto; el contacto con la realidad significa la coerción de miles de reglas y normas morales a las que el sujeto habrá de adaptarse. Estas normas se van incorporando -como imágenes del padre, la primera figura de autoridad- dentro del *yo*, dando origen a la parte denominada como *superyó*.

Este elemento de la estructura psíquica (*ello/yo/superyó*) lo dividiremos posteriormente en dos: el *superyó* consciencia, aquél dedicado a censurar y criticar y su contraparte, el *superyó* tiránico, que vendría a desempeñar el papel de abogado del *ello*.

b) Los Superhéroes como Superyó Conciencia.

El papel del héroe tradicional, (en los medios) es el de crear un rol, un estereotipo a seguir, marcar las pautas del camino hacia el éxito.

Como medio de comunicación, las historietas son un aparato educativo y como todos los demás medios transmite “en suma una ideología, educando para la creación y mantenimiento del tipo de hombre necesario para la estructura dominante”.¹⁰² El objeto

¹⁰¹ Clara Thompson, *El Psicoanálisis*, p. 70.

¹⁰² Enrique Guinsberg, *Control de los Medios. Control del Hombre*, p. 29.

de este estudio no es, por supuesto, la ideología en sí de los superhéroes ni tampoco aquello internalizado por el lector de historietas al leer a estos dos personajes sino aquellas características observadas desde el psicoanálisis freudiano y la concepción de Sociedad Disciplinaria de Michael Foucault que -en determinado caso- podrían ser introyectadas por el lector y si no totalmente introyectadas si existe un cierto nivel de identificación con los personajes al ir a comprar sus revistas.

Cabe aclarar que los dos personajes analizados aquí no son exactamente "el héroe tradicional", éste calificativo iría bien para Superman o el Capitán América pero no necesariamente para el Batman, cuya motivación es la venganza o el Hombre Araña y sus múltiples tentaciones de matar a sus enemigos. Los métodos empleados por el Batman, especialmente, conservan una gran distancia de aquellos empleados por los superhéroes tradicionales, en alguna ocasión el Hombre Murciélago le llegó a decir a Superman: "Me enferma tu patriotismo de Boy Scout".¹⁰³

En los medios, menciona Enrique Guinsberg "(historietas, telenovelas, series, programas de diversión y culturales, etcétera), por el contrario [a otros aparatos de difusión], la realidad es manifestada de manera no explícita sino implícita, mostrando caminos de éxito y fracaso, premios y castigos, héroes considerados modelos, seleccionando tipos de cultura, etcétera."¹⁰⁴ Este es, en parte, para el autor citado, el papel de los superhéroes en los medios de comunicación (pues como ya vimos, han trascendido a la historieta).

Si para Guinsberg las identificaciones con los personajes de los medios son fundamentales para la creación del yo, también lo son en la creación del superyó al que él llama "el policía internalizado".

Freud concluye en sus estudios que la fase totémica sirvió a la humanidad para sentar las bases para la sociedad. La prohibición del homicidio, el incesto y el canibalismo fue el

¹⁰³ **Batman. Muerte en la Familia**, Tomo II, Editorial Vid, México, 21 de enero de 1988.

¹⁰⁴ *Idem*, p. 79.

inicio para que los hombres saltaran del estado natural a la creación de la civilización tal como la conocemos pero para llegar a hacerlo y aprovechar su dominio de la naturaleza se debían hacer renunciaciones al estado natural y aquellas fueron las tres primeras renunciaciones. "Una característica de nuestra evolución consiste en la transformación paulatina de la coerción externa en coerción interna por la acción de una especial instancia psíquica del hombre, el superyó, que va acogiendo la coerción externa entre sus mandamientos. En todo niño podemos observar el proceso de esta transformación, que es la que hace de él un ser moral y social. Este robustecimiento del superyó es uno de los factores culturales psicológicos más valiosos. Aquellos individuos en los cuales ha tenido efecto, cesan de ser sus adversarios y se convierten en sus más firmes substractos."¹⁰⁵

Pero en este estudio, como hemos señalado ya, no nos interesa la forma en que los superhéroes de historieta sirven para la creación del superyó de los lectores; siendo nuestro objeto de estudio dos superhéroes en específico, (y aprovechando el poder leer mediante los bocadillos aquello que piensan) nos internaremos en el superyó de los superhéroes, que ante todo han jurado mantener un estado de cosas (la justicia principalmente) y llevan consigo una serie de prohibiciones dictadas por ellos mismos, principalmente, el homicidio.

Cabe muy bien la aclaración del papel del superhéroe como muy superior al del héroe tradicional, quienes muchas veces se convierten en héroes por mera casualidad; el trabajo del Hombre Araña o del Batman es precisamente ser superhéroes y poseen habilidades por encima del resto de la población que los hace ideales para este trabajo.

¹⁰⁵ Sigmund Freud, *El Porvenir de las Religiones*, p. 17.

c) El superyó de los superhéroes.

Entendiendo a la instancia psíquica denominada superyó como dividida en dos, con cada una de sus partes antepuesta a la otra, analizaremos la misma en dos superhéroes y sus respectivos némesis en su medio original, la historieta y su presentación en cine y televisión.

El superyó consciencia, es el superyó conocido tradicionalmente y se refiere a "la parte de nuestra personalidad que regula nuestras conductas, nos juzga y se ofrece como modelo ideal. Así el yo, bajo la mirada de un escrupuloso observador, respondería a las exigencias conscientes de una moral a seguir y de un ideal a alcanzar."¹⁰⁶

Existiendo junto con la anterior instancia descrita, existe la contraparte que es el superyó tiránico, así como el anterior se ocupa de un "bien" (en el necesario maniqueísmo de las historietas) que tiene que ver con el bienestar social e individual, "el 'bien' de éste superyó salvaje nos ordena encontrar no el bien moral (es decir, lo que está bien desde el punto de vista de la sociedad), sino el goce absoluto en sí mismo; nos ordena infringir todo límite y alcanzar lo imposible de un goce incesantemente sustraído."¹⁰⁷

El objetivo que el superyó tiránico se propone, de romper todas las prohibiciones tendrá que ver con las prohibiciones existentes en su contraparte, el superyó consciencia y de esta manera se convierte en su némesis pues está condicionado por el ideal existente en el superyó consciencia, contra el que se dirige.

En nuestro campo, nos referiremos primeramente a la serie Batman (transmitida por ABC de 1966 al 68) encontramos al personaje encarnado por Adam West como un sujeto con un superyó consciencia terriblemente represivo, que se apega totalmente al ideal, siendo a su vez, el ciudadano ideal de Ciudad Gótica.

¹⁰⁶ Juan David Nasio, *Enseñanza de 7 Conceptos Cruciales en Psicoanálisis*, p. 185.

¹⁰⁷ *Idem*.

El personaje del Batman se maneja siempre dentro de los marcos de la ley y de todo aquello que la sociedad califica como bueno, sin salirse nunca de esta línea. Todas sus hazañas, la forma en que pelea contra el mal, es situándose en la contraparte, desde el lado bueno de la realidad, tal como se concibe en la serie.

Los golpes, las coreografías de peleas que tenemos en la serie son, en todo caso, la única expresión violenta del Batman (que nunca golpeará de más a nadie) y esta violencia será aminorada por los grandes ¡POW! y ¡CUAZ! que adornan la pantalla en las -de por sí- inverosímiles confrontaciones que tiene contra los "malos".

Briñcando al cine, en la primera secuencia en que aparece Batman en la película dirigida por Tim Burton (1989), el superhéroe deja caer a un maleante desde lo alto de un edificio, causando su irremediable muerte, como hará con el Comodín al final de la cinta, no sin antes llevar a una fábrica de toxinas (propiedad del Comodín) su Batimovil cargado de bombas para volar el lugar. En Batman Returns, del mismo director (1992) observamos al superhéroe poner una bomba en el cinturón de uró de los "malos" para hacerlo volar en mil pedazos.

En estas dos películas, el Batman se llega a ensañar con sus enemigos y el realismo de las peleas supera con mucho lo visto en la pantalla chica anteriormente. El equilibrio entre el superyó consciencia y el superyó tiránico se vuelve mayor; los ideales de castigar al malvado (más que prevenir el crimen, detener a los criminales o proteger la justicia) es producto del superyó tiránico, así como las muertes que produce; suponemos que en su constante lucha, el superyó consciencia permite estos excesos por tratarse de la causa que se ha impuesto al crearse el personaje.

Bob Kane, creador del Batman, defiende este cambio en las películas diciendo que Batman no mata a nadie (en el cómic nunca se le ha visto hacerlo) sino que los "malos" mueren incidentalmente... caen de edificios pero no aventados por el Batman.¹⁰⁸

En el caso del Hombre Araña, durante sus series animadas (1967-70 y 1981-86 ambas transmitidas por ABC), siempre encontramos al muchacho que adquiere poderes y los utiliza para luchar por la justicia. Lo más cercano que podemos tener como manifestación de un superyó tiránico es la actitud de Peter Parker al adquirir sus poderes, los cuales usa primero para ganar algo de dinero, en una actitud que él mismo califica de egoísta poco después (la misma historia que en el cómic).

La represión en el Hombre Araña no es mucho menor que en el Batman pues observamos a un estudiante modelo, del cual la tía (la persona que lo cuida) está sumamente orgullosa; además de ser un aplicado universitario, trabaja para mantener sus estudios y por si fuera poco, siempre acaba su tarea antes de salir a patrullar la ciudad. La represión, sin embargo, la encontramos a mayor nivel cuando observamos (al igual que en el cómic) al "nerd" que en realidad es, cuando sus compañeros lo tratan mal y él no responde, a pesar de los poderes adquiridos.

Como mencionamos anteriormente, los clones y seres simbióticos han servido a Marvel para crear personajes a partir del héroe principal. Uno de estos seres es Kane, un clon deforme de Peter Parker; la deformidad de Kane no es solamente física, éste parece encarnar, como Venom, la parte oscura y reprimida del superhéroe. Kane es todo superyó tiránico y matar le resulta tan normal como prohibido lo tiene el Hombre Araña; Ben Reilly, en cambio, es un clon perfecto de Peter Parker (al grado de crear una confusión en cuanto quién era el original), lleva consigo la misma estructura psíquica en la cual el superyó conciencia domina las acciones.

¹⁰⁸ Entrevista con Bob Kane. <<http://www.pathfinder/batrobe/articles/people073189b.html>>.

En las peleas, nunca hubo algo en realidad violento y acentuándose más en su segunda aparición en caricatura ("Los amigos de la araña" 1981-86) éstas eran atenuadas por el corte cómico brindando a los enfrentamientos con sus enemigos, en esta serie, el Hombre Araña está acompañado por otros dos superhéroes con los cuales hace mofa de sus enemigos.

Es conveniente señalar que en esta segunda época en caricatura, uno de sus compañeros era Iceman (el hombre de hielo, la otra era Estrella de Fuego) quien aparecía en la TV como un personaje de buen humor, un poco más suelto que Peter Parker -en su comportamiento tanto como Bobby Drake e Iceman- pero siguiendo el modelo del ideal, mientras que en los cómics formaba parte de los X-Men, en donde se destacaba por no estar de acuerdo nunca con el jefe del grupo con quien tenía constantes enfrentamientos a tal grado que decidió abandonar al grupo.

Referirnos a la sobria aparición del Hombre Araña en la serie de CBS (1978-79) como a las dos películas que salieron de este serial de 13 episodios, es encontrar nuevamente al chico estudioso, al empleado modelo -aunque un poco rebelde- y al superhéroe dedicado más a la investigación que a los golpes. La violencia que emana del superyó tiránico de éste personaje ha sido reducida al mínimo y de esta manera el Hombre Araña no busca acabar con sus enemigos o con los "malos" a golpes, sino generalmente usa la telaraña para detenerlos, quedando así un paso arriba de otros superhéroes en cuanto a respetar la integridad física de sus oponentes.

d) El superyó tiránico como agente externo.

Empezamos ahora con el Hombre Araña y una de las historias que marcó época: la muerte de su novia Gwen Stacy a manos de su enemigo El Duende Verde (Green Goblin),

después de la cual el Hombre Araña se lanza furioso a acabar con su enemigo (Amazing Spider-Man 121-122) pero -y después de una memorable golpiza- recuerda su promesa de defender ciertos ideales y decide no matarlo. La muerte del Duende Verde se produce de manera meramente accidental mientras luchaba con el Hombre Araña (tal como decía Bob Kane) pero lo importante es observar cómo el superyó consciencia detiene al tiránico que buscaba asesinar al rival.

El superyó tiránico del Hombre Araña se manifestará nuevamente mucho tiempo después (hasta Marvel Super Heroes Secret Wars No. 8 y Web of Spiderman No. 1, reeditados por Marvel en un libro llamado "Saga of the Black Costume") cuando en una misión en el espacio con otros superhéroes, el Hombre Araña obtiene un nuevo traje con que le da mayores habilidades, mas fuerza y telaraña además de transformarse a voluntad en cualquier tipo de vestimenta.

Dicho traje resulta ser un ente alienígena que busca acoplarse totalmente con Peter Parker y formar un solo ser; en el proceso, el Hombre Araña, ahora vestido de negro, se vuelve mucho más violento y se ensaña con sus enemigos al grado de preguntarse para qué los encierra en la cárcel si siempre vuelven a causar problemas, planteándose como respuesta el asesinarlos.

Si bien el superyó tiránico no consigue volver "malo" al Hombre Araña, sí lo hace plantearse cosas -y llevar a cabo algunas- en contra del ideal que se ha prometido proteger, respetando las leyes, mismas que el superyó tiránico, desencadenado por un agente externo, empieza a romper.

La victoria del superyó consciencia se consigue cuando el Hombre Araña se libra del ente extraterrestre y vuelve no sólo a su traje azul y rojo de siempre sino a su vieja conducta regida por el fantasma, es decir, "cuando sus fantasmas le hacen oír la voz de un

adulto como una imposición brutal y desgarradora"¹⁰⁹ que en su caso es el lema del personaje desde su primera aparición, dicha por el tío (su tutor, a falta de padres) a quien pudo haber salvado de la muerte en su breve etapa egoísta, quien le decía "con un gran poder viene una gran responsabilidad".

"La continuidad de la serie se demuestra con el hecho de que aún es capaz de producir un villano principal, que iguale a los más grandes del pasado (...) Cada héroe necesita un némesis que encarna su propio material oscuro."¹¹⁰ Citamos lo anterior porque el ente alienígena se unió a otro reportero llamado Eddie Brock, quien considera al Hombre Araña la causa de todos sus males, formando así al nuevo némesis del superhéroe, volviéndose representante del propio superyó tiránico del héroe, su material oscuro, que ha quedado expulsado de su cuerpo pero que causará muchos dolores de cabeza en el futuro volviéndose su principal enemigo, llamado Venom (veneno).

En la serie animada *Spider-Man Adventures* (1994-) transmitida actualmente por Fox, se adaptó la historia en tres capítulos (titulados "The Alien Costume") en la que se ve el mismo conflicto de la liberación del superyó tiránico y en donde se muestra en éste periodo a un héroe (tanto en su papel de Peter Parker como de Hombre Araña) alejado tanto del modelo ideal de superhéroe que puede ser descalificado como tal. En dicho periodo el personaje se plantea matar a sus enemigos porque -según dice- no tiene caso detenerlos para verlos escapar de prisión y combatirlos una y otra vez.

Venom ha ganado rápidamente popularidad entre los lectores de historietas al grado de tener ya su propia publicación mensual. Obsesionado por proteger a los que llama inocentes utiliza métodos que no son aprobados por el Hombre Araña o los héroes clásicos (como le dijo el editor a Bob Kane: los héroes no matan) al matar a sus enemigos; Venom de hecho se alimenta de los criminales que encuentra a su paso y la respuesta que

¹⁰⁹ *Ídem*, p. 188.

¹¹⁰ Peter Sanderson, *Op. cit.*, p. 68.

tiene para evitar posteriores crímenes es eliminarlos.¹¹¹ Si bien la figura de Venom ha pasado de villano a héroe, no puede ser considerado entre los superhéroes clásicos siendo descalificado por los mismos datos los métodos que utiliza.

Otro buen ejemplo de que aquello que desencadena en los superhéroes al superyó tiránico (o que lo vuelve dominante) es externo, lo encontramos en la saga "Web of Carnage" (La red de Carnage) Carnage, un ente también simbiótico, unido por largo tiempo a un psicópata, se une al Hombre Araña¹¹² y trata de controlar su mente. Esta saga se desarrolla en el tiempo en que Ben Reilly, Clon de Peter Parker, ha tomado el papel del Hombre Araña creyendo que aquél es el clon y él el verdadero superhéroe, situación explotada por Carnage para hacer dominante al superyó tiránico del sujeto; dentro de la cabeza de Ben Reilly se desarrolla una conversación que ilustra esta lucha cuando Peter Parker toca a su puerta. El diálogo comienza con el héroe:

"-Peter... ya vino.

- Ahora lo puedes matar.

- No.

-Entonces serás el único... el verdadero... sin dudas.

- Yo soy el verdadero. Él es el clon.

- ¿Estás seguro?

- Si.

- Mátalo y has que todo termine de una vez.

- No.

- Mátalo.

- ¡Cállate!"¹¹³

¹¹¹ Ver: Diane Duane, *The Lizard Sanction*, pags. 108-110.

¹¹² En *The Amazing Spiderman*, Vol 1, No. 410, abril 1996, Marvel Comics, EUA.

¹¹³ *Spiderman*, Vol 1, No. 67, Marvel Comics, EUA, abril, 1996.

Más tarde, tirado en su departamento el ente simbiótico de Carnage sigue incitándolo a matar a Peter Parker, mientras Reilly sólo le implora se calle, para terminar gritándole “¡salte de mi cabeza!”. Resulta interesante señalar que el simbiótico de Carnage, por venir de un sujeto que es puro Ello (un psicópata), explota la máxima prohibición del héroe de manera más intensa que aquel que daría origen a Venom.

Si Venom es la representación del superyó tiránico en el Hombre Araña, Batman también tiene su veneno propio, en la saga “Veneno”¹¹⁴ (curiosamente Venom en inglés, igual que el némesis del Hombre Araña), su superyó tiránico se manifiesta en su conducta gracias también a un agente externo.

Conflictuado por no haber podido quitar de su camino una gran roca que le obstruía el paso a una cueva donde murió una pequeña niña (había prometido salvarla, y Batman, según sus propias palabras, nunca falta a su palabra), se empieza a culpar por no ser lo suficientemente bueno y fuerte como para ser un superhéroe, después de lo cual empieza a ingerir una sustancia para aumentar su fuerza física.

El Batman del superyó consciencia terriblemente represor desaparece, se vuelve insolente y en extremo violento -por el simple placer de serlo-, liberado casi por completo, el superyó tiránico, golpea a un criminal tan sólo porque quiere escucharlo llorar e incluso llega al extremo de pensar en asesinar al comisionado de la ciudad, su amigo James Gordon.

En este caso las pastillas ingeridas por el Batman (con la sustancia llamada Veneno en su interior), hacen al superyó tiránico tomar control de la conducta del sujeto, anteponiéndose a todo lo que el superyó consciencia protege mediante prohibiciones. Es tal el cambio que acepta matar al comisionado de policía a cambio de más pastillas,

¹¹⁴ Batman, Año VII, Nos. 181-185, Editorial Vid, México, diciembre 6, 1994-enero 31, 1995.

propósito que no llega a cumplir pues consigue reprimir esos "sentimientos negativos" y renunciar a la sustancia, para volver a ser el salvaguarda de la ley en Ciudad Gótica.

El nuevo enemigo de Batman, tal como sucede con el Hombre Araña, se origina de ésta situación, pues Bane (uno de sus más recientes némesis) se inyecta un derivado del Veneno para conseguir su musculatura; fue Bane quien en la saga Knightfall (Editada por Vid como "La caída del Murciélago") vence a Batman y le rompe la columna vertebral, obligándolo al retiro.

El nuevo Batman, Azrael (llamado Jean Paul Valley), con un superyó tiránico menos reprimido, es quien vence a su vez a Bane en Knightquest ("La cruzada del murciélago").

La aparición de Bane en la serie animada actual llamada "The Batman Adventures" (cambió en 1994 su nombre a "The Adventures of Batman and Robin") hace referencia a la toxina usada por el villano pero no se menciona su nombre ni ha sucedido que Batman la use, pues en la caricatura sigue siendo el modelo ideal, sólo un poco más oscuro y violento que sus antecesores en dibujos animados. En la serie tampoco Batman es obligado a retirarse y le basta sólo un capítulo para vencer a Bane.

e) Los nuevos personajes, más allá del superyó conciencia.

Como ya lo mencionamos, Venom es un personaje cuyo superyó tiránico ha encontrado libertad de acciones, mismas que son regidas por un superyó conciencia. Venom se encuentra obsesionado con "defender a los inocentes" y en su lucha por defenderlos no se detiene ante ninguna restricción, mata, destaza y hasta devora a quienes considera malos violando además del tabú del asesinato, el tabú del canibalismo.

Dentro de ésta línea de superhéroes con un superyó tiránico menos reprimido encontramos varios ejemplos en la compañía Marvel. El ejemplo más representativo

después de Venom es Punisher, personaje oscuro, obsesionado igual que Batman en “castigar” a los criminales, ha surgido también de una tragedia al ser muerta su familia en un tiroteo entre bandas rivales y su móvil es la venganza. La gran diferencia es que “castigar” para Punisher es matar a los criminales (en España sus historietas salían bajo el título de “El Castigador”). No importa en lo absoluto el método utilizado siempre y cuando los criminales queden fuera de circulación. Más adelante cuando tratemos el tema del castigo, analizaremos más de cerca a este personaje.

En los cómics del Batman nunca se ha ido tan lejos, no se ha creado un personaje que pueda ser situado junto a los superhéroes que rompan con las líneas “éticas” tradicionales. Azrael, aquél que supliera durante “La Cruzada del Murciélago” a Batman tenía un superyó conciencia menos represor que el Batman original y golpeaba innecesariamente a sus enemigos. El punto culminante de su breve carrera como Batman lo marca el hecho de haber dejado morir a un criminal llamado Matadero.

El malogrado segundo Robin, Jason Todd, se caracterizaba también por golpear innecesariamente a sus rivales (y quizás fuera ésta una de las razones por la cual a la gente no le gustaba el personaje), pero nunca al grado de matar.

f) La sublimación: el origen del superhéroe.

Los estímulos que del ello surgen llegan a algunas expresiones del yo; para esto han de pasar por la instancia superyóica siendo de alguna manera u otra drenados, transformándose en el proceso¹¹⁵. El proceso donde se da origen a los superhéroes es la

¹¹⁵ Clara Thompson, *Op. cit.*, p. 71.

sublimación de estos estímulos originados en el ello, el más importante es la pulsión de muerte tan intensa en los superhéroes, tanto como para convertirlos en asesinos.

Siendo el asesinato la pulsión del ello más fuerte y su prohibición la más importante -vigilada celosamente por el superyó conciencia- de alguna manera ha de manifestarse el estímulo, dicha pulsión no puede simplemente desaparecer.

El flujo pulsional no satisfecho debe ser contenido, detenido de alguna manera. Puede ser su destino la represión, que de fracasar dará lugar al síntoma neurótico; puede volverla sobre el propio yo o ser sencillamente inhibido (transformándose en afecto tierno) y finalmente está la desviación de la moción pulsional hacia la sublimación.¹¹⁶

Una de las condiciones del proceso de sublimación es que el ideal del yo la inicia y orienta; este ideal determinará junto con la naturaleza de la pulsión su forma final.

Es importante hacer notar que la pulsión de la cual hablamos es sexual pero el fin y el objeto de la pulsión sublimada no son sexuales y por lo mismo que son moldeados por el ideal del yo (guardado en el superyó conciencia) pueden tener un fin social dando lugar a objetos desexualizados y sociales.

"Batman es un asesino que no mata"¹¹⁷ y podría decirse lo mismo del Hombre Araña, ambos han dado a su venganza, su pulsión asesina, un vuelco, haciéndola pasar por el ideal del yo hacia una obra de inminente carácter social. Cada vez que subliman su voyeurismo están vigilando pero más importante es la sublimación de esa pulsión de muerte que los lleva a golpear y atrapar a los criminales sin matarlos.

"Lo que distingue a Batman de sus enemigos es el propósito que les da a sus actos, la finalidad que le ha dado a su obsesión por lograr mantener el orden en la sociedad."¹¹⁸ Esta distinción con los enemigos el Batman la tiene bien clara y en momentos pareciera

¹¹⁶ Juan David Nasio, *Op. cit.*, p. 109.

¹¹⁷ *Batman*, Editorial Vid, Año VII, No. 163, México, marzo 29, 1994.

¹¹⁸ Martín Arceo, "Batidillo", en: *Batman*, Editorial Vid, Año VIII, No. 200, México, agosto 29, 1995, p. 18.

que el no asesinar es lo único distinto entre él y personajes como el Comodín; "en nuestro trabajo -le explica el Batman a Robin- corremos el riesgo de hacerlo [matar] en defensa propia, pero debemos evitarlo. Si lo hiciéramos caeríamos tan bajo como los pillos que combatimos. Si eso llegara a pasar, sería hora de retirarnos."¹¹⁹

El Hombre Araña sublima también ese deseo de matar producto de la venganza mismo que provoca sus actos pero la línea que cruzaría al matar no lo llevaría como a Batman directo hasta donde están los supervillanos, sino a un punto intermedio en donde se los mata. El matar sería cruzar la "línea moral que se estableció a sí mismo. La línea es lo que lo separa de otros... como el Punisher."¹²⁰ Habría que decir del Punisher que él no sublima totalmente sus pulsiones asesinas pero les da un cauce de tal modo que aquellos asesinados resultan ser criminales teniendo al final sus acciones un carácter social.

¹¹⁹ Batman, Editorial Vid, Año I, No. 6, México, noviembre 30, 1987.

¹²⁰ Spider-man, el Hombre Araña, Marvel Comics, Vol 1, No. 1, México, s/f.

VI. EL TRABAJO DE LOS SUPERHÉROES.

Como el nombre del capítulo indica, se analizan aquí las actividades del superhéroe desde la óptica de Michael Foucault. Es analizada la relación del superhéroe con la sociedad (definida como sociedad disciplinaria) en tanto al poder ejercido por el primero mediante el panoptismo.

Existen dos niveles de panoptismo en las historietas de los superhéroes que analizamos; primero, la forma en que tanto el Batman como el Hombre Araña ejercen este panoptismo y segundo, cómo dentro de un sistema panótico, ayudan a la autoridad a mantener el control sobre la población de sus respectivas ciudades.

a) La Sociedad Disciplinaria y los Superhéroes.

Basándonos en los estudios de Michael Foucault entendemos que nos encontramos en una sociedad disciplinaria, nacida a finales del siglo XVIII y principios del XIX; situamos a los superhéroes y sus formas jurídicas en esta sociedad. Junto con Foucault analizamos las formas de poder y el accionar de los superhéroes guiándonos por su comportamiento con respecto a la sociedad, sus leyes y a los criminales.

En la Inglaterra del siglo XVII encontramos grupos organizados para proteger las costumbres y mantener el orden, estos grupos principalmente de corte religioso pasarían a ser al siguiente siglo grupos interesados en salvaguardar su patrimonio. Las primeras policías surgen entonces al margen del estado, primero ocupadas con el orden moral y después como una cuestión de corte económico; estos pequeñoburgueses "se agrupaban

con el propósito evidente de hacer que reine el orden entre ellos y a su alrededor.”¹²¹ Foucault resalta que ésta era una forma de escapar al poder político, escapar a la penalidad estatal; es hasta el fin de siglo cuando estos cuerpos se constituyen de personajes de la aristocracia, de las clases acomodadas dotándolas de un nuevo contenido.

Nuestros dos superhéroes pueden ser situados en un carácter cercano a estos grupos. Con un carácter totalmente alejado del estado, se han tomado como deber el hacer cumplir las leyes. El caso del Batman resulta más provocativo¹²² en este sentido ya que se trata de un millonario defendiendo por cuenta propia el orden establecido, esto nos lleva irremediamente al caso del Hombre de Hierro, personaje de Marvel Comics, también un millonario (Anthony Stark), que toma la identidad de superhéroe para salvaguardar sus industrias de cualquier peligro.

Foucault se refiere a estos casos como el antecedente inmediato de la policía, nacida como un instrumento para-judicial¹²³ pero en nuestro caso nos encontramos con dos personajes que aparecen ya con una policía constituida en sus respectivas comunidades. Es innegable la crítica que se establece cuando estos personajes toman en sus manos las responsabilidades propias de un cuerpo del estado que no está cumpliendo con sus obligaciones.

Si bien los supervillanos a los que se enfrentan comúnmente los superhéroes son más de lo que la policía puede controlar, en muchos casos nos encontramos con criminales “de poca monta” detenidos tanto por el Batman como por el Hombre Araña y lo más importante: Bruce Wayne vio asesinar a sus padres no por uno de esos espectaculares enemigos con los que pelea frecuentemente sino por un asaltante común, así como el asesino del tío del Hombre Araña era un asaltante cualquiera. Después de este par de

¹²¹ Michael Foucault, *La Verdad y las Formas Jurídicas*, p. 104.

¹²² “La fortuna Wayne se formó gracias a una fábrica de municiones.” *Batman*, Editorial Vid, Año I, No.

¹³, México, marzo 7, 1988.

¹²³ *Idem*, p. 107.

asesinatos, ambos personajes deciden hacerse cargo de las responsabilidades propias de la policía.

La responsabilidad principal -por el riesgo- que toman los superhéroes es la de atrapar a los maleantes (en el caso de Batman para que nadie tenga que sufrir lo que él sufrió, en el caso del Hombre Araña porque lo siente una responsabilidad inherente a los poderes adquiridos). Sin embargo la labor que les ocupa la mayor cantidad de tiempo es la de vigilar.

Es necesario, antes de pasar a la vigilancia de los superhéroes, mencionar que en un principio sus enemigos fueron maleantes comunes; en las series de cine de Batman (1943), combatía a gánsters y en la serie de televisión del Hombre Araña (1978-79) nunca se le vio pelear con un supervillano, éstos surgen posteriormente al resultar los demás criminales "poca cosa" para los héroes, había que medirlos con enemigos de igual o mayor fuerza que ellos. Con la introducción de los supervillanos se atenúa la crítica a la policía (el hecho de que Bruce Wayne o Peter Parker hagan el trabajo policiaco es una crítica a esta institución), y los superhéroes se vuelven una necesidad para su ciudad.

Bruce Wayne va más allá del papel de policía (detective, como el título de su primera y principal historieta sugiere), la Fundación Wayne tiene un papel fundamental en Ciudad Gótica en cuanto a su funcionamiento como sociedad disciplinaria; dicha fundación apoya instituciones de tipo pedagógico como escuelas, orfanatos, centros de formación y una curiosa institución de la cual únicamente se hace referencia en la serie de televisión de los sesenta, "La Institución Wayne para Jóvenes Delinquentes".⁴ Todas estas instituciones disciplinarias mantienen el orden de las cosas, procuran, reproducen y corrigen las posibles desviaciones en la disciplina de los ciudadanos y en el caso del Batman, es el mismo superhéroe quien se encarga del financiamiento de estas escuelas y orfanatos.

⁴ Dado que los criminales varones siempre iban acompañado de una compañera adolescente cuyo destino siempre es esta institución.

b) La vigilancia, el Panoptismo ejercido por los superhéroes.

Al comenzar este estudio nos encontramos con una de las principales características de ambos superhéroes, la de pasearse por su ciudad colgado de cuerdas. En el caso del Hombre Araña la cuerda es una telaraña y su existencia puede bien explicarse a partir del totemismo y su búsqueda por asemejarse lo más posible a una araña pero ¿qué había del Batman?

Si bien el Batimovil juega un papel estelar dentro de la historieta -y mucho más en las series de televisión o en el cine- éste no es el medio por el cual Batman se mueve por la ciudad. La regla general es que el vehículo es utilizado para llegar de la Batcueva a Ciudad Gótica, en donde estaciona el auto y después hace su “patrullaje” por las azoteas de los edificios utilizando para tal efecto una cuerda, unida a una especie de gancho, disparados para luego sujetarse de ellos y saltar de edificio en edificio a la manera del Hombre Araña con su telaraña.

¿Cuál es la necesidad de hacer esto? Primeramente como una respuesta al impedimento de Batman para volar, no debemos olvidar que el personaje no cuenta con ningún tipo de atributo especial que lo haga meta-humano y para situarse sobre las azoteas debe contar con alguna especie de aditamento (el Hombre Araña lo puede hacer sin su telaraña dada su habilidad de escalar paredes). La Gata Negra usa una cuerda con el mismo fin, Gatúbela hace lo mismo con su látigo y Daredevil (Diabólico) se transporta exactamente de la misma manera. Una vez más nos topamos con el mismo interrogante ¿qué necesidad hay de andar paseando por las azoteas?

La respuesta es sencilla: vigilar.

Un calificativo usado por los detractores de estos dos superhéroes (particularmente con estos dos porque no ocurre lo mismo con Superman o el Capitán América) es el de “vigilante”.

Foucault opina que el panoptismo es uno de los rasgos característicos de nuestra sociedad, denominada sociedad disciplinaria; el panoptismo es “una forma que se ejerce sobre los individuos a la manera de vigilancia individual y continua, como control de castigo y recompensa y como corrección, es decir, como método de formación y transformación de los individuos en función de ciertas normas. Estos tres aspectos del panoptismo -vigilancia, control y corrección- constituyen una dimensión fundamental y característica de las relaciones de poder que existen en nuestra sociedad.”¹²⁵

Si bien existen dentro de las historietas de superhéroes el control y la corrección, éstos aspectos los analizaremos más adelante (no son ejercidos por los superhéroes en sí), por el momento nos enfocaremos a la vigilancia, labor diaria tanto del Batman como del Hombre Araña.

El panoptismo fue inventado por Bentham para las prisiones, en las construcciones por él diseñadas un vigilante del penal podía ver a todos los residentes de la prisión sin ser visto por ellos¹²⁶; aunque menos efectiva, la forma que utilizan los superhéroes para vigilar entra en esta lógica de ver pero no ser vistos.

El panoptismo es fácilmente observable en el Hombre Araña, basta una simple ojeada a cualquier revista de historieta del personaje o a las tarjetas intercambiables para darse cuenta de la posición preferencial del superhéroe con respecto a la gente¹²⁷.

En este aspecto la diferencia entre los dos superhéroes radica en que al Hombre Araña se le da gráficamente un primer plano con respecto a la ciudad, aparece generalmente columpiándose en su telaraña ocupando casi toda la página o toda la viñeta con la ciudad por debajo, de fondo. El Batman es dibujado al contrario, situando al espectador a nivel del suelo, viendo hacia arriba en donde por encima de todas las construcciones, parado en

¹²⁵ *Idem*, p. 117.

¹²⁶ Michael Foucault, *Vigilar y Castigar*, p. 203.

¹²⁷ Ver anexo III.

la más alta de las que aparecen en la gráfica, se encuentra la sombra del hombre murciélago.

En cualquiera de los dos casos se observa el panóptico; en el Hombre Araña uno puede junto con él observar toda la ciudad mientras que en los dibujos del Batman uno simplemente observa como éste lo vigila¹²⁸.

El registro es también una de las características más importantes del sistema panóptico, con la información recabada durante la observación permanente del sujeto se pueden elaborar informes y crear así registros de todos aquellos quienes son vigilados; se aísla al sujeto y se crea un archivo con su nombre como una radiografía de su comportamiento. En este renglón la computación juega un papel preponderante en las revistas del Batman, el superhéroe posee una computadora que parece tener almacenada toda la información existente en la ciudad. La historieta se ha adaptado rápidamente a todos los avances informáticos dotando al Batman con una máquina conectada -y con acceso- a todos los sistemas de información del mundo, teniendo registros de cada suceso, de cada crimen, de cada criminal que encuentra a su paso.

Como ejemplo podemos citar el capítulo titulado "Bane" de la serie animada de Fox en la que habiendo apenas tenido un breve encuentro con el villano, el Batman es capaz, por medio de su computadora, no solamente de obtener su historial criminal sino que accede a una película en donde se muestra cómo a partir del proyecto denominado "Gilgamesh" se da origen a Bane.*

"Los circuitos de comunicación son los soportes de una acumulación y de una centralización del saber"¹³⁰ y como tales son aprovechados extensivamente por el Batman, quien posee en su auto un radio sintonizado en las frecuencias de la policía (al

¹²⁸ Ver anexo III.

* En la Serie animada Batman nunca ha consumido ningún tipo de estimulante y la sustancia que Bane se inyecta es desconocida para él.

¹³⁰ *Idem*, p 220.

igual que el Hombre Araña, quien en ocasiones lleva consigo unos audífonos sintonizando la frecuencia policiaca) a la vez que cuenta con una computadora conectada a todas las computadoras del mundo y esto, por cierto, no está tan alejado de la realidad; ha sido la adaptación que los argumentistas han dado a la tecnología para hacer de su personaje un ser que todo lo observa. El caso más ilustrativo respecto a este saber “que se forma de la observación y clasificación de los individuos, del registro, análisis y comparación de sus comportamientos”¹³¹ dentro de la sociedad, lo tenemos en Oráculo, (anteriormente Batichica y en realidad Bárbara Gordon, hija del comisionado de Ciudad Gótica); después de haber sido dejada paralizada por el Comodin¹³² se dedica a establecer una red de redes con toda la información necesaria para combatir el crimen, obviamente, ella es una de las principales fuentes de información del Batman. Oráculo suele guiar a Batman y Robin hacia sus enemigos.¹³³

El caso del Hombre Araña es menos ilustrativo, no practica el registro de manera tan estricta u obsesiva como lo hace el hombre murciélago, sin embargo utiliza los registros que otros superhéroes llevan de los supervillanos en sus propias computadoras, sobre todo cuando está combatiendo a un enemigo frecuente de otro superhéroe con registros a los cuales acude para recabar información.¹³⁴ Una de las tácticas favoritas del Hombre Araña para localizar a sus enemigos es la de colocarles un rastreador (diminutos transmisores en forma de arañas); en algunas ocasiones el héroe no necesita de aparato alguno para recibir la señal del rastreador, para esto le basta su llamado “sentido arácnido”. En ocasiones utiliza los archivos del periódico en el que trabaja, el “Daily

¹³¹ Michael Foucault, *La Verdad y las Formas jurídicas*, p. 135.

¹³² En la novela gráfica “The Killing Joke”.

¹³³ De esta manera atrapan al Acertijo en *Detective Comics*, DC Comics, No. 707, EUA, marzo, 1997.

¹³⁴ Sólo para ilustrar mencionamos que en *Spider-man, el Hombre Araña*, Editorial Vid, Año I, No. 1. México, febrero 1, 1995, utiliza el archivo personal del Capitán América para rastrear a un enemigo acérrimo de éste llamado Calavera Roja.

Bugle" y hay que decir que el archivo del tabloide contiene un muy respetable registro de los criminales que combate el Hombre Araña.

c) Los Superhéroes como elementos del panóptico, su relación con la autoridad.

"Los superhéroes eran generalmente idolatrados por el público y el gobierno cooperaba con ellos"¹³⁵, esto cambió en el número 2 de los Cuatro Fantásticos (1962) estableciendo uno de los temas clásicos en Marvel y otro cambio en el mundo de las historietas de superhéroes (los héroes que luchan incluso con las autoridades).

Las relaciones con la autoridad tanto del Batman y especialmente del Hombre Araña no resultan fáciles. Si bien Batman tiene una relación bastante buena con el Comisionado de Ciudad Gótica, James Gordon, esto no le ha asegurado en lo absoluto la confianza de la policía y el caso del Hombre Araña resulta peor ya que el periódico para el que trabaja, El Clarín y las cadenas de televisión propiedad del editor del diario, J. Jonas Jameson, han creado un clima de animadversión contra el superhéroe, tanto que varias veces ha ido a parar a la cárcel.

Sin embargo, la autoridad, especialmente la judicial se ve tremendamente beneficiada con su existencia. La policía, creada para vigilar, disuadir con esta misma vigilancia y en todo caso llevar a la justicia a los transgresores de la ley, es la que recibe el mayor beneficio; la policía "es un aparato que debe ser coextensivo al cuerpo social entero y no sólo por los límites extremos que alcanza, sino por la minucia de los detalles de que se ocupa. El poder policiaco debe actuar "sobre todo": no es en absoluto, sin embargo, la totalidad del estado ni del reino, como cuerpo visible e invisible del monarca; es el polvo

¹³⁵ "Crónicas de Marvel, 1963, El Año en el que Apareció Spider-Man" en: Spider-man, el Hombre Araña, Marvel Comics, Vol 1, No. 13, México, s/f.

de los acontecimientos, de las acciones, de las conductas, de las opiniones.”¹³⁶ La crítica que hace la existencia de los superhéroes como hemos mencionado, es la de no poder cubrir ese todo.

El vigilar policiaco es “lo indefinido de un control que trata idealmente de llegar a lo más elemental, al fenómeno más pasajero del cuerpo social (...) lo infinitamente pequeño del poder político.”¹³⁷ Para llegar a ejercer este tipo de poder que pretende observarlo todo se debe ir hasta el último detalle, se debe volver al todo visible siendo el poder invisible. Imprescindible es entonces tener ojos por todos lados; toda esta vigilancia debe informar y registrar. Junto al cuerpo policiaco y judicial que ejecuta toda estas acciones de vigilar, informar y registrar se han colocado los superhéroes.

Por el hecho de proteger las mismas leyes que la policía, respetar a la autoridad judicial establecida y entregar a la misma (no en todos los casos) a aquellos que violan dichas leyes procurando tener todas las pruebas del crimen cometido (quién, cuándo, dónde, cómo), los superhéroes se han inscrito dentro de todos esos ojos que desea el poder judicial para establecer un orden.

Batman nace en una revista llamada Detective Comics (Comics de Detectives) y uno de sus enemigos, Rha As Gul, lo llama “Detective”; la labor de esta figura dentro del cuerpo policiaco es de vigilar y registrar cada uno de los elementos de un crimen.

El superhéroe nacido en los 60, el Hombre Araña, se ha visto en muchas ocasiones perseguido por el cuerpo policiaco. El Hombre Araña no trabaja con la policía, como hemos dicho, incluso ha sido arrestado y comúnmente le disparan, sin embargo resulta frecuente la cooperación que brinda no sólo al vigilar la ciudad sino al capturar a los criminales. Su práctica más común para con los delincuentes una vez detenidos es la de inmovilizarlos con su telaraña, pegarlos a una pared, poste o lo que se encuentre a la

¹³⁶ Michael Foucault, *Vigilar y Castigar*, p. 216-217.

¹³⁷ *Idem*, p. 217.

mano con un recado que dice "de su Asombroso Amigo, el Hombre Araña". El destinatario de este recado y del paquete es la policía, quien remitirá al poder judicial a los criminales para juzgarlos en una corte.

El Batman opera como un policía, un detective, coopera más cercanamente con ellos que el Hombre Araña. Comparte incluso información con el Comisionado de policía, James Gordon a quien considera su amigo no obstante llevar con él una relación única y exclusivamente de carácter laboral (como si fuera policía). Él mismo dice "yo no soy policía. Sólo un ciudadano responsable"¹³⁸ pero si bien tiene dentro del cuerpo policial muchos detractores, es común verlo dibujado entre policías; un ejemplo de la fuerza de esta relación policía-Batman es cuando en la saga "Hora Cero" los policías disparan contra Batman, Robin y Batichica, situación que se presenta como algo totalmente fuera de lo normal; el objetivo de esta saga era presentar una realidad distorcionada, al estilo de la serie de televisión "Dimensión Desconocida."

¹³⁸ **Batman**, Editorial Vid, Año II, No. 33, México, enero 30, 1989.

VII. CRIMEN, CRIMINALES Y CASTIGO.

En este último capítulo nos alejamos un tanto de los personajes en sí y nos enfocamos más en el mundo en que viven, específicamente hacia el sistema de justicia propuesto por las historietas de superhéroes.

Siguiendo con Michael Foucault, examinamos al crimen pero más detalladamente a los criminales y al castigo que se les impone dentro del mundo del Batman y el Hombre Araña.

Dos de los aspectos más importantes son la visión que se tiene del criminal como un enfermo, alguien afectado de sus facultades mentales y como, desde esa concepción, el castigo (que nunca dejará de aplicarse) se convierte en un benévolo tratamiento para volverlo a la normalidad.

a) El Crimen.

Beccaria, Bentham, Brissot y algunos reformadores de las leyes penales a nivel teórico definen al crimen ya no en relación a las faltas morales o religiosas, las infracciones a éstas serán únicamente faltas mientras el crimen o la infracción penal son definidos como una ruptura con la ley, la ley civil establecida en una sociedad por el poder legislativo.

“El crimen no es algo emparentado con el pecado y la falta, es algo que damnifica a la sociedad, es un daño social, una perturbación, una incomodidad para el conjunto de la sociedad.”¹³⁹ Si esto es así, entonces el criminal ha roto el pacto social, se ha redefinido

¹³⁹ Michael Foucault, *La Verdad y las Formas Jurídicas*, p. 93.

al criminal como “aquél que damnifica, perturba la sociedad. El criminal es el enemigo social.”¹⁴⁰

b) El Castigo, los superhéroes no castigan.

El vigilar es la ocupación preferencial de los superhéroes pero no se limitan a ello y las historias se centran en el enfrentamiento con los criminales. ¿Qué debe hacer un superhéroe una vez vencido su enemigo?.

Tanto el Hombre Araña y más fuertemente el Batman son movidos por la venganza. Este es el sentimiento motor para actuar en contra de todo aquello que va contra la ley pero “es preciso que la justicia criminal, en lugar de vengarse, castigue al fin.”¹⁴¹

El castigo se presenta a los superhéroes sin gran dificultad, la ley establece que los criminales han de ser puestos dentro de una cárcel. Ya hemos visto a la muerte presentandose como opción de castigo pero ésta es reprimida por el superyó de los héroes, más adelante volveremos al tema de la muerte como castigo ahora desde la óptica de Foucault.

El castigar se vuelve una tarea marginal que no corresponde en su totalidad al superhéroe; en algunas ocasiones se llega a plantear el dolor físico como el único castigo que ellos pueden inflingir (con las tremendas golpizas propinadas a sus contrarios) pero su labor, la tarea que se han encomendado es la de llevar ante la justicia a todo criminal; desde esta óptica, ellos no son la justicia sino uno de sus tantos instrumentos; así como el sistema se sirve de ellos para vigilar, también los utilizará para llevar a los criminales a su castigo.

¹⁴⁰ *Idem.*

¹⁴¹ *Idem.*, p. 78.

La venganza, motor de las acciones de ambos superhéroes, es llevada a cabo siempre que ayudan a llevar a un criminal a la justicia; el castigo es venganza para el superhéroe, la afrenta hecha por el criminal a la sociedad es algo que tanto Batman como el Hombre Araña sienten como afrenta personal. La justicia criminal castigará a los criminales y esa será la venganza del superhéroe, una venganza personal.

En todo caso, jugando con el término, el castigo que ellos brindan es el llevar a los malhechores a su castigo, preferentemente una prisión.

Los protagonistas de las historietas son los superhéroes, los criminales contra quienes luchan y las víctimas de éstos. Las tramas tratan generalmente de un crimen y de cómo se lleva al criminal ante la justicia. Se ve cómo el Batman o el Hombre Araña atrapan a su enemigo y lo entregan a la policía. Pero no todo termina en ese momento, los historietistas se han preocupado por mostrar el destino final de estos criminales y por eso nuestra preocupación por el tema.

La ley penal tiene por objeto reparar el mal, la perturbación causada a la sociedad e impedir que se cometan males similares. Según los teóricos (Beccaria, Bentham, etc.) hay cuatro castigos que cubren estas posibilidades. En primer lugar está la expulsión del criminal del cuerpo social (lo ideal sería la deportación, como se hacía con los locos); en segundo lugar, la publicación de la falta; en tercero la reparación del daño social, esto es que el criminal realice algún trabajo en favor de la sociedad; en cuarto lugar está la idea de hacer que el criminal no vuelva a tener la más mínima intención de repetir su acto, conseguir que la idea le repugne, para lo cual se propone la pena del Talión (muerte a quien ha matado, confiscación de bienes al que robó, etc.).

Mencionamos las anteriores ideas no porque se hayan aplicado -de hecho fueron hechas a un lado en el siglo XIX- sino porque subsistieron levemente en el sistema que finalmente se impuso como castigo: la prisión.

c) La Inviabile Pena de Muerte.

Cuando un supervillano tiene éxito y se convierte en un rival digno del superhéroe, significa para la casa editorial el asegurar un éxito publicando historias donde este supervillano enfrente al héroe en cuestión; de esta manera, se ve a los criminales regresar una y otra y otra vez para ser detenidos una y otra y otra vez por los héroes.

Este círculo vicioso es cuestionado por los personajes en algunas ocasiones. El Hombre Araña piensa simplemente matar al Camaleón en la saga "Persecución"¹⁴² para acabar con los problemas que le viene planteando y Batman, refiriéndose a su némesis dice: "No sé por qué no llevo un arma, para volarle los sesos al Comodín."¹⁴³ La respuesta a esta interrogante del hombre murciélago la hemos dado en el capítulo referente a las prohibiciones autoimpuestas junto con su tótem y al analizar el superyó de los superhéroes.

"La pena de muerte es una pena absoluta es decir una pena que suprime al criminal al mismo tiempo que al crimen."¹⁴⁴ Pero no puede ser considerada por el superhéroe por los elementos expuestos en los capítulos antes mencionados.

Incluimos el tema de la pena de muerte para exponer dos elementos presentes en los superhéroes, primero como existe la pena de muerte en las historietas y segundo como desde aquí podemos analizar el poder que ejercen los superhéroes.

En las historietas, Batman y el Hombre Araña han evitado siempre el asesinato y sin embargo la pena de muerte está presente, se han erradicado a los supervillanos bajo esta pena, con el tecnicismo de que los superhéroes no los mataron.

¹⁴² Spiderman, el Hombre Araña, Marvel Comics, Año I, Nos. 1-4, México, s/f.

¹⁴³ Batman, Editorial Vid, Año VI, No. 137, México, marzo 30, 1993.

¹⁴⁴ Jean Laplanche citado en: Michael Foucault, Saber y Verdad, p. 107.

Comenzamos por las películas *Batman* y *Batman Returns*, dirigidas por Tim Burton en las que el Comodín y el Pingüino mueren respectivamente, pero -como lo dijera Bob Kane- *Batman* no los mata, uno de ellos cae de un edificio y el otro se encuentra tan cansado que cae al agua y muere ahogado; obviamente la industria del cine puede darse el lujo de matar a dos de los principales enemigos del *Batman* porque no se producen cuatro películas al mes, como se hacen historietas, con la necesidad de tener villanos creando situaciones dignas como para que el lector las compre.

Joe Chill, el multicitado asesino de los padres de Bruce Wayne, se encuentra a *Batman* quien lo quiere meter a la cárcel a toda costa pero los cómplices de Chill, creyendo que éste los ha traicionado, lo matan sin que el *Batman* pudiera hacer algo¹⁴⁵.

El Duende Verde, uno de los más fuertes enemigos del Hombre Araña antes de la aparición de *Venom*, murió peleando contra él cuando por accidente su deslizador se le encajó en el pecho. Posteriormente Marvel revive al Duende Verde para finalizar con la historia del Clon de Peter Parker (en la saga "Revelations"), en esta reencarnación el Duende trata de arrollar al Hombre Araña con su deslizador, éste lo esquiva pero deja frente a su enemigo una bolsa llena de las bombas que había capturado de él, éstas estallan y lo matan por segunda vez¹⁴⁶.

La muerte pues, en contadas ocasiones existe como pena para eliminar a los supervillanos junto con su crimen pero esta pena no es, como en el cine, la pena definitiva aplicada a los criminales. Es necesario mencionar además, que al morir un supervillano es en una situación donde estaba buscando cometer un delito o por efectos del mismo, en el caso del Duende Verde, buscaba en ambas ocasiones asesinar al Hombre Araña.

La posición en la que se encuentran los superhéroes respecto a sus enemigos derrotados es de un poder absoluto, "el poder aberrante, exorbitante, de prohibir a este hombre

¹⁴⁵ *Batman*. Editorial Vid, Año IV, No. 64, México, abril 09, 1990.

¹⁴⁶ *Spider-man*, Mavel Comics, Vol I, No. 75, EUA, diciembre 1996.

continuar viviendo.”¹⁴⁷ Para Foucault, hay que decir, el poder se ejerce y para tal ejercicio se necesita una relación: relaciones de poder es la fórmula adecuada; “estas relaciones de poder son relaciones móviles, es decir, pueden modificarse, no están determinadas de una vez por todas”¹⁴⁸, la relaciones de poder superhéroes-villanos derrotados tienen pues, estas características.

Cada jurado no representa más que a sí mismo, así lo han entendido los superhéroes quienes han renunciado totalmente a juzgar; “la justicia no pertenece a uno solo, todo asesino debe ser juzgado.”¹⁴⁹ La justicia entonces no puede ser concebida más que como venganza en tanto los hombres la ejecutan dando lugar a la justificación por excelencia en cual la justicia es ejecutada *en el nombre de...*¹⁵⁰

El poder, aunque el superhéroe esté totalmente decidido a no matar a sus enemigos lo ejercen al estar en posición de decidir qué harán con los criminales una vez vencidos éstos; “en ningún momento de su vida un hombre dispone de un poder comparable al que posee en el momento de decir: ¿Qué voy a hacer con él?, ¿durante cuanto tiempo voy a encerrarlo?, ¿cinco años?, ¿diez años?”¹⁵¹ y este poder se acrecienta al tratarse de un superhéroe pues no forma parte -formalmente- del cuerpo judicial.

La misión de vigilar ha de ejecutarse sin ser visto, la misión de detener al criminal y llevarlo a la justicia que se ha encomendado a sí mismo el superhéroe tiene que ser visible, ejemplar para todos, el nivel de castigo que infringe el superhéroe (detener al criminal) debe ser también visible.¹⁵² La pena de muerte significa para personajes como Venom o

¹⁴⁷ Robert Badintere citado en: Michael Foucault, *Op. cit.*, p. 109.

¹⁴⁸ Michael Foucault, *Hermenéutica del Sujeto*, p. 127.

¹⁴⁹ *Batman*, Editorial Vid, Año IV, No. 75, México, agosto 16, 1990.

¹⁵⁰ Jean Laplanche citado en: Michael Foucault, *Saber y Verdad*, p. 111.

¹⁵¹ *Idem*.

¹⁵² Cuando el castigo es visible produce signos que harán que en los demás hombres se supriman los sentimientos que le impulsan al crimen. Michael Foucault, *Vigilar y Castigar*, p. 108.

el Punisher, una oportunidad no solamente de erradicar crimen y criminal de un solo disparo o mordida sino la forma de mostrar su poder, de ejercerlo haciéndolo visible.

“Si no matamos a una de estas personas, no nos mostrarán el debido respeto.”¹⁵³ Le hace ver Venom al Hombre Araña durante una novela desarrollada en Florida, haciendo ver la opinión de Venom con respecto a matar a los criminales y de hacer visible dicho castigo, de hecho, este supervillano (que ha pasado de villano a anti-héroe con su propio título) suele dejar a sus víctimas a la vista de todos.¹⁵⁴

En Marvel, como hemos visto, existen tres personajes que no sólo apoyan la pena de muerte sino que ejercen ese gran poder de sentenciarla y ejecutarla por su propia cuenta (siempre justificándolo *en el nombre de...*), éstos son Venom, Demogoblin y Punisher.

Para Punisher la muerte es el único castigo posible, de ahí su nombre (el “Castigador” es su traducción literal). Además de vigilar, este personaje de nombre Frank Castle, castiga y la forma de castigo aplicada es la muerte; al encontrarse entre los miembros muertos de una banda de traficantes de armas y drogas se congratula diciendo: “están castigados.”¹⁵⁵

Demogoblin, un supervillano creado a partir del Duende Verde (Green Goblin) y Hobgoblin opera con el mismo discurso de Venom sobre proteger a los inocentes, sólo que él se considera el camino a la redención. Durante la caza de “pecadores”, Demogoblin va diciendo: “¡Vengan pecadores! ¡Esconderse es inútil! El camino hacia la salvación puede ser suyo... ¡a través de la muerte! ¡Yo los ayudaré a encontrar este camino!”¹⁵⁶ Es interesante la forma en que Demogoblin no concibe la pena de muerte tanto como un castigo sino como una forma de redimirse por una vida de crimen, llegando

¹⁵³ Diane Duane, *Spider-man: The Lizard Sanction*, p. 203.

¹⁵⁴ Venom rompe el cuello de un sujeto que acababa de robar un bolso, pegándolo a 30 pies de altura en la entrada del aeropuerto donde cometió el crimen en: *Spider-man: The Arachnis Project*, Marvel Comics, Vol I, No. 4, EUA, noviembre 1994.

¹⁵⁵ “The Killing Streets” en: *The Best of Marvel 1994*, Marvel Comics, 1a. Edición, EUA, noviembre, 1994, p. 125-146. A este respecto, ver anexo III.

¹⁵⁶ *Spider-man, el Hombre Araña*, Marvel Comics, Vol I, No. 9, México, s/f.

a todo lo que la justicia penal se puede plantear: eliminar al crimen, al criminal y corregir su comportamiento.

Estas formas de hacer las cosas son reprobadas absolutamente tanto por Batman como por el Hombre Araña, quien descalifica por completo estas acciones exponiendo tanto el castigo que él ha aceptado como válido y el castigo para quienes castigan con la muerte al declarar: "¡Todos creen que su causa es justa! ¡Incluso cuando su causa no resulta ser más que el asesinato! Quizá es precisamente lo que los impulsa a todos a volver una y otra vez. ¡Pues yo también tengo una causa! y esa es verte... [habla con Demogoblin] y a todos los que son como tú... ¡encerrados para siempre!"¹⁵⁷

Otro personaje de Marvel, no tan popular como los anteriores, que hace justicia por su propia mano, es *Solo*, de quien el Hombre Araña dice: "...pero debería usar balas de hule. Esos hombres iban a matar a Kuroto [un informante]. Pero ¿quién es él para juzgarlos? Para eso hay autoridades. Veré que lleguen a ellas... ¡Vivos!"¹⁵⁸

La encarcelación y la readaptación son la vía entendida y aceptada por los superhéroes como justicia, con un gran respeto a las autoridades ya establecidas a quienes sirven. La readaptación, sobretodo cuando se trata de adolescentes es considerada por sobre cualquier otra posibilidad por los superhéroes, pasando incluso encima de la prisión; persiguiendo a Demogoblin, el Hombre Araña encuentra que ha matado a cinco pandilleros por haber estado peleando en la calle.. "Cinco muertos -se lamenta- No eran mas que unos jovencitos. Tenía que haber otra alternativa."¹⁵⁹ Y el Batman tiene la misma idea sobre los adolescentes -la readaptación por encima del encierro- y precisamente esta fue la forma en que conoció al segundo Robin (Jason Todd) a quien

¹⁵⁷ *Idem*.

¹⁵⁸ *Spider-Man, el Hombre Araña*. Editorial Vid. Año I, No. 2, México, febrero 15, 1995.

¹⁵⁹ *Spider-man, el Hombre Araña*. Marvel Comics. Vol 1, No. 9, México, s/f.

encontró robando las llantas del Batimovil, lejos de remitirlo a las autoridades lo llevó a una de las escuelas mantenidas por la Fundación Wayne para que se regenerara.¹⁶⁰

d) La Prisión, supercárceles para los supervillanos.

Al parecer no existen prisiones normales en el mundo de las historietas, al menos en la actual época están diseñadas especialmente para los supervillanos (a los que nos referiremos más adelante). “La Bóveda” es la prisión especial para supervillanos inventada en Marvel para poder retener -nunca por mucho tiempo- a personajes como Venom.

La Bóveda es presentada como una cárcel de alta seguridad, con todo tipo de avances tecnológicos para impedir que los supervillanos escapen. Si para los enemigos de los superhéroes es válido el término supervillanos, para estas cárceles bien vendría el término de supercárceles.

En la sociedad disciplinaria el castigo esencial es la detención, la privación de la libertad, siendo esto especialmente válido para los supervillanos. La diversidad de penas propuestas por los reformadores de la ley penal fueron reducidas al mínimo, el encierro puro y simple es lo que espera a los criminales sea cual sea su delito¹⁶¹; el castigo ha sido uniformado de tal manera que el crimen, el delito, puede ser medible contra el castigo solamente en medida de tiempo, el tiempo del encierro.

Si la vigilancia “sobre los individuos no se ejerce a nivel de lo que hacen sino lo que se es o de lo que se puede hacer”¹⁶² lo mismo ocurre con la prisión. Si se es un criminal

¹⁶⁰ Batman, Editorial Vid, Año I, No. 13, México, marzo 7, 1988.

¹⁶¹ Michael Foucault, Vigilar y Castigar, p. 120.

¹⁶² Michael Foucault, La Verdad y las Formas Jurídicas, p. 118.

común, que asalta a los transeúntes a mano armada, el destino final será una cárcel cualquiera pero si se es un supervillano que amenaza a la ciudad con hacerla volar en mil pedazos el destino será una supercárcel.

La uniformidad del castigo en prisión ha sido ampliamente aceptada en el mundo de los superhéroes; encerrar a los criminales es la tarea de éstos héroes cuando se encuentran con un crimen. El final de la persecución es la prisión para el criminal, las muertes son incidentales, es extremadamente raro, como mencionamos, el que una compañía editora dé muerte a un supervillano exitoso y en los casos en que mueren, los hemos visto regresar en segundas y hasta terceras versiones (en Marvel hemos visto tres Duendes Verdes y en DC el mismo número de Fangos).

No hay que olvidar, en ningún momento, que para los superhéroes, la pena de muerte no es una opción pues hemos establecido anteriormente al asesinato como el más importante de sus tabús.

e) El fracaso de la corrección carcelaria.

Foucault califica a la prisión como peligrosa cuando no inútil, agregando que no por ello se ha encontrado una buena razón para reemplazarla y como uno de los argumentos que favorecen este castigo es su papel "supuesto o exigido, de aparato de transformar a los individuos."¹⁶³ Si el criminal ha sido no solamente desterrado del aparato social sino además considerado su enemigo y el crimen un atentado contra este aparato, la función de la prisión se vuelve benigna: transformar a estos sujetos, volverlos cuerpos dóciles, reinsertarlos en la sociedad convirtiéndose el encierro en la vía para la corrección.

¹⁶³ Michael Foucault, Vigilar y Castigar, p. 234.

Como ya hemos visto, tanto el Hombre Araña como el Batman se dedican a vigilar, cuando detectan un crimen buscan al criminal y lo entregan a la justicia para que se encierre, con la esperanza de que al salir de prisión, esté regenerado. Sin embargo esto no sucede al nivel de los supervillanos.

Con los criminales comunes la prisión parece ser un poco más benigna en términos en los que corrige al criminal¹⁶⁴ pero con los supervillanos la historia es totalmente distinta, incluso los mismos superhéroes se mantienen escépticos de la eficacia del sistema carcelario.

En el primer número de Batman publicado por Editorial Vid, se cuenta la historia del Sombrero Loco, un criminal obsesionado con los sombreros y con el cuento de Lewis Carroll "Alicia en el País de las Maravillas", este criminal acaba de salir de prisión; Batman desconfiado de la reforma de su enemigo lo sigue hasta comprobar que no se ha reformado, volviendo a la senda del crimen. Con un gesto melancólico dibujado en el rostro le dice a Robin: "Muchos de mis enemigos están irremediamente enfermos, me gustaría que al menos uno se haya reformado."¹⁶⁵ El asunto con respecto a la "enfermedad" de sus enemigos lo trataremos en los dos últimos apartados de este capítulo, por el momento nos enfocaremos al fracaso de la readaptación de los criminales, perdiendo de vista sus "enfermedades" mentales.

El villano de DC Comics que más cercano se ha encontrado a la readaptación es el Pingüino, en la historia titulada "Pájaro Enamorado"¹⁶⁶, sale de prisión y funda una fábrica de paraguas al tiempo que se enamora de una señora anatómicamente parecida a él, a quien promete dejar el crimen; Batman, temeroso y desconfiado, nunca cree en un negocio totalmente legal a manos de Cobblepot (el Pingüino); finalmente descubre que el

¹⁶⁴ En *Detective Comics* #704, DC Comics, EUA, diciembre 1996, aparece un delincuente común que después de pasar tres periodos en la cárcel, dedica el resto de su vida a trabajar "honestamente".

¹⁶⁵ *Batman*, Editorial Vid, Año I, No. 1, México, septiembre 21, 1987.

¹⁶⁶ *Batman*, Editorial Vid, Año II, No. 46, México, julio 31, 1989.

negocio es lícito pero por haber contratado ex-convictos, un tecnicismo legal, el Pingüino es encerrado nuevamente.

En una historia similar, "Corazones", el Pingüino se ha regenerado¹⁶⁷ pero por circunstancias fuera de su control del villano vuelve a la cárcel dando la impresión que el criminal ya no puede escapar a su destino de estar del lado "equivocado". Lo biográfico condena al criminal por siempre, "hace existir al "criminal" antes del crimen y, en el límite, al margen de él."¹⁶⁸ Así, la técnica punitiva recae no sobre el acto criminal sino sobre una vida, "se juzga al criminal antes que al crimen"¹⁶⁹, la peligrosidad juzgada en cada sujeto no es algo que pueda dejar el supervillano en cualquier esquina y el Batman lo sabe, por eso de vez en vez, cuando alguien que él ha metido en la cárcel cumple su condena, está ahí para verlo salir y seguirlo (vigilarlo, como una extensión de la observación sobre el criminal fuera del recinto carcelario) seguro del fracaso de todos los métodos de readaptación carcelarios.

Detener el crimen, corregir a los criminales parece inútil para el hombre murciélago, quien sigue en su tarea no obstante estar bien consciente de la situación en la que se encuentra; si bien el triunfo sobre sus enemigos son batallas ganadas contra el crimen, el personaje se mantiene pesimista respecto a su trabajo: "He dedicado mi vida a eliminar el crimen. Una cosa inútil. Lo más que podemos lograr, es mantener el equilibrio en el poder. Evitar que la maldad se extienda por toda Ciudad Gótica."¹⁷⁰ Dice un Batman que hace su trabajo de vigilar y entregar a los criminales para ser castigados, convencido del fallo inevitable por parte de los métodos de corrección.

En el capítulo "Riddler's Reform" (La Reforma del Acertijo) de la serie animada, el Batman duda de la readaptación de Edward Nigma (El Acertijo) quien se dedicaba a

¹⁶⁷ **Batman**, Editorial Vid, Año VII, No. 175, México, septiembre 13, 1994.

¹⁶⁸ Michael Foucault, *Op. Cit.*, p. 254.

¹⁶⁹ Michael Foucault, *Saber y Verdad*, p. 114.

¹⁷⁰ **Batman**, Editorial Vid, Año VIII, No. 194, México, junio 6, 1995.

promocionar una nueva gama de juguetes mientras organizaba a una banda de criminales. El Batman nunca pone en duda su teoría sobre un Acertijo todavía criminal, su único problema era comprobarla. En la misma serie la chica llamada "Arlequin" ha salido libre pero su manera de hacer las cosas la involucran inmediatamente después de su liberación en un secuestro y con una banda de criminales, aquí el deseo del Batman no es tanto atraparla sino evitar que se meta en más problemas.

Lejos de la rigidez que implica el Batman, el Hombre Araña parece desentenderse de la mayoría de los criminales a quienes ha llevado a prisión pero muestra mayor preocupación por su readaptación y tiene bastante más consideración de la "peligrosidad" de los individuos. Marvel se ha especializado en crear personajes con una gran "peligrosidad" que pueden volverse criminales (supervillanos), superhéroes y rara vez vivir una vida normal, esto es, dentro de la ley. Ante la problemática de crear personajes con superpoderes (suponiendo una gran peligrosidad) Stan Lee resolvió que nacieran con ellos, que fueran mutantes, naciendo así las historietas de los Hombres X¹⁷¹; existiendo en el mismo universo de estos mutantes, el Hombre Araña se ve involucrado en la vida de mutantes que se encuentran ante la situación de convertirse en supervillanos.¹⁷²

Alguna vez el Hombre Araña ha querido tomar esa readaptación en sus manos intentando detener a Felicia Hardy (La Gata Negra) para convencerla de abandonar su vida como criminal e incluso hace todo lo posible por encontrarla antes que la policía y de esta manera evitar un encuentro de la gata con la prisión. Al final, después de intentar dejar el crimen, la Gata Negra vuelve a robar algunas joyas y termina tirándose al río Hudson pues prefiere morir antes de ir a la cárcel.¹⁷³

¹⁷¹ Thomas Russo, *Stan Lee, The Wizard Interview*. <<http://www.wizardpress.com/fstan.html>>.

¹⁷² Junto con los Hombres X, el Hombre Araña rescató a un niño mutante que el supervillano llamado Mr. Sinister quería como aliado; en *X-Men Adventures*, Marvel Comics, Vol 1, No. 57, México, s/f.

¹⁷³ *Spider-man Magazine*, Marvel Comics, Vol 1, No. 2, EUA, noviembre, 1994.

f) Criminales y Supervillanos.

Joe Chill era un criminal común, que asaltaba pistola en mano a sus víctimas; el asesino de Ben Parker (el tío del Hombre Araña) era un criminal similar de quien incluso se llega a plantear que quebrantó la ley en esa única ocasión.¹⁷⁴ Sin embargo, los criminales favoritos de las historietas no quedan en esos términos y se llegan a colocar incluso como enemigos personales de los superhéroes.

Del otro lado de los héroes tenemos al villano, al criminal, a quien quebranta la ley. Pero para combatir a los superhéroes ya no bastan los criminales comunes -ni en el caso del Batman, quien carece de superpoderes- y por lo mismo se han creado para ellos rivales a su altura y aún por encima de ellos: los supervillanos.

Mencionamos ya a los principales enemigos tanto del Hombre Araña como del Batman, aquellos nacidos del superyo tiránico de los superhéroes; al hablar de Venom y Bane, hablamos de seres con habilidades y fuerza más allá de las comunes. Venom se encuentra unido a un ser simbiótico del espacio exterior que posee las habilidades y fuerza del Hombre Araña (además de las de Edward Brock) y Bane se inyecta en la cabeza una sustancia conocida como "Veneno" que le hace aumentar su volumen muscular en cuestión de segundos.

Ya hemos definido al criminal como a un enemigo social, como aquél que ha roto el pacto social y por ello merece un castigo. En el caso de los supervillanos esto no varía, siguen siendo considerados como enemigos de la sociedad y muchas veces se podría llegar al punto de asegurar que no forman parte de ella pero la total entrega al superyo tiránico de su aparato psíquico los coloca en una posición especial; Joe Chill no podría nunca encontrarse en la misma prisión que el Comodín o el Pingüino.

¹⁷⁴ Y más aún su completa inocencia, en: The Sensational Spider-man, Marvel Comics, Vol. 1, No. 4, EUA, mayo, 1994.

Podríamos hacer una gran clasificación para los supervillanos como el Acertijo, el Comodín, el Camaleón, el Pingüino y la mayoría de los que adoptan un nombre, un tótem, para cometer sus crímenes. La clasificación más acertada es la de “mentalmente divergentes” y la más comúnmente usada es de “locos”.

Casi no existen criminales comunes en las historietas, sus apariciones siempre son breves, los superhéroes los vencen y empaquetan para la policía en dos o tres viñetas; aquellos que entran dentro de la categoría de supervillanos no pueden ser calificados así, como simples criminales. El Pingüino tiene una obsesión extrema por las aves y los paraguas, el Camaleón sufre un grave desorden de personalidades, el Comodín es un psicótico convencido de que el crimen es una forma de arte y el Duende Verde tiene doble personalidad, una de las cuales está paranoica en cuanto a la seguridad del segundo y esto por mencionar tan sólo a cuatro.

Podemos dividir a los supervillanos locos en aquellos más criminales que locos, los totalmente locos y los que parecen tener remedio (o una personalidad dividida en la que todavía existe una parte “buena”).

Los criminales en general son locos, al calificárseles de esta manera, se castiga “con el fin de corregir, de modificar, de enderezar puesto que nos estamos ocupando de desviados, de anormales. El juez [y el superhéroe] se presenta como terapeuta del cuerpo social como trabajador de la “salud pública” en sentido amplio.”¹⁷⁵

En los años 1880-1900 se empezaron a defender ideas sobre el crimen como conducta anómala, perturbada y al criminal se le veía como a alguien con algo anómalo dentro de él (por haber perturbado a la sociedad)¹⁷⁶, esta afirmación se vuelve una verdad más que evidente en las dos historietas de superhéroes que aquí analizamos.

¹⁷⁵ Michael Foucault, *Op. cit.*, p. 115.

¹⁷⁶ *Idem*, p. 117.

La idea, la teoría de los criminales como enfermos, aquella que dice que el violar la ley es asunto de perturbados -por el simple hecho de hacerlo- se vuelve realidad en las historietas.

La perturbación del orden social por los supervillanos no es solamente el rompimiento de las leyes codificadas sino está ligada a su forma de ser, de comportarse, su locura es tal porque perturba cierto orden moral. Lo que padecen "no son enfermedades, sino formas de locura percibidas como el caso extremo de *defectos*"¹⁷⁷ y estos defectos son particularmente explotados para con los supervillanos que aparecen como figuras grotescas, deformes, obsesionadas. El enemigo principal del Batman, el Comodín, es un sujeto que al caer en alguna sustancia tóxica quedó deforme de por vida¹⁷⁸; el Dr. Octopus, quizás el villano que más veces ha combatido al Hombre Araña es un sujeto cuya vida quedó marcada por una infancia llena de rechazo y la imposibilidad de realizar una vida propia por culpa de una madre dominante¹⁷⁹ (al igual que el Pingüino) aumentando su desventura cuando unos tentáculos diseñados por él para manejar sustancias radioactivas se quedan permanentemente unidos a su cuerpo.

Casos más elaborados (dentro de aquellos que parecen tener remedio pero nunca lo encuentran) son los de Norman Osborn, quien sufre de una doble identidad, su otro yo, el Duende Verde, está paranoico respecto a la seguridad de Norman y ha jurado protegerlo. Su hijo Harry tomó la identidad del Duende Verde; ambos fueron detenidos por el Hombre Araña mas nunca se les juzgó por sus acciones como Duendes Verdes (gracias a la intervención del superhéroe, quien protegió la identidad de Norman Osborn y de su amigo Harry) pero nunca escaparon al encierro.¹⁸⁰

¹⁷⁷ Michael Foucault, *Historia de la Locura en la Época Clásica*, Vol II, p. 213.

¹⁷⁸ La historia se cuenta en la novela gráfica "The Killing joke".

¹⁷⁹ La desafortunada historia del Dr. Octopus se cuenta en "An Obituary for Octopus" en: *The Best of Marvel 1994*, Marvel Comics, 1a. Edición, EUA, noviembre, 1994, p. 5-31.

¹⁸⁰ "La Ficha Biográfica Clásica de Green Goblin" en: *Lo Mejor de Spider-man, el Hombre Araña*, Vol 2, Marvel Cómics, México, enero 3, 1997.

Fango (Clay Face) es un actor venido a menos que por usar un maquillaje destinado a mantenerlo joven ha quedado convertido en una masa informe de algo que parece arcilla. El más célebre de todos los casos, quizás hasta el más provocativo es el de Harvey Dent (Dos Caras) a quien dedicaremos unas líneas posteriormente.

Existen algunos casos en los que podemos volver al tema del superyó tiránico, la instancia regidora en la psique del criminal, de esta manera las prohibiciones que respetamos -en nuestro inconsciente- del parricidio o incesto, han dado origen a la ley¹⁸¹ son quebrantadas por aquellos quienes están regidos por su superyó tiránico. Cuando entran en tratamiento les parece que tienen algo dentro de la cabeza que les ordena quebrantar la ley, al Espantapájaros, psicólogo de profesión y uno de los más extraños enemigos de Batman, cuya arma es el miedo, le parece tener un espantapájaros en la cabeza; el Doctor Arkham (encargado del asilo que lleva el nombre de su padre) duda sobre la cuestión, "No creo que tenga en el cerebro un espantapájaros que lo aconseja" le dice, respondiéndole el criminal angustiado: "¡A veces creo que sí lo tengo! ¡Me obliga a hacer lo que no quiero!"¹⁸²

Lo mismo sucede con Carrion, supervillano de aparición no muy frecuente en las historietas del Hombre Araña, a este criminal le sucedió algo parecido a lo relatado en el capítulo del superyó de los superhéroes en cuanto a su superyó tiránico siendo desatado por un agente externo; la Doctora Kafka, quien trata a la mayoría de los supervillanos encarcelados en las historietas del Hombre Araña, le plantea al sujeto: "No puedes culparte de lo que hizo Carrion. Esa personalidad fue creada por el virus. Tú no eres el monstruo, tú no eres al asesino (...) ¡No eres un demente!"¹⁸³

181 Jean Laplanche citado en: Michael Foucault, *Saber y Verdad*, p. 120.

182 *Batman*, Editorial Vid, Año VIII, No. 200, México, agosto 29, 1995.

183 *Spider-man, el Hombre Araña*, Marvel Comics, Vol 1, No. 5, México, s/f.

La locura no exime de los crímenes pues la razón no tiene nada que ver con los actos que perturban a la sociedad, “es en la calidad de la voluntad y no en la integridad de la razón donde reside, finalmente, el secreto de la locura.”¹⁸⁴ El tratamiento sin embargo, será diferente, se destinará un lugar para readaptar a los criminales y otro para curar a los locos.

Como en la época clásica (examinada detalladamente por Michael Foucault), “No hay exclusión entre locura y crimen, sino una implicación que los anuda. El sujeto puede ser un poco más insensato, o un poco más criminal, pero, hasta el final, la locura más excesiva estará rodeada de maldad.”¹⁸⁵ Y entre más excesiva sea la locura pareciera más excesiva la maldad; los enemigos más acérrimos del Batman son los que tienen un historial negro en cuanto a sus razonamientos: el Comodín y el Espantapájaros; y del Hombre Araña sin duda el Duende Verde, en cualquiera de sus versiones, ha resultado su más formidable rival, a la altura de su insensatez.

La locura pues, no exime del crimen. “En el mundo del internamiento, la locura no explica ni excusa nada: entra en complicidad con el mal, para multiplicarlo, hacerle más insistente y peligroso, y prestarle rostros nuevos.”¹⁸⁶ No se puede, por estar loco, evitar el encierro máxime si esta sola condición es razón para el confinamiento; sin embargo, el encierro de un criminal tipo supervillano, esto es, loco, se da en otro lugar al del resto de los criminales, estos insensatos “tienen, como tales, un sitio particular en el mundo del confinamiento. Su estatuto no se reduce a ser tratados como el resto de los miembros de la correccional. En la sensibilidad general hacia la sinrazón, hay una especie de modulación particular tocante a la locura propiamente dicha, y se dirige a los que se

¹⁸⁴ Michael Foucault, *Historia de la Locura en la Época Clásica*, Vol II, p. 213.

¹⁸⁵ *Idem*, p. 215.

¹⁸⁶ *Idem*, p. 215-216.

denomina, sin distinción semántica precisa, insensatos, espíritus alienados o perturbados, extravagantes, gente demente.”¹⁸⁷

En esta distinción de los supervillanos como perturbados, que por su estado perturban a la sociedad (por lo primero se les confina y por lo segundo se les castiga con la prisión) el superhéroe muchas veces se coloca como el salvador preocupado por la insensatez de su enemigo.

En muchos casos, al igual que con los superhéroes, un accidente ha convertido a un hombre común (o un criminal común) en supervillano; el Dr. Octopus y el Lagarto en Marvel, Man-Bat, Fango y Harvey Dent en DC Comics. Hay todavía una característica más en personajes como Fango, el Lagarto y Dent: los tres han sufrido algún tipo de mutación por la cual ya no son dueños de sus actos, mismos que se han acercado peligrosamente al estado natural -esto es sin obedecer normas o leyes sociales- de los cuales no se les puede considerar del todo responsables, pero no por esto se escapan al confinamiento.

Antes de simplemente castigar a los supervillanos por sus actos, los superhéroes quieren ayudarlos a “curarse”, a volver a la normalidad y evitar el que cometan crímenes pues en la lógica establecida las mutaciones de estos personajes (Fango, Man-Bat o Lagarto) son las causas directas de su comportamiento.

El Lagarto, uno de los primeros rivales del Hombre Araña, es en realidad el científico Curt Connors, quien por un accidente quedó convertido en un hombre lagarto; el mismo Hombre Araña duda qué tanto control tiene Connors de la criatura y piensa que mientras más pasa el tiempo este control va disminuyendo, transformándose así Connors cada día más en animal¹⁸⁸; el objetivo del superhéroe es detener al Lagarto pero no para castigarlo

¹⁸⁷ *Idem*, p. 225.

¹⁸⁸ Duane, Diane. *The Lizard Sanction*. p. 273.

o entregarlo a las autoridades sino para ayudarlo llegando a establecer una relación cercana con su esposa e hijo para ayudar a Connors.¹⁸⁹

En la saga "Darkest Night of the Man-Bat"¹⁹⁰ el Batman se dedica a "cazar" al Man-Bat, un científico transformado en una criatura parecida a un murciélago gigante, hasta el Polo Norte no para castigarlo o encerrarlo sino para ayudarlo primero a no cometer crímenes y segundo para encontrarle un remedio a su situación. La frase "Déjame ayudarte" también es la forma en que el Batman enfrenta a Fango¹⁹¹ pues todas sus acciones parecen ser causa directa de la deformidad de su cuerpo. El castigo ya no se vislumbra de manera clara y la corrección se ha tornado en cura.

El caso de Harvey Dent es interesante por tratarse de un amigo del Batman y Bruce Wayne; Dent fue alguna vez fiscal de Ciudad Gótica, trabajando con James Gordon y Batman consiguieron encerrar a muchos criminales. Fue en medio de un juicio cuando le arrojaron ácido a la cara, deformándole la mitad de ésta; luego del accidente Dent perdió el control de sí mismo, se autodenominó Dos Caras, se obsesionó con el número dos y se volvió un criminal. De todos los supervillanos con personalidades múltiples es quien más marcadas las tiene : Harvey Dent y Dos Caras. Éste es el ejemplo perfecto para una persona regida por su superyó conciencia y por el tiránico, sólo que en un mismo cuerpo.

Batman nunca ha perdido la esperanza de la rehabilitación de su amigo y hacerle daño siempre le ha provocado un conflicto. Batman nunca le habla a Dos Caras, siempre se refiere a él como Harvey.

En Marvel hay un ejemplo semejante; Mary Thyphoid es un personaje que busca vengarse (a través de la tortura y la muerte) de todos aquellos que abusan de las mujeres; Mary Walker sufre de personalidad múltiple, aparece primero Typhoid y más tarde Bloody

¹⁸⁹ **Spider-man Classics**, Marvel Comics, Vol 1, No. 7, EUA, octubre, 1993.

¹⁹⁰ **Batman**, DC Comics, Vol 1, No. 536-538, EUA, octubre-diciembre, 1996.

¹⁹¹ **Batman**, Editorial Vid, Año II, No. 33, México, enero 30, 1989.

Mary, quien tiene además poderes telepáticos; en la historia el Hombre Araña se encarga primero de evitar que cometa algún asesinato y posteriormente de convencerla de que necesita ayuda profesional. Al final de la historia ella se entrega a la policía explicando su problema de personalidad múltiple, planteando su deseo de ser curada pero al mismo tiempo acepta que está lista para enfrentar los cargos resultado de los crímenes cometidos por sus otras personalidades.¹⁹²

Este desorden de personalidad es la máxima característica de muchos supervillanos quienes tienen una personalidad que les hace ir en contra de la ley mientras la otra -entregada a la primera- desearía mantenerse dentro de la ley pero su resistencia es inútil. Dos Caras y Thypoid son sólo dos de los ejemplos que aquí mencionamos en los que el mal ha vencido o viéndolo desde la perspectiva psicoanalítica, el superyó tiránico se ha vuelto dominante.

La deformidad de los villanos se puede interpretar como un temor a lo diferente¹⁹³, especialmente a la naturaleza. Una descripción de villano, por demás válida para las historietas que analizamos es la brindada por Luis Gasca y Roman Gubern en "El Discurso del Cómic", ellos caracterizan al villano de la siguiente manera: "...su físico repugnante es una traducción visible de sus cualidades morales. Al igual que se dice de alguien que *no tiene corazón, tiene mala sangre, o no tiene entrañas*, también el físico de los villanos obedece a idéntico principio simbólico, que hace que su rostro sea *espejo del alma*. Con mayor o menor estilización o fantasía, los villanos llevan su maldad inscrita en su rostro."¹⁹⁴

¹⁹² *The Spectacular Spider-man*, Marvel Comics, Vol 1, Nos. 213-214, México, junio-julio, 1994.

¹⁹³ Este temor a lo diferente es concretado en el temor a las mutaciones genéticas, ampliamente explotado en todas las historietas "de mutantes", que cuentan con más de seis títulos en circulación, siendo la principal "Uncanny X-Men".

¹⁹⁴ Luis Gasca, *et al.*, *El Discurso del Cómic*, p. 95.

Lo diferente es, entonces, no solamente temido sino malo, sobretudo cuando resulta repugnante.

Otra característica de algunos supervillanos es su animalidad. Mientras más se acerque un personaje al estado natural, más peligroso y "malo" ha de ser considerado. Si bien los superhéroes tienen un animal tótem, se trata únicamente de una sutil caracterización y nunca de una transformación drástica; como ejemplo nos vuelve a servir el Man-Bat, criatura más murciélago que hombre, dominada por sus instintos animales que es combatida por Batman, un hombre totalmente racional (a veces de manera exagerada) que se viste para dar la impresión de ser un murciélago gigante.

El murciélago, mientras más animal, tiene una visión negativa en tanto que cuando se trata de un disfraz (como lo usa el superhéroe) es algo positivo.

Es muy raro encontrar a superhéroes con alguna deformidad¹⁹⁵, por lo general representan al ideal del yo en todo aspecto posible; en nuestro caso, Bruce Wayne es un millonario que pasa por Play-boy dado que es del tipo galán, y lo mismo podemos decir del Peter Parker actual, incluso en su papel de Hombre Araña, en ambos casos (como Parker y como superhéroe) es asediado por bellas jóvenes, asedios a los que se ha de resistir pues está casado con la modelo Mary Jane Watson.

g) Los manicomios.

Si el crimen es una enfermedad social, el criminal tiene dentro de sí algo alterado y si es así, se puede plantear la sustitución del aparato judicial por comisiones de psiquiatras y

¹⁹⁵ Aunque no imposible, tenemos el caso de Hulk y Bestia, ambos superhéroes cuyas historias edita Marvel Comics.

médicos,¹⁹⁶ las historietas ya han dado este paso desapareciendo casi por completo a las prisiones y sustituyéndolas por manicomios.

Existe en el universo Marvel una prisión para supervillanos (La Bóveda) pero es más común que vayan a un asilo para enfermos mentales; el manicomio favorito de Marvel es Ravenscroft pero también aparecen el Mitchell State Hospital y el Ryan Mental Hospital. En las historietas de Batman es casi imposible encontrar una prisión y a todos los enemigos del hombre murciélago se les envía al asilo Arkham¹⁹⁷.

Habiendo definido a los criminales clásicos de historieta como “insensatos” y otorgándole a la prisión la función correctiva que la justifica como castigo uniforme nos encontramos ante un corredor que nos lleva ineludiblemente hacia las puertas de los hospitales psiquiátricos, los manicomios.

Hemos dicho ya que el hecho evidente de que un criminal esté loco (persiste la idea de que cualquiera que perturba a la sociedad tiene algo perturbado en su interior), no lo exime de su responsabilidad en cuanto al crimen; para esto las historietas han resuelto tener prisiones-manicomios, asilos en los cuales se castigue al criminal como tal en términos del encierro y al mismo tiempo se le corrija como lo que son: locos, dementes, insensatos.

En estos recintos carcelarios se reproduce nuevamente el sistema panóptico; la construcción de un nuevo edificio para el asilo Arkham responde al panóptico de Bentham (aunque la seguridad del asilo siempre ha dejado mucho que desear, característica necesaria para que los internos escapen frecuentemente, a este respecto a Batman le gustaría llevar a todos los criminales a una cárcel como la “Bóveda” de Marvel); en Marvel, Ravenscroft cuenta con tecnología punta para observar a sus huéspedes, los cuales

¹⁹⁶ Ver: Michael Foucault, *Saber y Verdad*, p. 117.

¹⁹⁷ El asilo Arkham apareció por primera vez en agosto de 1980 (en Batman #326) y según la historia, su fundador, Amadeus Arkham se volvió uno de sus huéspedes.

son monitoreados y videograbados las 24 horas del día.¹⁹⁸ El estudio de los criminales es permanente, no hay lugar para esconder absolutamente nada, cada movimiento, palabra, gesto es registrado y estudiado por la gente de la institución.

h) El tratamiento de los insensatos.

Si bien en las historietas de Batman y el Hombre Araña se ha decidido por esta solución en cuanto a los supervillanos, los métodos para curarlos distan mucho de ser semejantes.

En los títulos de Batman (la serie animada no hace tanto énfasis en Arkham) el asilo de Arkham brinda un tratamiento a base de castigos, drogas, encierro, inmovilizaciones. En la saga "El Último Arkham"¹⁹⁹ se hacen ver los tratamientos (de los cuales el Batman se convierte en víctima) reducidos a castigos corporales, drogas y a la inmovilización; el tratamiento, si se le puede llamar así, no tiene muchas bases racionales presentándose al mismo Dr. Arkham como un sujeto algo perturbado. En la celda de Edward Nigma (el Acertijo) hay un note-it pegado en la puerta recordando "Sedar Regularmente"²⁰⁰, como si lo anterior más que una acción dirigida a curar al sujeto fuera una costumbre encaminada a mantenerlo calmado.

Fuera de lo antes mencionado, no aparece ningún tipo de terapia destinada a corregir a los criminales en Arkham; no es de extrañar entonces el fracaso de la corrección en esta historieta.

El Mitchell State Hospital es descrito como "una institución de ciudadano mental, en antiguos y menos iluminados tiempos, hubiera sido llamado un asilo... un lugar para que la

¹⁹⁸ *The Amazing Spider-man*, Marvel comics, Vol. 1, No. 410, EUA, abril, 1996.

¹⁹⁹ *Batman*, Editorial Vid, Año , Nos. 200-203, México, agosto 29-octubre 10, 1995.

²⁰⁰ *Batman*, Editorial Vid, Año VIII, No. 205, noviembre 7, 1995.

sociedad arrojara a sus locos.”²⁰¹ Este hospital, en el cual se ha internado a la Gata Negra no es ni con mucho Ravencroft, el asilo para criminales mentales preferido por Marvel Comics y a donde van a parar la mayoría de los supervillanos capturados por el Hombre Araña. En Mitchel no existen medidas de seguridad, no es un lugar propiamente para criminales, la Gata Negra terminó ahí por considerársele más loca que criminal y el crimen fue entendido simplemente como un síntoma de su divergencia mental; para escapar le bastó un buen ardid; en Ravencroft hubiera tenido que perpetrar una verdadera masacre para salir.²⁰²

La Doctora Kafka es a Marvel lo que el Doctor Arkham a DC Comics, el psiquiatra de los supervillanos. Sin embargo, Marvel le ha dado más peso al tratamiento psiquiátrico de los supervillanos que DC y así la Doctora Kafka se ha vuelto un personaje importantísimo en los títulos del Hombre Araña.

Kafka ha tratado a casi todos los supervillanos que el Hombre Araña ha llevado a prisión y son declarados locos, al Camaleón lo ha tratado por su disociación de personalidad²⁰³; al Jacal, el psicótico responsable de todos los clones de Peter Parker²⁰⁴; Al Duende Verde²⁰⁵ y le fue encargada Mary Walker (Typhoid Mary); en la serie animada ayuda a Kraven “el Cazador”, a Venom y al mismo Hombre Araña. DC en los títulos del Batman da más peso al lugar, al recinto carcelario.

Aunque se denomina psiquiatra, el tratamiento se muestra psicoanalítico, con largas pláticas y asociaciones que de ellas hacen la doctora y su paciente. Aunque Kafka esté mucho más dispuesta a ayudar a los supervillanos, tanto o más que el mismo Hombre Araña y mucho más que Arkham, sólo ha podido curar totalmente a un solo supervillano,

²⁰¹ *Spider-man Magazine*, Marvel Comics. Vol 1, No. 2, EUA, noviembre, 1994.

²⁰² Como hizo Cletus Cassidy en la saga “Maximum Carnage”. *Spider-man, el Hombre Araña*, Edición Especial No. 2, Editorial Vid. México, s/f.

²⁰³ *Spectacular Spider-man*, Marvel Comics. Vol 1, No. 241, EUA, diciembre, 1996.

²⁰⁴ *Spectacular Spider-man*, Marvel Comics. Vol 1, No. 223, EUA, abril, 1995.

²⁰⁵ *Spider-man, el Hombre Araña*, Editorial Vid. Año 1, No. 3, México, marzo 5, 1995.

Vermin,²⁰⁶ en la saga "La Muerte de Vermin", consiguiendo que este personaje vuelva a ser Edward Whelan. La readaptación por esta vía ha sido también un fracaso, los supervillanos salen una y otra vez de Ravencroft para crear nuevas historias en torno al Hombre Araña.

Los excesos para con los internos, al estilo de Arkham, existen también en Marvel, el Dr. Hope aprovechó alguna vez su puesto en un Hospital Psiquiátrico -cuyo nombre no se menciona- para crear asesinos a sueldo con el proyecto cuyo nombre titula a la saga, "Perros Rabiosos."²⁰⁷ Al final de ésta el mismo Dr. Hope es encerrado en un manicomio.

La readaptación, la cura de los desórdenes mentales de los supervillanos, no importando el tratamiento, es del todo inútil. Escaparán, aprovechando la menor seguridad de un asilo mental al que supondría una prisión de máxima seguridad, tan sólo para ser atrapados y encerrados de vuelta para seguir con el tratamiento hasta que -como ocurrió ya con el Dr. Octopus o el primer Duende Verde- intervenga la muerte.

²⁰⁶ Spider-man, el Hombre Araña. Editorial Vid, Año I, Nos. 19-21, México, octubre 15-noviembre 12, 1995.

²⁰⁷ Spider-man, el Hombre Araña. Editorial Vid, Año I, Nos. 22-24, México, noviembre 22, 1995-enero 21, 1996.

VIII. CONCLUSIONES.

Después de haber deambulado durante casi 60 años por los medios de comunicación, el Batman ha encontrado su identidad. Si bien desde el principio fue pensado como un ser vengativo, obsesivo y oscuro, las presiones políticas y hasta la moda habían evitado que tomara totalmente su papel como “el señor de la noche”, mismo que ahora tiene por méritos propios. El Batman es la otra cara de Superman, pues si bien defiende los mismos ideales, sus métodos son distintos; éste héroe utiliza como su principal arma al miedo, que busca provocar a sus enemigos.

El Hombre Araña, por otro lado, unos 30 años más joven, no ha sufrido tantos cambios y sigue siendo el personaje conflictivo que vino a revolucionar la industria de los comics de superhéroes. El tímido estudiante dotó a los superhéroes de un lado humano, les otorgó defectos y problemas, además de convertirse en el primer héroe adolescente (anteriormente éstos servían de ayudante a los adultos como Robin a Batman o Bucky al Capitán América).

No se puede negar el impacto de estos dos personajes al ver la lista de sus títulos en historieta, los 700 números de Detective Comics son una prueba del gusto, la identificación del público con el personaje, los más de 400 ejemplares de Amazing Spider-Man también lo son. Si se hiciera una tabla comparativa de los títulos de otros personajes de las mismas editoriales, encontraríamos que no existen personajes tan constantes como los analizados aquí.

En cuanto a otros medios de comunicación, tanto el Batman como el Hombre Araña han trascendido al cine, televisión e incluso a la industria editorial (libros) desde sus inicios y se han mantenido más o menos con regularidad en éstos ya sea con seriales en el cine, películas, series en vivo o dibujos animados llegando por éstos medios a mucha más gente de lo que hacen las historietas.

En cuanto a los personajes en sí, la idea original del Batman (del personaje oscuro, vengativo) tarda en tomar forma por diversas causas tales como las reglas establecidas por el código de cómics que le quitara en alguna época sus más grandes características, es hasta los 80, cuando se publica "Año Uno", que se le empieza a dar el perfil originalmente pensado para el personaje, se reescribe su historia y se le vuelve más oscuro, totalmente nocturno, obsesionado con su misión y por demás vengativo, lo anterior sin duda llega a su máximo dentro del título *Legends of the Dark Knight*.

Desde 1962 el Hombre Araña significó un rompimiento, en nacimiento de un héroe que no era perfecto, un adolescente un tanto egoísta, no era del tipo galán y el llevar una vida doble causaba más problemas de los que resolvía (aunque ello implicara salvar al mundo). Desde entonces los superhéroes ya no son omnipotentes, tienen defectos y problemas como todo ser humano, además de la gran responsabilidad que encarna el ser un superhéroe.

Es muy importante señalar que ninguno de los dos superhéroes que analizamos puede ser considerado "el héroe tradicional"* , en primer lugar porque su móvil es la venganza (sobre todo en el Batman) y no se conducen respetando los derechos de todos, especialmente de los criminales; el Hombre Araña se ha planteado en muchas ocasiones el matar a sus enemigos.

Observados desde el psicoanálisis hemos visto como ambos personajes tienen un tótem personal y observan ciertos tabúes alrededor de él, los más importantes de éstos son el no matar o usar alguna arma que pueda provocar la muerte. El tótem es personal en cuanto a las prohibiciones que exige pero las representaciones del mismo las encontramos por toda

* Hemos dado dos ejemplos de héroes tradicionales: Superman y el Capitán América.

la historieta: en los títulos del Batman todo es oscuro y en los del Hombre Araña aparece por doquier el artrópodo .

El cumplimiento del tabú es llevado hasta un nivel obsesivo por el Batman a quien hemos etiquetado como un “neurótico obsesivo”; el Hombre Araña ha observado con menos rigor las prohibiciones totémicas pero no por ello las ha violado.

Estas prohibiciones, como sucede con los tabúes culturales, han sido traspasadas al interior de la psique de los héroes, desde ahí controlarán mejor la conducta del sujeto. La coerción ya no es externa sino interna, en el interior del sujeto tendrán su residencia dentro de la instancia denominada superyó.

Esta instancia está dividida en dos, el superyó consciencia, aquél protector del ideal y el superyó tiránico, el abogado del ello. En los superhéroes la conducta está sin duda alguna regida por el superyó consciencia.

El impulso de matar es tan grande como su prohibición y lo único que detiene a los superhéroes de convertirse en asesinos es precisamente su superyó consciencia. El superyó tiránico, sin embargo, puede ser desencadenado (siempre por un agente externo) y se dirigirá precisamente contra la mayor prohibición que los héroes se han planteado: el asesinato.

El ideal del yo (guardado en el superyó) es el que permite convertir todos esos impulsos venidos del ello en una actividad social; a esto se le llama en psicoanálisis sublimación. Es gracias a este fenómeno que los personajes canalizan sus impulsos (originados en el ello) y los transforman en un bien social, transformándose en superhéroes.

Tanto el Hombre Araña como el Batman tienen un profundo sentimiento de culpa, el deseo inconsciente del parricidio es origen del mismo; al morir sus padres se han sentido responsables del hecho y este sentimiento los ha transformado en lo que son. Ambos se han echado a costas la responsabilidad de proteger a sus respectivas ciudades y tomado

un tótem para unirse de sus poderes y características, el mismo tótem lleva consigo una serie de tabúes, siendo el más importante, como ya mencionamos, el de no matar.

Aquí nos encontramos con una especie de contradicción, se busca la venganza, el acabar con el crimen pero está prohibido el asesinato. La manera de sublimar la pulsión asesina es transformarla -mediante esa responsabilidad adquirida gracias al sentimiento de culpa- en una acción de tipo social, respetando lo que la sociedad ordena. De esta manera, los superhéroes combaten al crimen pero siempre cuidan el derecho a vivir de los criminales, a quienes remiten a las autoridades para que se les encierre.

Los ideales del yo han sido tomados del exterior, de una sociedad regida por la disciplina; los superhéroes se han acoplado a estos métodos disciplinarios de tal forma que si bien existen al margen de la ley, vigilan su cumplimiento con extrema rigurosidad.

Michael Foucault nos brinda una explicación a lo que son los poderes de los superhéroes. Para esto hay que entender al poder como un algo que se ejerce, no existe por sí sólo, existe en tanto existan relaciones, la fórmula exacta es la de "relaciones de poder".

Los superhéroes ejercen su poder sobre la ciudadanía en general al observarla, ya sea paseándose por las azoteas de las ciudades -observando sin ser vistos- o contando con acceso a todo tipo de información (esto es, operan dentro de un sistema panóptico, propio de la sociedad disciplinaria). Cuando atrapan a un criminal la relación se da de otra forma, entonces pueden decidir qué hacer con él, quitarle la vida, encerrarlo, dejarlo libre... o entregarlo a la policía, esta última es la opción que escogen generalmente pues no se entienden a sí mismos como jueces sino como un cuerpo para-policial.

El trabajo de un superhéroe es vigilar y detener. La vigilancia se lleva a cabo principalmente desde las azoteas, en los recorridos que los superhéroes llaman

“patrullaje”, colgados de cables o de telarañas pueden observar sin ser observados, principio fundamental del panoptismo.

Pero el vigilar no es suficiente, hay que mantener registros de los criminales y de los crímenes que cometen. Batman lleva de manera obsesiva este registro, gracias a su computadora puede contar inmediatamente con información sobre casi cualquier delito cometido en los confines de Ciudad Gótica.

La venganza, el móvil de nuestros superhéroes, no es ejecutada como tal, ellos simplemente se encargan de llevar a los criminales ante la justicia. Ellos no castigan, se han convertido en un ojo más para el sistema panóptico de la sociedad y en instituciones que salvaguardan a la sociedad disciplinaria.

Su función, como mencionamos, es vigilar; una vez detectado un crimen se dedican a descubrir y atrapar al culpable, reuniendo en el camino la mayor cantidad posible de pruebas para que éste sea declarado culpable. Una vez atrapado el criminal se lo lleva la policía, se le juzga y se le encierra... los superhéroes no castigan, cuando entregan al criminal acaba la tarea que se han encomendado.

La idea de que los criminales, por el hecho de perturbar a la sociedad con sus actos, tienen algo perturbado en sus mentes está presente en los textos de Foucault y se erige primero como una posibilidad y segundo como una explicación a ciertas prácticas carcelarias, cuando no para justificar la existencia de la prisión. En las historietas esto es una verdad evidente, los llamados supervillanos están decididamente locos (algunos más que otros) y por ello más que merecer un castigo necesitan ayuda para corregirse.

Habiéndose decidido nuestra sociedad por el encierro como castigo universal, a los supervillanos se les encierra, pero no en cárceles sino en manicomios en donde se les someterá a diversos tratamientos para curarlos, siempre con el mismo fallido resultado.

La disciplina, tal como Foucault la concibe, ha sido perfectamente introyectada por los superhéroes quienes actúan como el superyó consciencia de la sociedad, sometiendo a todos los impulsos venidos del ello encarnados en los supervillanos, a quienes hay que someter. La vigilancia de los superhéroes funciona como ese superyó consciencia dentro de sus respectivas ciudades pues los ciudadanos se saben vigilados por alguien a quien ven en raras ocasiones. El castigo a los criminales, sin embargo, no tiene visibilidad alguna, éste se da en secreto, así como la cura de los supervillanos, dentro de los límites de alguna institución carcelaria ya sea prisión o manicomio en donde se intentará regresarlos a la "normalidad" pues como se da cuenta en las mismas historietas, los supervillanos no siempre fueron así.

Hay en las historietas un profundo paralelismo entre lo anormal y lo malo. Los supervillanos son presentados deformes, repugnantes a la vista, algún accidente los ha transformado en hombres de arcilla, pulpos y otras calamidades, dichas deformidades acarrear un desequilibrio mental que inevitablemente los conduce al crimen.

La animalidad también es mal vista, el regreso al estado natural es comparable al crimen. Si bien los personajes poseen como tótem a un murciélago y una araña, no son animales en sí, en cambio algunos de los supervillanos que combaten son más animales que humanos y esta característica por sí sola basta para calificarlos como villanos.

La deformidad, física y mental, es presentada como una desgracia, en realidad el malo no quiere serlo, necesita no de un castigo sino de ayuda. El superhéroe se preocupa por sus villanos, los comprende en su desgracia y los auxilia entregándolos a los manicomios de donde escapan una y otra vez sin haberse curado nunca.

Por último debo resaltar la gran dificultad para obtener datos de los personajes; la gran mayoría de los estudios sobre cómics lo tratan de abarcar todo (en cuanto a las historietas porque su delimitación es teórica) y así los estudios semiológicos, por ejemplo, recorren

sin problema desde "Asterix" hasta "Condorito", pasando igualmente de tiras cómicas a historietas. Delimitar el trabajo a dos personajes trajo consigo el problema de rastrear información difusa pues se menciona un poco del Batman aquí y en dos renglones por allá al Hombre Araña.

Hay ocasiones en que uno de los personajes se ha puesto de moda (Batman, a causa de sus películas) y algunos medios se dedican a ellos de manera más o menos acertada. El llamado boom del comic nos ha dado la oportunidad a acudir a convenciones como el CONQUE o el MECyF, dedicados a los cómics y en donde se puede rastrear a los personajes de manera más precisa.

Sin embargo, la mejor guía para comprender a los personajes ha sido el Internet, en donde hemos encontrado páginas dedicadas exclusivamente a la historia y características de los personajes; de ésta manera pudimos saber cuáles habían sido los cambios, dónde se habían publicado, cuáles eran las historietas importantes, entre otros datos. Esta labor de investigación la consideramos fundamental porque el objetivo era realizar un análisis de los personajes, contando con todo el material posible, que fuera representativo y por tanto argumento para considerar válido el trabajo. La importancia del anexo II es precisamente mostrar la investigación, entendida como "el acto de indagar en cualquier aspecto de la realidad -material o inmaterial, objetivo o subjetivo- para reproducirlo, describirlo, definirlo, ubicarlo y finalmente interpretarlo."²⁰⁹

Han quedado de esta experiencia, el conocimiento de una gran cantidad de revistas de historietas que merecen ser analizadas, por citar el ejemplo más interesante, a los Hombres X, una serie de historietas creadas en 1963 pero que hasta la fecha -y sólo después de múltiples cambios- han llegado a colocarse entre los más vendidos en el mundo (no sólo sus historietas sino en muñecos, juegos de rol, estampas, etc.) sobrepasando a los

²⁰⁹ Alberto Dallal, Lenguajes Periodísticos, p.40.

superhéroes de historieta tradicionales. Llama la atención la falta de un personaje central y la gran cantidad de héroes, villanos y antihéroes que forman parte de los más de seis títulos que publican los Hombres X, así como lo intrincadamente complicadas que son sus historias, compuestas de realidades alternas, mundos paralelos y un sin fin de detalles que hacen de estas historias muy difícil de seguir -y sin embargo a la gente le encantan- también está Spawn, personaje creado por Todd McFarlane que vino a revolucionar no sólo a los superhéroes tradicionales en su origen sino a toda la industria de historietas (Image Comics, fundada por él, no tiene los derechos de los personajes que publica pues éstos son propiedad del autor); igual que los Hombres X, Spawn ha conseguido una gran popularidad a pesar de sus no siempre claras historias y de sus argumentos complicados... habrá de ver porqué.

BIBLIOGRAFÍA

- Antonio, Martín., *Historia del Comic Español: 1875-1939*, Editorial Gustavo Gil, Barcelona, España, 1978, 230 pp.
- Aurrecochea, Juan Manuel y Bartra, Armando., *Puros Cuentos* , Vol I, Grijalbo/CNCA, México, 1988. 291 pp.
- Aurrecochea, Juan Manuel y Bartra, Armando., *Puros Cuentos* , Vol III, Grijalbo/CNCA, México.
- Barbieri, Daniele., *Los Lenguajes del Cómic*, Editorial Paidós, 1a. Edición, Barcelona, España. 1993, 285 pp.
- Curiel, Fernando., *Mal de Ojo*. UNAM, México, 1989, 218 pp.
- Dallal, Alberto., *Lenguajes Periodísticos*, UNAM, 1a. edición, México, 1989, 110pp.
- Duane, Diane., *Spider-Man, The Lizard Sanction*, Boulevard Books, Nueva York, 1995, 294 pp.
- Dreyfus, Hubert L. y Rabinow, Paul., *Michael Foucault: Más allá del estructuralismo*, UNAM, México.
- Eco, Umberto., *Como Se Hace una Tests: Técnicas y Procedimientos de Estudio, Investigación y Escritura*, Editorial Gedisa, México, 1984, 267 pp.
- Foucault, Michael., *La verdad y las Formas Jurídicas*, Gedisa, México.174 pp.
- Foucault, Michael., *Hermeneútica del sujeto*, Ediciones La Piqueta, Madrid, España, 1987, 142 pp.
- Foucault, Michael., *Un Diálogo sobre el Poder y otras Conversaciones*, Alianza Editorial, España, 1988, 164 pp.
- Foucault, Michael., *Vigilar y Castigar*, Editorial Siglo XXI, 1996, México, 314 pp.
- Foucault, Michael., *Historia de la Locura en la Epoca Clásica*, Vol I, Fondo de Cultura Económica, México, 1967, 575 pp.
- Foucault, Michael., *Saber y Verdad*, Ediciones de la Piqueta, Madrid, España, s/f, 244 pp.
- Foucault, Michael., *Historia de la Locura en la Epoca Clásica*, Vol II, Fondo de Cultura Económica, México 1967, 411 pp.
- Freud, Sigmund., *Tótem y Tabú*, Editorial Iztacihuatl, México, 1978, 316 pp.

- Freud, Sigmund., *El Porvenir de las Religiones*, Editorial Iztacihuatl, México, 1977, 313 pp.
- Freud, Sigmund., *El Malestar en la Cultura*, Alianza Editorial, México, 1978, 240 pp.
- Sagan, Carl., Druyan, Ann., *Sombras de antepasados Olvidados*, Editorial Plancta, México 1993, 470 pp.
- Gasca, Luis., Gubern, Roman., *El Discurso del Comic*, Ediciones Cátedra, Madrid, España, 1994, 709 pp.
- González Reyna, Susana., *Manual de Redacción e Investigación Documental*, Editorial Trillas, México, 1995, 204 pp.
- Guinsberg, Enrique., *Control de los Medios. Control del Hombre*, UAM/Pangea, México.
- Mattelart, Armand., *La Cultura como empresa multinacional*, Editorial Era, México, 1974, 190 pp.
- McLuhan, Marshall., *La comprensión de los Medios como las Extensiones del Hombre*, Editorial Diana, México, 1989, 443 pp.
- Medina, Luis Ernesto., *Comunicación. Humor e Imagen*, Editorial Trillas, México, 1992, 273 pp.
- Monsivais, Carlos., Zalathiel, Vargas., et. al., *El Comic es Algo Serio*, Ediciones EUFESA, 1a. Edición, México, 1982, 192 pp.
- Nasio, Juan David., *Enseñanza de 7 Conceptos Cruciales del Psicoanálisis*, Editorial Gedisa, Barcelona, España, 1994, 238 pp.
- Poster, Mark., *Foucault, El Marxismo y la Historia*, Ed. Paidós, Argentina, 1987, 228 pp.
- Rojas Soriano, Raúl., *Métodos para la Investigación Social*, Editorial Plaza y Valdes, México, 1990, 122 pp.
- Sabin, Roger., *Adult Comics, an Introduction*, Ed. Routledge, 1a. Edición, Londres, Gran Bretaña, 1993, 321 pp.
- Thompson, Clara., *El Psicoanalisis*, Fondo de cultura Económica, México, 1974, 269 pp.

Videografía:

Entrevista de Bob Kane, creador del Batman en "Batman: The Shadow of the phantasm".
 Serie: HBO First Look.
 Productor: Michael Middlelcer.

Entrevista de Stan Lee, creador del Hombre-Araña.
"Marvel Comics".
Serie: Opncing Shot.
Productor: Peter Pearson.

Hemerografía:

- Arceo Salazar, Martín., "Una Loa al Señor de la Noche", en: *Revista de Revistas*, No. 4303, México, 20 de julio de 1992, p 34- 36.
- Argueta G., Fernando., "Batman Returns". en: *Revista de Revistas*, No. 4303, México, 20 de Julio de 1992, p 42-43.
- Barbachano ponce, Miguél., "joker, Penguin, Harvey... ¿encarnación de... Satanás?" en: *La Jornada*, México, 14 de agosto de 1995.
- Cachoúa, Ricardo., "Quién va a ganar, y quien debería ganar en Marvel vs. DC", en: *La Hoja*, No. 61, México, enero, 1996, p. 3-4.
- Cachoúa, Ricardo., "To Be a Clone, or Not To be a Clone, That's Spider-Man's Question", en: *La Hoja*, No. 70, México 1996, p 1-2.
- Cachoúa, Ricardo., "DC vs. Marvel", en *La Hoja*, No. 53, México, Diciembre 1995, p. 1.
- Calzada Jauregui, Francisco., "Batman en los Comics", en: *Revista de Revistas*, No. 4303, México, 20 de Julio de 1992, p 37-39.
- Castillo, Alejandro., "El regreso del Pozole-Cinema", en: *Rizoma*, No. 4, México, noviembre 1995, p. 5.
- Dickinson, Blake., "Riled Spider-Man Fans Hit the Net", en: *The Durham Herald-Sun*, EUA, Febrero 15, 1996.
- Duran King, Jose Luis., "Los Superhéroes en la Batalla por el Ocio", en: *El Nacional*, México, 12 de Mayo de 1996.
- Elorduy, Justo., "Batman Eternamente", en: *Primera Fila*, Suplemento de *Reforma*, México, 14 de Julio de 1995, p. 13.
- Espinosa, Francisco., "Essential Vertigo", en: *La Hoja*, No. 102, México, Noviembre 1996, p 1-2.
- Farfán H., Rafael., "Batman, el comic", en: *El Nacional*, México, 26 de abril de 1993, p. 11.
- Franco, René., "El Ocio Nuestro", en: *El Economista*, México, 5 de agosto de 1996.
- Franco, René., "Batman Eternamente", en: *El Economista*, México, 14 de julio de 1995.

- García Fernández, Ruben., "Comics, El Primer Siglo de una Vida de Cuadritos", en: *Reforma*, México, 30 de marzo de 1997, p. 1E.
- Grant, Paul J., "The Spider-Man Clone Storyline", en: *Wizard*, No. 53, EUA, enero, 1996, p. 106-110.
- León Diez, Héctor., "Stan Lee, Entre Bromas y en serio, Prometió Crear un Superhéroe Mexicano", en: *Crónica*, México, 5 de agosto, 1996.
- Martínez G., Gustavo., "Entre Revistas te Veas", en: *CONQUE, Revista Conmemorativa de la 4a Convención de Historietas de la Ciudad de México*, Editorial Toukan, México, 1997, p. 20.
- Niquet, José Andrés., "Los Villanos en el universo de Batman", en: *Revista de Revistas*, No. 4303, México, 20 de Julio de 1992, p. 50-51.
- Quiauhltzollin, Salvador., "La Crisis de Imaginación", en: *Reforma*, México, 30 de marzo de 1997, p. 7E.
- Sosa Cisneros, Armando., "¿Ciudad Gótica?", en: *La Jornada*, México, 4 de septiembre de 1995.
- Suris, Oscar., "Al Rescate del Hombre Araña" en: *Reforma*, México, 13 de febrero de 1996, p. 33A.

Documentos de Internet:

World Wide Web.

- Carter, Jonathan., *Stan Lee*, <<http://www.webpoint.com/stanlee.htm>>.
- Furlong, Patrick., *The dark Knight*, <<http://www.darkknight.ca/dknight.html>>, noviembre 14, 1996.
- Griffin, Jane., <katew@cicero.spc.uchicago.edu>, *X-Books General FAQ, Version 3.0*, <<http://weber.u.washington.edu/gryphon/faq.html>>, agosto 1995.
- Hollifield, Scott., <scotch@cris.com>, *DC Comics Title Chronology, Version 9706.0*, <<http://www.cris.com/~scotch/dc.html>>, 1997.
- Hopka, Christopher y Morris, Jeremy., *The Dark Knight Companion*, <<http://www.rvgs.k12.va.us/other/mac/batman>>
- Jourdain, William F., <bjourdain@ocsonline.com>, *Golden Age Batman*, <<http://ocsnet.ocsonline.com/~bjourdain>>, 1996.
- Page, Melvin E., *A Brief Citation Guide for Internet Sources in History and the Humanities*, <<http://h-net.msu.edu/~africa/citation.html>>.

Russo, Thomas., *Stan Lee: The Wizard Interview*, <<http://www.wizardpress.com/fstan.html>>, diciembre 1995.

S/a., <bats@wchat.on.ca>, *The Bat Page*, <<http://www.wja.com/batman.html>>, Octubre 1995.

S/a., <rjohn68217@aol.com>, *Roy's BatCave*, <<http://gcocities.com/Hollywood/8362/>>.

S/a., *Bat-Chat section (Interview with Bob Kane)*, <<http://www.pathfinder/batrob/articles/people073189b.html>>.

Severson, Aaron Michael., <severson@aludra.usc.edu>, *The Spear of destiny in DC comics*, <<http://nspacc.cts.com/html/comics/exclusives.html>>, mayo 1995.

Walker, Michael., <walk0043@batman.itlbs.umn.edu>, *Legacy of the Batman*, <<http://www.tc.edu/nlhome/g452/walk0053>>.

Wang, Anthony., *Marvel History*, <http://garnet.berkeley.edu/~nct_dg/history.html>, Octubre 1993.

Williams, Peter y Chapell, David T., *Batman Frequently Asqued Questions (FAQ)*, Version 2.2, <<http://wchat.cycor.ca/persona/pfurlong/>>, Julio 1995

FTP (File Transport Protocol).

Boudeaux, Madelyn., <nsbou9917@alpha.nsula.edu>, *An Annotation of Literacy, Historic and Artistic References in Alan Moore's Graphic Novel V for Vendetta*, <<ftp://theory/cs.mit.edu/pib/wald/v-for-vendeta/v-for-vendeta.1>>, 1994.

Mensajes en Listserv.

Coogan, Peter M., <cooganape@student.msu.edu>, "Comic Scholars Survey Results part 1", en: <cooganape>, junio 27, 1994.

Lester, Paul., <Lode.Goukens@sp1.y-net.be>, "REPLY: History of comic strips (with a detour)", en: COMIC Writers Workshop, <COMICW-L@UNLVM.UNL.EDU>, 6 enero, 1994.

Mensajes de grupos Usenet.

Hollifield, Scott., <scoth@cris.com>, "Marvels", en: <news:rec.arts.comics.misc>, archivado en: <<http://www.cris.com/marvels.html>>

Severson, Aaron, Michael., <severson@aludra.usc.edu>, "REPLY: Isn't the CCA censorship?", en: <rec.arts.comics.misc>, agosto 8, 1993.

Williams, Peter., <peterw@jolt.mpx.com.au>, "Batman Stories and Timeline", en <rec.arts.comics.info,rec.arts.comics.misc,alt.comics.batman>, enero 17, 1995.

ANEXO I
Código de la Asociación de Revistas
de Historietas de América, Inc.
(Code of the Comics Magazine Association of America, Inc.)
Traducida del libro de Roger Sabin, "Adult Comics, an Introduction".

Código editorial.

Estándares Generales Parte A

- 1) Los crímenes nunca deben ser presentados de tal manera que generen simpatías para el criminal, promuevan desconfianza en las fuerzas de la ley y justicia o inspiren a otros a imitar a los criminales.
- 2) Ningún comic debe de presentar explícitamente los detalles o métodos de un crimen.
- 3) Los policías, jueces, oficiales del gobierno e instituciones respetables nunca deberán ser presentadas en forma tal que se genere falta de respeto hacia las autoridades establecidas.
- 4) Si se describe un crimen, éste deberá ser presentado como una actividad desagradable.
- 5) Los criminales no deben ser presentados de manera glamorosa u ocupando una posición que genere deseos de emularlos.
- 6) En todas las historias, el bien deberá triunfar sobre el mal y los criminales deberán ser castigados por sus delitos.
- 7) Escenas de excesiva violencia deben estar prohibidas así como las de torturas brutales, excesivas e innecesarias peleas con cuchillos o armas de fuego, agonía física, crímenes sangrientos y repulsivos deben ser eliminados.
- 8) No se deben mostrar métodos de armas secretas o similares.
- 9) Deben restringirse situaciones en las que oficiales de la ley mueran como el resultado de actividades criminales.
- 10) Los crímenes de plagio, rapto o secuestro no debe ser descrito en ningún detalle, ni se debe mostrar beneficio alguno para el secuestrador. El secuestrador deberá ser siempre castigado.
- 11) La letra de la palabra 'crimen' en la portada de los comics nunca debe ser notoriamente mayores a aquellas de las demás palabras contenidas en el título. La palabra 'crimen' nunca debe aparecer sola en una portada.
- 12) Se debe ejercitar la restricción máxima posible al uso de la palabra 'crimen' en los títulos o sub-títulos.

Estándares Generales Parte B

- 1) Ninguna revista deberá llevar la palabra horror o terror en su título.
- 2) Todas las escenas de terror, sangre excesiva, crímenes sangrientos, depravación, sadismo, lujuria o masoquismo no deben ser permitidas.
- 3) Las ilustraciones exageradas, repulsivas o de mal gusto, deben ser eliminadas.
- 4) Las historias que incluyan el tema del mal podrán ser publicadas siempre y cuando sea para ilustrar un dilema moral y en ningún caso el mal debe ser presentado como tentador o atractivo ni en tal forma que hiera la sensibilidad del lector.
- 5) Escenas asociadas con muertos que caminan, tortura, vampiros, vampirismo, espíritus, canibalismo y hombres lobo están prohibidas.

Estándares Generales Parte C

Todos los elementos o técnicas no mencionados específicamente pero que son contrarios al espíritu e intenciones del código y que son considerados violaciones al buen gusto o a la decencia, deberán ser prohibidos.

Díálogo

- 1) Las irreverencias, obscenidad, vulgaridad, palabras o símbolos que han adquirido significados indeseables deberán ser prohibidos.
- 2) Deberán de tomarse precauciones especiales para evitar referencias a aflicciones físicas o deformidades.
- 3) Aunque el caló y los coloquialismos son aceptables, el uso excesivo de estos debe ser restringido y deberá emplearse cuando sea posible la buena gramática.

Religión.

- 1) Ridiculizar o atacar a cualquier grupo racial o religioso no deber ser permitido.

Vestimenta.

- 1) Cualquier forma de nudismo está prohibido, así como las exposiciones excesivas del cuerpo humano.
- 2) Las ilustraciones sugestivas y obscenas o posiciones sugestivas son inaceptables.
- 3) Todos los personajes deberán ser dibujados con vestimentas aceptables para la sociedad.
- 4) Las mujeres deberán ser dibujadas de manera realista, sin ninguna exageración de ninguna cualidad física.

Nota: Se debe tener en cuenta que todas las prohibiciones concernientes a la vestimenta, diálogo o arte se aplican específicamente a la portada, así como al contenido.

Matrimonio y sexo.

- 1) El divorcio no debe ser tratado humorísticamente o representado como deseable.
- 2) Las relaciones sexuales ilícitas no deberán ser sugeridas o descritas. Las escenas violentas de amor o anomalías sexuales son inaceptables.
- 3) El respeto a los padres, el código moral y las buenas maneras deberán ser promovidas. Se pueden tratar problemas amorosos sin que esto signifique un permiso para hacer distorsiones enfermizas.
- 4) En el tratamiento de los temas románticos se deberá hacer énfasis en el valor del hogar y la santidad del matrimonio.
- 5) La pasión o el interés romántico no debe ser tratado de tal forma que estimule emociones bajas.
- 6) La violación y la seducción no deben ser mencionadas o descritas.
- 7) Las perversiones sexuales están estrictamente prohibidas.

Código para la publicidad.

Estas reglas son aplicables a todas las revistas publicadas por la Asociación de Revistas de Historietas de América, Inc.. El buen gusto debe ser la guía principal en la aceptación de la publicidad.

- 1) No está permitida la publicidad de licor o tabaco.
- 2) Anunciar libros de sexo o instructivos sexuales está prohibido.
- 3) La venta de posters o postales, "pin-ups", estudios de arte o alguna otra reproducción de figuras desnudas o semidesnudas está prohibida.
- 4) Anuncios de la venta de cuchillos, armas de fuego o juguetes de armas están prohibidos.
- 5) Anuncios de la venta de fuegos pirotécnicos están prohibidos.
- 6) Anuncios concernientes a la venta de equipo para juego o impresiones para tal actividad no deben ser aceptados.
- 7) El nudismo con propósitos meretrices o posturas sugestivas no deben ser permitidos en ningún tipo de publicidad; las figuras vestidas no deben presentarse de tal forma que sean ofensivas o contrarias al buen gusto o a la moral.
- 8) Cada editor debe de actuar de la mejor manera para respetar los estatutos anteriores, evitando cualquier mala interpretación.
- 9) La publicidad de productos médicos, de salud o de baño, de naturaleza cuestionable deben ser rechazados. La publicidad de productos médicos, de salud o de baño, deberán estar aprobados por la Asociación Médica Americana o la Asociación Dental Americana pero deberán apearse a las demás condiciones del código para la publicidad.

ANEXO II
(historietas consultadas)

BATMAN

Ediciones Recreativas, impresa por Novaro Editores.
Edición Mensual.

No.	Título
1	El Banco Robado
2	El Club del Peligro / Los Asaltos Fabulosos de "El Pingüino" / El Actor de la Muerte
3	¡Verdadero Batman!
4	Vaticinador de Muertes / ¡Batman Vigila un Sector!
5	¡Ciudad sin Armas!
6	Detective de Marte / Las Estampillas Siniestras / Batman con la Policía Montada
7	La Liga Contra Batman
8	Batman en Escocia
9	El Invisible Batman
10	Radiodifusora ¡L.U.C.H.A.!
11	El Valle de las Abejas Gigantes / Las Bellas Durmientes (v.s. Gatúbela) / Diez Noches de Terror
12	Los Nueve Mundos de Batman

desde Batman, El Hombre Murciélago, Año I, No. 1, 1º de Abril de 1954
hasta Batman, El Hombre Murciélago, Año I, No. 12, 1º de Enero de 1955

BATMAN

Edición Catorcenal / Editorial Vid

No.	Título
1	vs. El Sombrero Loco
2	Origen de Batman
3	vs. El comodín
4	vs. El Comodín
5	vs. La Urraca
6	vs Tommy Carma (que se cree Batman)
7	vs Tommy Carma
8	vs Espantapájaros
9	Batman: Año Uno / Quién soy y cómo llegué a ser
10	Batman: Año Uno / Se declaró la guerra
11	Batman: Año Uno / Amanecer Negro
12	Batman: Año Uno / Batman
13	¿Morirá Robin esta noche? (Conoce a Jason Todd)
14	¿Morirá Robin esta noche? (Enrola a Jason Todd?)
15	Fango se enamora de un maniquí
16	Con Superman vs Vampiros
17	Con Superman vs Vampiros / Jason Todd enfrenta a 2 Caras
18	Jason Todd enfrenta a 2 Caras
19	Las nuevas aventuras de Flash
20	Flash en "Corazón de piedra"
21	Batman: Año Dos / ¿Quién teme a la Parca?
22	Batman: Año Dos / Aliados Mortales (con Joe Chill)

23	Batman: Año Dos / Cómo eliminar a la Parca
25	La nueva Liga de la Justicia
26	La liga de la Justicia
33	El fantasma de Masahiko Tahara
34	Flash en "Toque de muerte"
35	El caso de la chica de Elmore I
36	La liga de la justicia
37	v.s. 2 Caras
40	Flash v.s. Veloz McGee
41	"La verdad sobre Robin"
42	Aparece Batichica
43	Batman v.s. Guy Gardner
44	La liga de la justicia
45	La liga de la justicia "internacional"
46	v.s. Hiedra Venenosa / "Pájaro enamorado"
47	Flash en "Trinidad roja"
49	Diez Noches de la Bestia I
51	Diez Noches de la Bestia IV
52	La Liga de la justicia
53	Ratcatcher I
54	Ratcatcher II
55	Contra la Pared
57	Justicia ciega
59	Justicia ciega IV
60	Justicia ciega V
61	Justicia ciega VI
62	Las muertes de Batman I
63	Las muertes de Batman II
64	Las muertes de Batman III / Origen de Batman
65	"El fantasma de los cielos mortales" / "Máscara Mortal"
66	El Caso de la chica de Elmore II
67	El Caso de la chica de Elmore III
69	"Consecuencias"
70	"Debian haberte visto..."
71	Criaturas nocturnas I
72	Criaturas nocturnas II
73	Criaturas nocturnas III
74	"Un hombre murciélago en Londres"
75	¡Aborígen!
76	El Miedo I
77	El Miedo II
78	La última aventura de Batichica
79	Video criminales I / La última aventura de Batichica
80	Video criminales II
81	Gatúbela I
82	Gatúbela II
83	Gatúbela III
84	Gatúbela IV
85	Flash II y Flash III
86	Batman y Flash
87	El origen de Flash
88	Espera Fatal

89	El Muro
90	Caso Perdido
91	Tulpa I
92	Tulpa II
93	Tulpa III
94	Batman: Año Tres / Caminos Diferentes
95	Batman: Año Tres / Cambios
96	Batman: Año Tres / Variación
97	Batman: Año Tres / Resoluciones
98	Anarquía en Ciudad Gótica I
99	Anarquía en Ciudad Gótica II
100	Shaman I
101	Shaman II
102	Shaman III
103	Shaman IV
104	Shaman V
105	La llegada de Fango
106	El Clan de Fango I
107	El Clan de Fango II
108	El Clan de Fango III
109	El Clan de Fango IV
110	Bialya, mi Bialya
111	Solo los muertos conocen Bialya
112	Un Lugar Solitario para morir I / Sospechosos
113	Un Lugar Solitario para morir II / Raíces
114	Un Lugar Solitario para morir III / Líneas Paralelas
115	Un Lugar Solitario para morir IV / Regreso a casa
116	Un Lugar Solitario para morir V / Renacimiento
117	La liga de la justicia
118	La liga de la justicia
119	Nieve y Hielo I (vs Pingüino)
120	Nieve y Hielo II
121	La liga de la justicia
122	La liga de la justicia
123	La llegada de Crimesmith
124	Crimesmith y castigo
125	"Gatos"
126	Basura
127	Cuando muere la tierra I
128	Cuando muere la tierra II
129	Cuando muere la tierra III
130	Demonios callejeros
131	El asunto del Pingüino I
132	El asunto del Pingüino II
133	El asunto del Pingüino III
134	El asesino de la roca (vs Comodín)
135	Par de comodines
136	Choque de símbolos (vs Comodín)
137	Juicios (vs Comodín)
138	Caballero Oscuro, Ciudad Oscura I (vs Acertijo)
139	Caballero Oscuro, Ciudad Oscura II
141	Rito de iniciación I / Una sombra sobre el sol

142	Rito de iniciación II / Más allá de las creencias
143	Rito de iniciación III / La hechura de un héroe
144	Rito de iniciación IV / Prueba de fuego
145	Crisis de identidad I
146	Crisis de identidad II
147	Año del miedo (vs Espantapájaros)
148	El nuevo Robin I
149	El nuevo Robin II
150	El nuevo Robin III
151	El nuevo Robin IV
152	El nuevo Robin V
153	Gótico un romance I
154	Gótico un romance II
155	Gótico un romance III
158	Génesis Oscura
159	Muerte de la inocencia
160	Amarga Victoria
161	Monstruos Nocturnos
162	Matadero
163	Presa I
164	Presa II
165	Presa III
166	Presa IV
167	Presa V
168	Sábado en el Cine
169	El regreso del Electroejecutor
170	"El caso del sindicato químico" 2 Versiones
171	"El caso del sindicato químico" 2 Versiones
172	"El caso del sindicato químico"
173	Hermanas de armas I (vs. Gatúbela)
174	Hermanas de armas II
175	"Corazones" (vs Matadero)
176	El Pasto Hambriento
177	El espíritu de la bestia I
178	El espíritu de la bestia II
179	El espíritu de la bestia III
180	El ejecutor usaba zapatos de tacón
181	Veneno I
182	Veneno II
183	Veneno III
184	Veneno IV
185	Veneno V
186	"Debut"
187	El Golem de Ciudad Gótica I
188	El Golem de Ciudad Gótica II
189	Ya no hay héroes
190	Crisis de identidad
191	Fe I
192	Fe II
193	Fe III
194	Caja de Sombras I
195	Caja de Sombras II

196	Caja de Sombras III
197	Juegos mentales
198	Control mental
199	Control loco
200	El último Arkham I
201	El último Arkham II
202	El último Arkham III
203	El último Arkham IV
204	Me pasó algo muy gracioso (vs Comodín hasta 207)
205	Mañana, una tragedia
206	Esta noche se improvisa
207	Factor de enfriamiento
208	Tormenta
209	Requiem por un asesino (vs Killer Croc)
210	La Raíz Idiota I
211	La Raíz Idiota II
212	La Raíz Idiota III
213	La Raíz Idiota IV
214	Espadas I
215	Espadas II
216	Espadas III
217	Destructor I
218	Destructor II
219	Destructor III
220	Volador I
221	Volador II
222	Volador III
223	El Regreso de Scarface I / Adios a los Gángsters
224	El Regreso de Scarface II / Sangre en las Guenas
225	El Regreso de Scarface III / Golpe Guiolento
226	Biblioteca de almas
227	Relato Gótico I / Gárgolas
228	Relato Gótico II / Espíritus vengativos
229	Pagana
230	Familia
231	Caras I
232	Caras II
233	Caras III
234	Ciudad Eléctrica I
235	Ciudad Eléctrica II
236	Ciudad Eléctrica III
237	Para el padre que nunca conocí
238	Mensajero de Zeus I
239	Mensajero de Zeus II
240	Crash & Burn
241	Punto de Vista

desde Batman, Año I, No. 1, Septiembre 21, 1987
hasta Batman, Año X, No. 241, Julio 28, 1997

Muerte en la Familia I
Muerte en la Familia II
La Espada de Azrael
La Caída del Murciélago I
La Caída del Murciélago II
La Caída del Murciélago III
La Caída del Murciélago IV
La Cruzada del Murciélago I
La Cruzada del Murciélago II
La Cruzada del Murciélago III
La Cruzada del Murciélago IV
La Cruzada del Murciélago V
La Cruzada del Murciélago VI
La Cruzada del Murciélago VII / Cacería I
La Cruzada del Murciélago VIII / Cacería II
La Cruzada del Murciélago IX
Duelo de Murciélagos I
Duelo de Murciélagos II
Duelo de Murciélagos III
Duelo de Murciélagos IV
Hora Cero 0
Hora Cero I
Batman vs Depredador
Hijo Pródigo I
Hijo Pródigo II
Hijo Pródigo III
Troika
Diez Noches de la Bestia
Batman & Dracula: Lluvia Roja
La Broma Mortal
Legends of the Dark Claw #1 (Amalgam)

DC Comics

Showcase '94 #12	Ballistic Triumph, Oracle
Legends of the Dark Knight # 65	Going Sane I (vs Joker)
Legends of the Dark Knight # 66	Going Sane II
Legends of the Dark Knight # 79	Favourite Things
Catwoman # 15	Catfile One
Batman # 470	War of the Gods XV
Batman # 511	Zero Hour
Batman # 525	Underworld Unleash
Batman # 536	The darkest night of the Man-Bat I
Batman # 537	The darkest night of the Man-Bat II
Batman # 538	The darkest night of the Man-Bat III
Detective Comics # 686	
Detective Comics # 689	
Detective Comics # 691	Underworld Unleash

Detective Comics # 692
Detective Comics # 693
Detective Comics # 687
Detective Comics # 704
Detective Comics #707
Shadow of the Bat # 35
Shadow of the Bat # 50
Shadow of the Bat # 51
Shadow of the Bat # 52
Shadow of the Bat # 57

Underworld Unleash

(v.s. The Riddler)

Novelas Gráficas

Batman: Death of the Innocents
Grendel / Batman
Batman: Holy Terror
Batman & Dracula / Red Rain
Spawn / Batman (DC/Image)
The Killing Joke

Ediciones ZINCO

Batman 63-67

EL HOMBRE ARAÑA Editorial Vid / Catorceañal

No.	Título
1	Huellas del pasado
2	El Complot
3	Los Cuernos de un Dilema (vs. Rhino)
4	Hobgoblin Renace I
5	Hobgoblin Renace II
6	La Invasión de los Mata-arañas I
7	La Invasión de los Mata-arañas II
8	La Invasión de los Mata-arañas III
9	La Invasión de los Mata-arañas IV
10	La invasión de los Mata-arañas V
11	La invasión de los Mata-arañas VI
12	El Ojo del Puma I
13	El Ojo del Puma II
14	El Ojo del Puma III
15	En Cuanto a un Arma I
16	En Cuanto a un Arma II
17	Crimen en el Desfile (vs. Venom)
18	La Mujer de Venom (vs. Venom)
19	La Muerte de Vermin I
20	La Muerte de Vermin II
21	La Muerte de Vermin III
22	Perros Rabiosos I

- 23 Perros Rabiosos II
- 24 Perros Rabiosos III
- 25 Culpable por Asociación (vs. Stix y Stone)
- 26 El polvo al Polvo (vs. Styx, Stone y Cardiac)

Desde Spider-man, El Hombre Araña, Año 1, No. 1, Febrero 1, 1995
 hasta Spider-man, El Hombre Araña, Año 1, No. 26, Febrero 18, 1996.

Editorial Vid / Ediciones Especiales

- 1 Edición Especial #1
- 2 Maximum Carnage I
- 3 Maximum Carnage II
- 4 Maximum Carnage III

Marvel Comics México/Edición Catorcenal

- 0 Edición Conmemorativa
- 1 Persecución I / Wolverine y Punisher, Saga Africana I
- 2 Persecución II / Wolverine y Punisher, Saga Africana II
- 3 Persecución III / Wolverine y Punisher, Saga Africana III
- 4 Persecución IV / Wolverine y Punisher, Saga Africana IV
- 5 Aullido I / Wolverine y Punisher, Saga Africana V
- 6 Aullido II / Wolverine y Punisher, Saga Africana VI
- 7 Aullido III / Wolverine, Aventura en la Jungla I
- 8 Aullido IV / Wolverine, Aventura en la Jungla II
- 9 Cuidado con la Furia de un Hombre Desesperado I / Wolverine, Aventura en la Jungla III
- 10 Cuidado con la Furia de un Hombre Desesperado II / Wolverine, Aventura en la Jungla IV
- 11 Cuidado con la Furia de un Hombre Desesperado III / Wolverine, Aventura en la Jungla V
- 12 Cuidado con la Furia de un Hombre Desesperado IV / Wolverine, Aventura en la Jungla VI
- 13 Venganza
- 14 Ataque de Typhoid / Maximum Carnage Parte 12, Capítulo 2
- 15 ¡Boody Mary! / Maximum Carnage Parte 12, Capítulo 3
- 16 Vive y Deja Morir I / Maximum Carnage, Parte 13, Capítulo 2
- 17 Vive y Deja Morir II / Maximum Carnage, Parte 13, Capítulo 3
- 18 Vive y Deja Morir III / Maximum Carnage, Parte 14, Capítulo 1

Marvel México / Ediciones Especiales

- Lo Mejor del Hombre Araña Vol. 1
- Lo Mejor del Hombre Araña Vol. 2

Marvel Comics

- Spider-man Magazine # 2
- Spider-man Unlimited # 4
- Spider-man Unlimited # 6

(con Thor)

Spider-man Classics # 7
 Spider-man Classics # 6
 Untold Tales of Spider-man # 1
 Untold Tales of Spider-man # 7
 Spider-man: Web of Doom #1
 Spider-man: Web of Doom #2
 Spider-man: Web of Doom #3
 Spider-man: The Arachnis Project # 1
 Spider-man: The Arachnis Project # 2
 Spider-man: The Arachnis Project # 3
 Spider-man: The Arachnis Project # 4
 Spider-man: The Arachnis Project # 5
 Spider-man: The Arachnis Project # 6
 Spider-man: Redemption #1
 Spider-man: Redemption #2
 Spider-man: Redemption #3
 Spider-man: Redemption #4
 Marvel Tales Featuring Spider-man #283
 Marvel Tales Featuring Spider-man #286
 Web of Scarlet Spider #1
 The Amazing Scarlet Spider #1
 Scarlet Spider #1
 The Spectacular Scarlet Spider #1
 Spiderman: The Lost Years #0
 Web of Spider-man # 120
 Spider-man #54
 Spider-man #57
 Spider-man # 65
 Spider-man #64
 Spider-man #66
 Spider-man #67
 Spider-man #68
 Spider-man #70
 Spider-man #71
 Spider-man #73
 Spider-man #75
 The Spectacular Spider-man #209
 The Spectacular Spider-man #212
 The Spectacular Spider-man #213
 The Spectacular Spider-man #214
 The Spectacular Spider-man #233
 The Amazing Spider-man #408
 The Amazing Spider-man #409
 The Amazing Spider-man #410
 The Amazing Spider-man #411
 The Amazing Spider-man # 412
 The Amazing Spider-man #414
 The Amazing Spider-man #415
 The Amazing Spider-man #418
 The Spectacular Spider-man #223
 The Spectacular Spider-man #230
 The Spectacular Spider-man #231
 (vs. Lagarto)
 (vs. Dr. Doom)
 (vs. Elektro)
 (vs. Hobgoblin)
 (v.s. Hobgoblin)
 Virtual Mortality I
 Virtual Mortality II
 Virtual Mortality III
 Virtual Mortality IV
 Web of Life I
 Web of Life II
 Aftershocks I
 Media Blizzard III
 The Return of Kaine IV
 Web of Carnage III
 Blood Brothers III
 (v.s. Hammerhead)
 Revelations IV
 Typhoid Attack I
 Typhoid Attack II
 Web of Carnage IV
 Media Blizzard II
 The Return of Kaine III
 Web of Carnage II
 Blood Brothers II
 Blood Brothers VI
 Onslaught Impact II
 Revelations III
 Aftershocks II
 The Return of Kaine I

The Spectacular Spider-man #232
The Spectacular Spider-man # 234
The Spectacular Spider-man #235
The Spectacular Spider-man #236
The Spectacular Spider-man #237
The Spectacular Spider-man #238
The Spectacular Spider-man #240
The Spectacular Spider-man #271
The Sensational Spider-man #1
The Sensational Spider-man #2
The Sensational Spider-man #3
The Sensational Spider-man #4
The Sensational Spider-man #5
The Sensational Spider-man #6
The Sensational Spider-man #9
The Sensational Spider-man #10
Marvel Adventures #2

(vs. Doctor Octopus)
Blood Brothers IV

Revelations I

Media Blizzard I
The Return of Kaine II
Web of Carnage I
Blood Brothers I
Blood Brothers V

(v.s. Swarm)
(v.s. Swarm)
(v.s. Scorpio y Venom)

El Asombroso Hombre Araña
Novedades Editores
Edición Catorcenal

229 Los Nuevos Vengadores
219 Los Nuevos Vengadores
256 v.s. Arcero
528
524

OTROS

Fantastic Four Flip Book #20
Fantastic Four Flip Book #21
Marvel Spotlight #4
The Black Cat #4
The Marvel Masterpieces 2 #3
The Marvel Masterpieces 2 #1
The Best of Marvel 1994

¡El Mambo del Mesozóico! / Maximum Carnage Parte 12, Capítulo 1
70 Millones de años A.C. / Maximum Carnage Parte 13, Capítulo 1

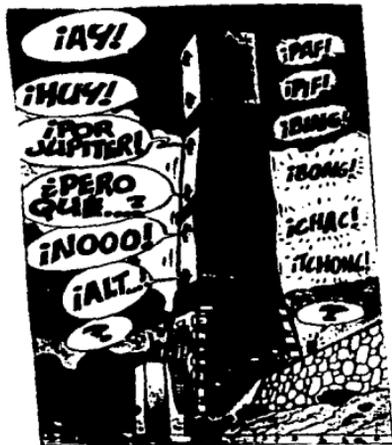
X-Men Adventures
Marvel Comics México

56 Entregado al Mal (v.s. Mr. Synister)
57 ¡Siniestro Desenlace! (v.s. Mr. Synister)

X-Men Flip Book
Marvel Comics México

5 Confrontación II / Final de una vida I
6 Nuevo y duro comienzo / Final de una vida II
24 Nudos / X-Force 3 III

25	Desgaste / Sabotaje I
26	Especios rotos / Sabotaje II
27	Territorio peligroso / Sabotaje III
28	Bajo vientre / Sabotaje Cap. II Parte I
29	Los Morlocks toman Manhattan / Sabotaje Cap. II Parte II
30	El Último Cuento de los Morlocks / Sabotaje Cap. II Parte III



En esta viñeta se describe el lapso de tiempo en que los personajes bajan por la torre golpeando a los guardias.

Se puede observar que no se trata de un instante dado sino de una serie de eventos gracias al diálogo, contenido en los bocadillos de la derecha y las onomatopeyas, no contenidas en bocadillos, a la izquierda.

La ilustración corresponde a "Asterix en Bretaña", editado por Grijalbo/Dargaud.

En la página siguiente observamos una secuencia donde se ve claramente la diferencia en el tamaño de las viñetas dependiendo del momento que describen. Se puede ver también el uso de las onomatopeyas -como efectos de sonido- resaltando la viñeta inferior izquierda, el "Thwip" es una onomatopeya institucionalizada en Marvel para el momento en que el superhéroe lanza su telaraña.

La ilustración corresponde a "Spider-Man" #64, editado por Marvel Comics.



MEANWHILE...

SPIDER-MAN CAN ONLY WATCH AS THE FIRE RAGES OUT OF CONTROL

WATCH AND WONDER IF HE COULD HAVE DONE MORE HAD HE ARRIVED SOONER.

EXCUSE ME, SPIDER-MAN, YOU WERE SAYING...

I WAS SAYING NO COMMENT?

WONDER IF HE COULD HAVE SAVED THAT BOY'S MOTHER.

WONDER IF...

AND STAND BACK, THIS BUILDING COULD COME DOWN ANY MINUTE NOW

I'VE BEEN TO MY SHARE OF FIRES, I THINK I CAN HANDLE MYSELF --

I SAID

...STAY BACK!

HE CALLS IT HIS SPIDER-SENSE.

IT KICKS IN AUTOMATICALLY AS IT GIVES HIM AN AWARENESS OF DANGER.

AND, IN THE SPACE BETWEEN HEARTBEATS, SPIDER-MAN HAS PULLED THE REPORTER OUT OF HARM'S WAY...

...SHOT OF TWO WEBLINES...

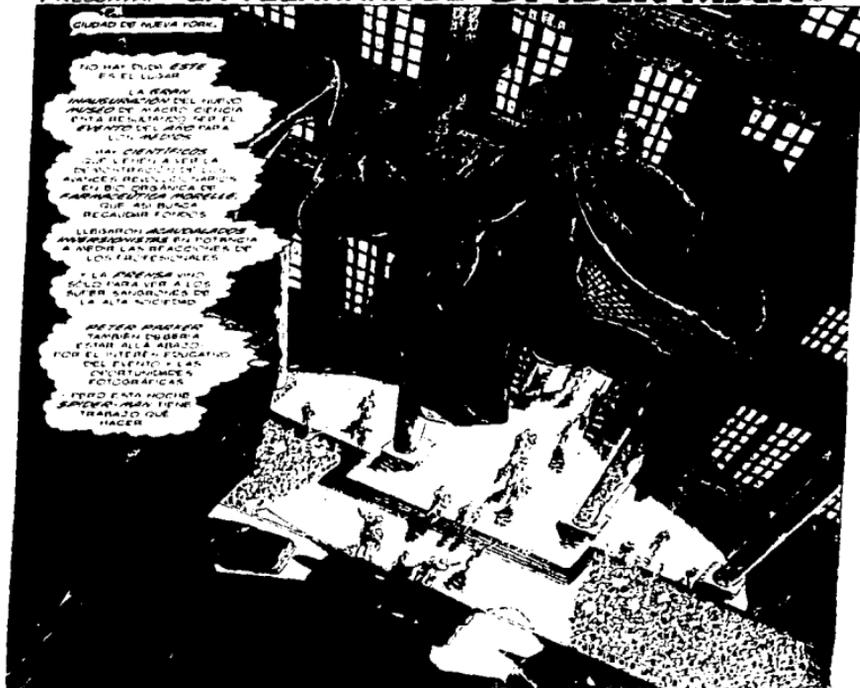
THUD THUD

PREVENTED A POLICE PATROL CAR FROM BEING CRUSHED UNDER A TON OF BRICKS...

MORRIDO POR UNA ARAÑA RADIOACTIVA, EL ESTUDIANTE PETER PARKER ADQUIRIÓ LA FUERZA Y AGILIDAD PROPORCIONALES DE UN ARACNÍDO CON SUS ASOMBROSOS LANZADORES DE RED. EL RENIENTE SUPERHÉROE COMBATE A SINISTROSOS SUPERVILLANOS, TRATANDO DE SALIR ADELANTO, Y DE MANTENER UNA SEMBLANZA DE VIDA NORMAL!

STAN LEE
PRESENTA:

LA TELARAÑA DE SPIDER-MAN™



CUIDADO DE NUEVA YORK.

NO HAY EN ESTE
EL LUGAR

LA ARAÑA
INMEDIACIÓN DEL MUNDO
INOCENTE DE MAGRO CENICIA
FOTA DE LANTARNO SER EL
ESTADO DEL MANTENIMIENTO
LOS INDIOS

HA
CIENTIFICOS
QUE EN LA VIDA
DE SUPERHEROES EN LA
ARACNEA, REVELA QUE EN UN
EN SU ORDENADA DE
KARAKANDICA MONTAÑUELO
QUE ANI BUNDA
RECAIGAN FORTES

LIBERTAD ASOLEMOS
INSTRUMENTOS EN POTANCIA
A MODO LAS REACCIONES DE
LOS PROFESIONALES

Y LA PASAJE VINO
SOLO PARA VER A LOS
NUEVOS ANTONIO DE
LA ALTA NOTICIA

PETER PARKER
TAMBIEN DEBERA
ESTAR ALLI A BUNDA
POR EL INTERE, EDUCACION
DEL MUNDO Y LAS
CONTRIBUCIONES A
FOTOGRAFICAS

TRABAJO E UNA NOCIÓN
SINCEPACI, PARA UN
TRABAJO QUE
HACER

TERRY
ACRANSON
BACCHIDE

ALBY
SANTIN
TRAZOS

BASTIENVILLE
MAGRON (PAGS. 20 Y 31)
ACARADOS

OUTING ANDOLY
MURPHY
LETRA

BOB
SANTIN
COLONISTA

ALBY
SANTIN
TRADUCTOR

BOB MAGRON
BACCHIDE
JEFE

En esta gran viñeta con que se abre una historia, se muestra el panoptismo, el Hombre Araña se sostiene a manera de una araña, de cabeza con las piernas flexionadas y observando a la multitud de abajo. En esta posición el puede fácilmente observar todos los movimientos de la gente sin que ellos se percaten.

La ilustración corresponde originalmente a "Web of Spider-Man" #113 pero fue tomada de "Spider-Man, el Hombre Araña" #16 editado por Marvel Comics en México.



La viñeta principal, por tamaño y por encabezar la página, describe a los criminales muertos y al Punisher sentenciando que "están castigados". Punisher está por la pena de muerte, erradica de un golpe a crimen y criminal pero lejos de pensar en la muerte como el borrar el problema, la considera el castigo para los criminales.

La ilustración corresponde originalmente a "Punisher" # 93 pero fue tomada de "The Best of Marvel 1994".

En la siguiente página reproducimos la portada de Detective Comics #27 podemos apreciar que de 64 páginas que componen la historietta, sólo 6 pertenecen al "Caso del Sindicato Químico", con la cual el Batman hace su debut. Observamos también al Hombre Murciélago columpiándose por encima de las azoteas (ignoramos de dónde se sostiene la cuerda), obteniendo así una posición preferencial sobre los criminales.

La composición del dibujo es clásica de las historietas del Batman, en donde se ilustra el panoptismo, con el superhéroe ocupando un lugar desde el cual puede verlo todo; al lector se le sitúa no junto con el superhéroe -como es el caso de las viñetas del Hombre Araña- sino por debajo del mismo.

La ilustración corresponde a Detective Comics #27, fue obtenida del world wide web, en donde se encuentra archivada en: <http://www.books.com.batman/comic1.gif>

No. 27

64
PAGES
OF
ACTION!

MAY, 1939

Detective COMICS

10¢

STARTING THIS ISSUE
THE AMAZING AND
UNIQUE ADVENTURES OF
THE BATMAN!

