



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**CENTRO DE ESTUDIOS EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

**CÓMICS Y MANGAS:
ANÁLISIS DE LOS METARRELATOS DEL SIGLO
XXI.**

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
**LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

P R E S E N T A :

ALENKAR ESCUDERO MONTÚFAR

ASESOR DE TESIS:
MTRO. ARTURO GUILLEMAUD RODRÍGUEZ VÁZQUEZ

México D.F. 2010



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.

Agradecimientos

Tras muchos años de esfuerzo y sacrificios es que puedo decir formalmente que he terminado uno de los ciclos más importantes en la vida de un ser humano y que definen su porvenir el resto de su vida: La formación académica.

Podría a hablar de noches de desvelo, de mal comer o mal dormir; de exámenes difíciles y de trabajos complejos pero la realidad es que no podría haber logrado culminar este periodo sin el apoyo incondicional de dos personas sumamente importantes en mi vida, ellos son mis padres. El esfuerzo, apoyo y sacrificio que depositaron en mi se ve recompensado a través de cada una de las páginas que conforman esta tesis que presento para obtener el título de licenciado en Ciencias de la Comunicación.

Papá, a ti te agradezco todas esas tardes y noches en las que compartiste tu sapiencia, la cual me ayudó en momentos decisivos de mi formación. Por todas las veces que te tomaste el tiempo para revisar el contenido de mis trabajos, te doy las gracias, por tu amor y tu cariño.

Mamá, tantas son las cosas por las que he de sentirme afortunado de tenerte, principalmente por esa tenacidad y fe en mi, por los disgustos y peleas que tuvimos a lo largo de mi formación, por las incontables noches de desvelo a mi lado y por motivarme día a día a ser una mejor persona. De todo corazón, te doy las gracias por siempre creer en mi.

Agradecimientos Pág. 4

Introducción Pág. 5

Capítulo 1. Definiciones básicas: Metarrelato, Cómic y Manga

1.1 Metarrelato Pág. 13

1.2 Cómic Pág. 32

1.3 Manga Pág. 54

Capítulo 2. El mito escatológico occidental: El Apocalipsis de San Juan o *Kingdom Come*. Pág. 69

2.1 La escatología: El mito del fin de los tiempos. Pág. 75

2.2 Multiverso y Elseworlds: Lo mismo pero... Pág. 79

2.3 Venga a nosotros tu Reino: *Kingdom Come*. Pág. 84

Capítulo 3. El mito de los Santos de Atenea: *Saint Seiya* frente a las mitologías occidentales y orientales. Pág. 103

3.1 *Saint Seiya* y su presencia en occidente Pág. 105

3.2 ¿Qué es *Saint Seiya*? Pág. 109

3.2 Una mirada en el espejo: el reflejo de la literatura occidental y la influencia oriental en el manga japonés. Pág. 114

3.3 La saga de Hades: La leyenda cobra vida

Pág. 118

Conclusiones

Pág. 133

Bibliografía

Pág. 140

Introducción

La humanidad desde su aparición se ha preguntado quienes somos y por qué estamos en este mundo, ante tal hecho cualquier mitología representa la aspiración humana de satisfacer sus necesidades y de responder las preguntas existenciales que han aquejado al hombre. Todas las narrativas mitológicas se componen de una serie de elementos que tratan de explicar el origen y la naturaleza de nuestra especie, dando origen a las Metanarrativas. En la actualidad existen nuevas formas que nos ayudan a comprender tales preguntas, ya sea gracias a la literatura, el cine, la radio o la televisión y recientemente el cómic.

De esta forma, dentro de las sociedades posmodernas caracterizadas por la pérdida de creencia en las instituciones y donde el individualismo predomina ante la colectividad, encontramos un fenómeno bastante interesante: El uso del cómic o historieta como parte del desarrollo de una cultura visual masiva donde el recurso de un lenguaje escenográfico es lo novedoso. Aparecen los héroes míticos como entes casi inalcanzables que construyen y moldean ejemplos a seguir y cuyos pensamientos reflejan las políticas e ideologías económicas y sociales de quienes sustentan el poder en todo el mundo.

Ante toda esta serie de acontecimientos, en oriente y occidente se da la comercialización del manga japonés y del cómic norteamericano a

gran escala y teniendo un fuerte impacto en los jóvenes consumidores. Esto nos hace recordar el poder y la eficacia que en algún momento la televisión tuvo, tiene y tendrá en ellos, permitiendo la implantación de modas que son consumibles y al mismo tiempo nos permite ver el efecto que la historieta mostró en oriente, tomando como ejemplo el caso de Japón, ésta sirvió para mantener a flote a la sociedad nipona durante la posguerra en 1945.

La tira cómica es una forma de narración y un mensaje de comunicación de alto impacto que se caracteriza por hacer uso simultáneamente de la imagen y el texto (dibujos y palabras). Con estos dos elementos se presentan personajes y lugares donde se desarrollan los acontecimientos.

Cómics y mangas representan una alternativa literaria para plantear historias de cualquier tipo, ya sea el narrar una historia basada en actividades de la vida cotidiana hasta escenarios futuros; pero de igual manera nos permiten realizar una retrospectiva de nuestra conciencia social, de la delgada línea que separa al tiempo: Presente, Pasado y Futuro.

Por otra parte, la posmodernidad es definida como por Jean-François Lyotard como la desaparición de los relatos de la antigüedad debido a diversos factores. Los principales teóricos y críticos de esta corriente señalan que ésta criticaba todos los relatos existentes y pugnaba por

la desaparición de los mismos. La cultura posmoderna también se caracteriza por la desconfianza en los grandes relatos, ya que pretende acceder a la verdad por medio de principios prácticos.

Podemos identificar diversos estilos de historietas, pero los más conocidos y los más comercializados son el cómic y el manga. En occidente es conocido de diversas formas: Cómic, muñequitos, tiras cómicas, historietas, etcétera; su origen se remonta a los cartones políticos publicados en los periódicos del siglo XV y cuya función era satirizar a los personajes de la vida pública de una nación, siendo su periodo de auge las primeras décadas del fenecido siglo XX.

Con el paso de los años y por medio de las revoluciones burguesas entre los siglos XVIII y XIX, estas fueron aumentando en tamaño con la incorporación de paneles y el uso del texto dentro de las imágenes a través de globos discursivos, lo que permitió una mayor difusión de estos mensajes.

Posteriormente y gracias a las revoluciones industriales, en occidente, principalmente en Estados Unidos durante las primeras décadas del siglo XX, que este país se erige como el principal centro mundial de producción e innovación en el campo de las historietas. En la época dorada de la prensa norteamericana, los dos principales editores del

país, William Randolph Hearst y su rival Joseph Pulitzer, decidieron usar las tiras como parte de una estrategia que les permitiría vender sus periódicos a la creciente población emigrante que no tenía conocimiento del idioma inglés pero que podía entender éstas y así lograrían consumir sus diarios.

El éxito de tales hechos, permitieron que en 1936, fuera creado el primer héroe dentro de los cómics: El fantasma (The Phantom), creado por Lee Falk. Ante tal triunfo no tardaron en surgir más personajes: Superman concebido por Joe Shuster y Jerry Siegel en 1938 y Batman, creado por Bob Kane y Bill Finger en 1939, y así podemos sumar una lista grande de personajes. También es introducido el concepto superhéroe.

En lo que respecta a oriente, a la historieta se le llama Manga. La historieta japonesa tiene su origen en el arte típico del siglo XI, pero es hasta 1814 cuando un pintor nipón llamado Hokusai Katsushika publicó un libro que contenía dibujos trazados en blanco y negro al que llamó Manga (dibujos involuntarios). Es de esta forma que en oriente se nombra al cómic japonés y cuya principal diferencia con respecto a la historieta occidental, es la amplia gama de temáticas.

Oriente y occidente comparten este estilo, siendo Japón uno de sus principales representantes, ya que existen papiros que narran historias

por medio de textos e imágenes, en los cuales se muestran momentos clave de la historia japonesa, por ejemplo:

- La revolución samurai que finalizó la edad feudal japonesa
- El harakiri o suicidio masivo de samuráis.
- El inicio de la Era Meiji

Tras la Segunda Guerra Mundial, Japón reinicia un proceso de occidentalización que había iniciado en 1861 tras la ocupación norteamericana. La influencia del cómic y la animación se hace presente por medio del dibujante Osamu Tezuka, quien había visto algunas películas de Walt Disney e inspirado por estas decide crear al primer gran héroe japonés moderno: Tetsuwan Atom, mejor conocido como Astro Boy.

El manga como toda narración, hace uso de elementos culturales universales. Desde la fiesta tradicional japonesa del cerezo, hasta el recurrir a los mitos grecolatinos. El surgimiento del cómic japonés contemporáneo fue una de las razones por las cuales la sociedad japonesa pudo sobrellevar las crisis económicas, políticas, sociales y culturales, que fueron consecuencia de la derrota que sufrieron en la Segunda Guerra.

Por estas razones, el principal objetivo de la presente tesis para obtener el grado de Licenciado en Ciencias de la Comunicación, es mostrar el impacto que cómics y mangas tienen sobre el ser humano, ya que además de divertir y entretener, poseen fuerza visual y literaria, pues se alimentan de las grandes metanarrativas y al mismo tiempo modifican, actualizan y masifican historias que se creían olvidadas.

El primer capítulo se dedica a definir los conceptos metarrelato, cómic y manga en este respectivo, siendo necesario para comprender acerca de lo que se está hablando. Esto le permitirá al lector no iniciar desde cero, es decir, haciendo posible una lectura agradable y logrando una comprensión en torno a lo que se estudiará en los capítulos posteriores.

Considero que las historias presentadas en este formato, norteamericanas y japonesas, son mensajes que a lo largo del siglo XX y ahora en el siglo XXI han modificado tanto mitos y leyendas como héroes y villanos dentro de aquellas grandes narraciones de la mitología griega, mesopotámica, judeocristiana, hindú entre otras, comparando a sus protagonistas con personajes como Superman, Batman y Spiderman, haciendo al mismo tiempo que situaciones como la Muerte de Superman, Spiderman: 11 de septiembre, la cosmovisión de Saint Seiya compartan su riqueza ancestral.

El segundo capítulo trata del análisis del discurso sobre una de las obras más interesantes de los últimos tiempos dentro de la industria norteamericana: *Kingdom Come*, ya que se trata de una adaptación del mito escatológico occidental más recurrente de nuestra cultura: El Apocalipsis de San Juan, pues dentro de esta historia se encuentran fragmentos de este pasaje bíblico.

El manga de *Saint Seiya* – La historia de Hades, será el eje central del tercer capítulo, puesto que se trata de uno de los mangas más vendidos y exitosos tanto en Japón como en todo el mundo, ya que utiliza a La divina comedia de Dante Alighieri, como una de sus principales fuentes.

Kingdom Come, obra original de Mark Waid y Alex Ross, fue publicada en 1996 por la casa editorial DC Comics. Ésta se sitúa en un futuro cercano a las publicaciones regulares de esta editorial (aproximadamente 10 años después de su fecha de publicación) y nos cuenta a modo de relato épico el conflicto entre los dioses (superhéroes y villanos) y humanidad, mostrando las consecuencias que traerá dicha lucha.

Saint Seiya, creada por el mangaka (creador de mangas) Masami Kurumada, es la conjunción de la mitología griega con algunos elementos teológicos-filosóficos de diversas religiones, abarcando también las problemáticas morales, éticas y psicológicas de la sociedad posmoderna.

Su historia es la siguiente: La historia inicia hablándonos de la existencia de la diosa Athena, que ha aparecido en la tierra cada vez que el mal surge, para ello necesita reunir a sus caballeros o santos, que no son más que guerreros bajo las ordenes de esta diosa, y que librarán las batallas en su nombre.

Por esta serie de motivos considero que el cómic y el manga son medios de comunicación que han tenido un fuerte impacto, tanto en el nivel gráfico (estilos de dibujo) como en el contenido de sus historias (nivel discursivo). Esto resulta bastante interesante, pues en el caso de México, no existen investigaciones que los analicen.

Capítulo 1

Definiciones básicas: Metarrelato, Cómic y Manga

1.1 El Metarrelato

En los albores de la segunda mitad del siglo XX, particularmente en la década de los sesenta, el mundo académico vio emerger una corriente teórica que ha suscitado una de las polémicas más controvertidas en la historia del pensamiento.

Se trataba del nacimiento de la Teoría sobre la Posmodernidad que venía a eliminar los fundamentos de una época que se empezaba a considerar caduca y agotada; se trataba de la modernidad. Dicho periodo, surgido durante el Renacimiento y que continua hasta la Ilustración y el siglo XX, debería quedar eliminada porque no respondía ya a las expectativas sociales que nacían en esta nueva época.

Las sociedades modernas surgen en el momento en que se busca la transformación del pensamiento de la época, el cual estaba influenciado de manera directa por el cristianismo y su acumulación del conocimiento, ya que como habremos de recordar, antes de la llegada de la modernidad, se considera que todo suceso y acontecimiento está predeterminado por los deseos y caprichos del “Ser Supremo Creador del Universo”.

Se busca el rompimiento no sólo del dogma religioso sino también

de la figura de un ser escogido divinamente para controlar los destinos de los individuos: El rey. La monarquía absoluta que predominaba en la Europa del siglo XVIII presumía de haber sido escogidos directamente por la mano de Dios para gobernar, hasta llegar el punto en el cual se convencía a la población de que efectivamente eran representantes de las divinidades en la tierra.

Con cuestionamientos hacia los paradigmas existentes en ese momento es como inicia la Ilustración, cuyo objetivo principal era la alcanzar la razón; en la cual se depositará la confianza para analizar e interpretar muchas de las creencias heredadas de la tradición o reveladas por la Iglesia. Ya no se veía a Dios como el supremo creador del universo, ya que los ilustrados consideraron que el universo posee leyes naturales que lo rigen y que el ser humano es capaz de descubrir.

¿Y cómo poder transmitir el mensaje planteado por este nuevo paradigma? Con la finalidad de divulgar todo el conocimiento y las teorías de este movimiento racional, los filósofos más destacados realizaron un gran esfuerzo editorial, que quedaría plasmado en la Enciclopedia Francesa, la cual contenía el escepticismo religioso, la confianza ilimitada en el progreso, el rechazo a la tradición, el enfrentamiento constante entre ciencia y religión, entre otros temas.

Todo lo que la Enciclopedia y la Ilustración hicieron juntas, se materializó en revoluciones tanto armadas como ideológicas. Así las cosas avanzarían con la consigna de orden y progreso y cuya vigencia duraría hasta finalizar la Segunda Guerra Mundial.

Es así, que los códigos de comunicación parecían entrar en un atraso tanto en las artes, y cualquier otro lenguaje; se sumergían en un retroceso similar al de la Edad Media Europea. Tal situación se presentaba en su forma más extrema en la década de los sesenta con la intención de mostrar lo más crudamente posible la incapacidad de comunicación que se tenía y menos aún de comprensión.

Es por esto que la aparición del libro de Jean-François Lyotard, *La Condición Posmoderna: El Informe del saber* en 1979, pondría el dedo en la llaga al señalar que toda esta serie de cambios y transformaciones tanto a nivel social como ideológico y cultural se debía principalmente a una cuestión fundamental: los grandes relatos, o metarrelatos como los llamó, habían fallecido.

“El término ‘gran narrativa’ fue introducido por Jean François Lyotard (1924-1998) para describir la clase de historia que subyace, legitima y explica las elecciones particulares que la cultura prescribe como vías de acción posible. Una gran narrativa, también llamada ‘narrativa maestra’,

dota de coherencia al cubrir los diversos conflictos que surgen en la historia de la sociedad. Ejemplos de tales narrativas son el Cristianismo, la Ilustración, el Capitalismo y el Marxismo”.¹

Complementando esto, Julio Amador Bech señala en su libro *Las Raíces Mitológicas del Imaginario Político* lo siguiente: “Existen estructuras básicas del pensamiento humano que han estado funcionando a lo largo de toda la historia y que, a pesar de haber sufrido innumerables transformaciones, conservan sus características fundamentales. Esas estructuras han servido en todos los tiempos para dar respuesta a las interrogantes fundamentales que los seres humanos nos hemos planteado acerca de la vida y su sentido. Habitan en los niveles más profundos de la conciencia, son símbolos, figuras, imágenes que –bajo máscaras distintas – hablan con una misma voz”.²

Recordemos que desde nuestra aparición en la tierra, hemos tratado de explicarnos todos los fenómenos que en su momento no podían ser resueltos. Lluvia y sequía; día y noche; frío y calor, son tan sólo algunos sucesos naturales que más intentos por explicarse han tenido. Primero y como principio básico es la aparición de los Dioses.

1 Definición de Metarrelato en Taylor, Víctor E. & Charles E. Winquist. *Enciclopedia del posmodernismo*. Pág. 211.

2 Amador Bech, Julio. *Las Raíces Mitológicas del Imaginario Colectivo*. Pág. 7

Acompañado de esto surgen las historias llenas de magia, seres inmortales, monstruos y animales extraordinarios. Aparecen mitos y leyendas, se estructuran los metarrelatos. La Biblia, la Epopeya de Gilgamesh, El libro de los muertos, la mitología griega, el Popol Vuh, el Chilam Balam, entre otros, son textos que dan origen, sentido e interpretación a la realidad.

Es aquí donde debemos analizar el concepto del metarrelato, en el cuál se habla no sólo de un suceso después de otro, ya que hay que considerar que existe una cierta clase de interconexión entre hechos; se trata de una conexión interna entre los acontecimientos que están relacionados uno con otro, son sucesiones de sistemas sociales, del desarrollo gradual de las condiciones sociales, etcétera.

Para Lyotard, los metarrelatos no sólo explican sino que legitiman el conocimiento, ya que como sugieren Víctor E. Taylor y Charles E. Winquist: “Una gran narrativa opera como una meta-narrativa que suministra el marco dentro del cual todas las demás narrativas culturales encuentran su base y adquieren significado y legitimidad”³. Y cuando se aplican a las relaciones sociales de su propia sociedad, los mitos han funcionado como legitimadores de las relaciones existentes entre el poder, de costumbres, etcétera.

3 Taylor y Winquist. Op. Cit. Pág. 211.

Amador Bech complementa esta idea diciendo que: “No obstante su apariencia varía, podemos seguir reconociendo su unidad. Están contenidas en los mitos y sus arquetipos, siendo esta forma esencial bajo la cual se han conservado. Los mitos son formas abiertas, capaces de ser referidas a situaciones diversas e inéditas. A pesar del paso de los siglos y de los cambios sociales consecuentes, han seguido siendo válidos para explicar situaciones históricas siempre nuevas y diferentes”.⁴

Las religiones con mayor número de adeptos en el mundo -Cristianismo, Islam y Judaísmo- institucionalizaron este conocimiento narrativo como agente central de su dogma-fe. Pero en el caso de la narrativa cristiana no sólo se trataba de una explicación de su dogma, sino una legitimación de las normas de la sociedad cristiana durante muchos siglos.

Es decir, de cierta manera puede tener sentido de historia (en términos de narración y de acontecimientos). Particularmente la metanarrativa, es un concepto que intenta tener un sentido de historia, la lucha de clases, el socialismo contra el capitalismo, las fuerzas productivas, etcétera.

Con la llegada de la modernidad, la ciencia natural introdujo una serie de diversas clases de explicaciones de las cosas en términos de procesos y de causas materiales. Sin embargo, la forma narrativa continuaba como teoría social e historiografía. Contar la historia es, después de todo, una narrativa.

4 Amador Bech. Op cit. Págs. 7 y 8.

Según Lyotard, en la posmodernidad, la gente no cree más en las grandes narrativas, y por lo tanto, los metarrelatos son viejos y opresivos, porque una metanarrativa excluye a otra y no tiene derecho a alcanzar la verdad. Sin embargo la sociedad posmoderna ha hecho que el concepto de progreso sea difícil de sostener, ya que se fragmenta su significado.

Desde el punto de vista de Lyotard, se destaca la caída o muerte de las metanarrativas, de la fundamentación teórica y trascendente de la sociedad en su conjunto, porque ya no existe un sentido unívoco de cohesión en torno a las relaciones sociales; esto implica que los sujetos ya no se consideran como una parte fundamental de sus actividades, tienen la percepción de ya no pertenecer a un todo (una sociedad, una nación o a la humanidad); ya no creen que esas actividades tengan un objetivo que vaya más allá de sí mismas o de sí mismos. Esto implica también una transformación en el modo de concebir la historia y el saber. Cada entidad viva trata de construir su importancia como bloque histórico.

La concepción de la historia no es lineal, no hay un principio y un fin determinado de la historia como lo plantea Hegel. La justificación de esa historia por lo trascendente tampoco puede sostenerse. Esto es gracias a la deslegitimación del saber moderno, que sustentaba los metarrelatos y a la historia como narración. A lo largo de la historia han existido tres tipos de relatos legitimantes: el mito, la religión y la filosofía.

Estos tres últimos aspectos, son indispensables para comprender mejor al concepto que Lyotard ha dado sobre los grandes relatos y su acción de legitimación. ¿Pero por qué legitimantes? Precisamente ha sido por medio de estos tres conceptos que a lo largo de la historia hemos podido explicar muchos de los fenómenos que nos han aquejado durante toda nuestra existencia.

Primero tenemos el mito, cuya definición según el Diccionario Enciclopédico Océano es: “Fábula, ficción alegórica, principalmente en materia religiosa. Su principal característica es la transmisión oral, aunque a veces se consigne, más tarde, por escrito. Los mitos emanan de una sociedad y llevan los ecos de sus estructuras, que a veces legitiman. Todo orden social conocido se mantiene por un sistema de mitos”.⁵

Complementando esto, Julio Amador comenta que: “Visto desde la perspectiva del conjunto de la historia humana, el mito ha sido la forma de saber más importante en la formación de la vida colectiva de las sociedades; origen y fundamento de las costumbres, las prácticas y las instituciones. El mito está presente en todas las prácticas por medio de las cuales se da forma a una cultura”.⁶

Asimismo A. Pablo Iannone en el *Diccionario de Filosofía del Mundo* (*Dictionary of World Philosophy*) dice que: “El término mito ordinariamente

5 Definición de Mito. *Diccionario Enciclopédico Océano*. Pág. 1076.

6 Op. Cit. Pág. 8

denota una carga narrativa sobre algo ocurrido en el pasado o en lugares muy distantes. Por extensión, sin embargo, el término mito ha venido a denotar cualquier carga o concepto narrativo tomado, pero no conocido, para ser verdad”.⁷

Podemos decir que el mito es un relato que tiene una explicación o simbología muy profunda para una cultura en el cual se presenta una explicación divina del origen, existencia y desarrollo de una civilización. Es un tipo de creencia establecida en un imaginario colectivo en el cual, habitualmente y a través de varias generaciones, está relacionado a ciertos hechos improbables y sorprendentes que de acuerdo al mito, han sucedido en la realidad y que en la mayoría de los casos no son posibles de ser verificados de manera objetiva.

Y sumado a lo señalado previamente, Iannone menciona que: “Las distintas tradiciones culturales y religiosas incluyen un mito de la creación. Algunos puntos sobre creación encuentran expresión en la oración “*Ex nihilo nihil fit*” que significa “nada surge de la nada”. Esta doctrina se refiere solamente a la creación fuera de una cierta realidad preexistente, por ejemplo - el caos primitivo - y variadamente se ha aplicado a cosas tales como la creación del universo, de los seres vivientes, y de artefactos humanos”.⁸

7 Iannone, A. Pablo. *Dictionary of world philosophy*. Pág. 358.

8 Op. Cit. Pág. 358.

Se trata de todo relato que hable acerca de los orígenes de cualquier tipo de realidad y tiene la característica de apelar a lo sobrenatural, como elemento explicativo, y de recurrir a un lenguaje ambivalente, lo que le lleva a incurrir en contradicciones. Es por esto que; “Una nación, una cultura, o una religión tienen con frecuencia mitos referentes a sus orígenes o su conexión a los orígenes de los seres humanos, a menudo también tiene una escatología: mitos referentes a la muerte, el fin del mundo, y el estado de los seres humanos después de cosas tales como la muerte y el fin del mundo”.⁹

Desde mi punto de vista estas son algunas de las características que considero importantes dentro del mito:

- El mito busca responder una o varias preguntas existenciales, referentes a la creación de la tierra, la muerte, el nacimiento y similares.
- Todo mito está constituido por elementos contradictorios o maniqueos: creación contra destrucción; vida versus muerte; deidad(es) contra humanidad.
- Los mitos muestran la reconciliación de esos polos a fin de sofocar nuestra angustia.

Los mitos no solamente ofrecen una explicación, porque no sólo el ser humano y el mundo en el que vive son como él los percibe, sino

9 Op. Cit. Pág. 359.

que narrar mitos llega a ser una necesidad vital, no sólo para calmar o propiciar los poderes sobrehumanos, dar cohesión a un orden social, sino también para estimular los mismos dotes creativos y espirituales que llevaron al ser humano a inventar sus mitos.

Para Amador Bech “Las estructuras profundas de los mitos y los símbolos no sólo determinan las formas del pensamiento arcaico, también podemos encontrarlas como sustento de las ideologías modernas”.¹⁰

Los mitos están incrustados en nuestra capacidad de abstracción, capacidad que está ausente en la mayoría de los animales, nos permite imaginarnos por anticipado situaciones amenazantes. Tal facultad nos posibilita realizar procesos cognitivos complejos. Por una parte, nos capacita para una reacción fisiológica de estrés ante una sensación de peligro; por otra, nos ayuda a ver el sentido que tienen las amenazas, el sufrimiento e incluso la muerte; nos ayuda a afrontar todo esto. Así, la mitología es de gran importancia en la construcción de la sociedad, porque su transmisión ha repercutido en la manera en la que se ha moldeado la cultura.

De esta manera existe una significación y una finalidad más allá de la satisfacción de las necesidades físicas cotidianas. Sin los mitos, ni el ser humano ni la cultura pueden desarrollarse. Por tal razón, el ser

10 Amador Bech. Op. Cit. Pág. 8

humano necesita comprender el sentido de sus derrotas y victorias, de su nacimiento y su muerte.

Es por esto que existen mitos para responder a casi todas las prerrogativas: hay mitos de origen o creación, de fertilidad, de heroísmo, de resurrección, etcétera. El mito tiene necesariamente una connotación sagrada o religiosa, y de igual forma influye en los usos y costumbres de los pueblos que de ellos emanan.

A partir de este metarrelato, surge la siguiente narrativa legitimante, cuya herencia es otorgada directamente del mito, por su capacidad de explicar su entorno a partir de procesos más complejos. Se trata de la religión.

Según I. Blauberg en su *Diccionario de Filosofía Marxista*, la religión significa: “Una de las formas de la conciencia social; reflejo distorsionado y fantástico de las fuerzas naturales y sociales que dominan sobre los hombres, en el que las fuerzas terrenales adoptan la forma de fuerzas supraterrrenales, sobrenaturales”.¹¹

La palabra religión es a veces usada como sinónimo de fe o de sistema de creencias; pero debemos verla como una creencia en todo lo que concierne a lo sobrenatural, sagrado, o divino; y a los códigos morales, prácticas, rituales, valores e instituciones derivadas a dicha creencia.

11 Definición de Religión en Blauberg, I. *Diccionario de Filosofía Marxista*. Págs. 264-265.

La mayoría de las religiones intentan responder a preguntas relacionadas con la creación del universo, el propósito de la vida, la naturaleza humana, la diferenciación entre el bien y el mal, la moral, la existencia después de la muerte (cielo, nirvana, purgatorio, infierno, reencarnación, salvación, etcétera.) Las religiones difieren en las respuestas que dan a las preguntas anteriores, al sistema de preceptos, a las prácticas o rituales, al número de dioses o deidades y a la estructura organizacional. Según estos criterios podremos definir el concepto de religión como: el intento del hombre por responder satisfactoriamente los problemas existenciales que lo aquejan por medio de un relato supraterráneo.

Es la relación de los humanos con Dios, a quien se le atribuye ser la causa última de todo lo existente. Toda religión implica tener fe en un credo, a la obediencia hacia un código moral establecido en el respectivo libro sagrado y participación en un culto. La filosofía se ha encargado de estudiar los contenidos y evaluar comparativamente las diversas religiones. Conforme avanza la ciencia las concepciones filosóficas y religiosas deben mantenerse en permanente evolución.

Todas las religiones han tomado prestado elementos religiosos, principios éticos-morales y filosofía de otros pueblos, por lo tanto todas estas prácticas han aportado su granito de arena para trazar el camino de progreso material y espiritual de los humanos.

Todas las religiones se entretajan en el sistema de vida de los humanos. Toda nueva revelación está relacionada a las viejas creencias y supersticiones. En términos reales nadie ha inventado una nueva religión, todos han contribuido a la evolución de ésta. Cada culto aparentemente nuevo no es sino el uso de expresiones avanzadas para referirse a creencias antiguas y nuevas adaptaciones de ritos y creencias.

Entonces entenderemos el concepto de religión como lo señala I. Blauberg: “La religión es un sistema más o menos armonioso de representaciones, de estados de ánimo y acciones. Las representaciones e ideas religiosas constituyen el llamado elemento mitológico o de una concepción del mundo, de la religión: el conjunto de leyendas acerca de dioses, héroes y todo tipo de demonios, acerca de sus relaciones con el mundo y el hombre”.¹²

En contraposición a la religión surge la filosofía, la cual será fundamental para entender los fenómenos que aquejan al ser humano y como éste busca explicarlos ya no desde el punto de vista fantasioso, sino que comienza a interpretar los hechos y acontecimientos a partir de procesos racionales introyectados.

La mayoría de las definiciones sobre filosofía son bastante polémicas, particularmente si apuntan a ser del todo interesantes o profundas. Esto es

12 Ibídem. Pág. 265.

en parte porque lo que se ha llamado filosofía ha cambiado radicalmente a través del curso de la historia, con muchas investigaciones que eran originalmente parte del concepto y que se separaban de él.

Por ejemplo, una definición de Filosofía nos es dada en el Diccionario Enciclopédico Océano, donde significa: “Conjunto de concepciones sobre los principios y las causas del ser de las cosas, del universo y del hombre. Cualquier conjunto sistemático de pensamientos de esta clase”.¹³

Esto se puede contrastar con la definición que Simon Blackburn ofrece en el *Diccionario Oxford de Filosofía (The Oxford Dictionary of Philosophy)*, en donde dice que: “La definición más corta, que es absolutamente buena, es que la filosofía se trata de especular acerca del pensamiento. Esto generalmente presenta el carácter de segundo orden del tema, como pensamiento reflexivo sobre clases particulares del pensamiento - formación de creencias, demanda del conocimiento - sobre el mundo o gran parte de él”.¹⁴

La filosofía es un ejercicio de reflexión y de análisis; de valor y de sentido, sobre las realidades de la vida, que trata de comprender, con metodología, cómo llegar a explicaciones esclarecedoras sobre la esencia de todos los diversos elementos de la realidad, interesándose genuinamente por llegar

13 Definición de Filosofía. *Diccionario Enciclopédico Océano*. Pág. 690.

14 Blackburn, Simon. *The Oxford Dictionary of Philosophy*. Pág. 702.

a definir conceptos y principios entre las partes y el todo que coexisten en el universo, y especialmente por el accionar de los seres humanos.

Blackburn nos dice que “Una definición más detallada, pero aún sin ser controversialmente comprendida, es que la filosofía es un pensamiento radicalmente crítico, de clase más o menos sistemática sobre la naturaleza general del mundo (metafísica o teoría de la existencia), la justificación de la creencia (epistemología o teoría del conocimiento), y la conducta de la vida (el ética o teoría del valor)”.¹⁵

Ya no es el designio de Dios o de las deidades las que nos ayudan a interpretar a la realidad, ahora es un proceso complejo de abstracción, es ver el fenómeno, analizarlo y encontrar que no es más que una serie de sucesos continuos y discontinuos que ocurren en nuestro entorno, pues somos parte de un todo indivisible.

La filosofía siempre se ha ocupado sustancialmente de las mismas cuestiones. Puede decirse que se trata de cuestiones permanentes de la filosofía, ya que se refieren a formas permanentes de la experiencia humana. Que sean permanentes no significa que estas cuestiones sean atemporales, ajenas al tiempo y a la historia. Su planteamiento y respuestas adquieren formas distintas a lo largo de la misma.

15 *Ibíd.* Pág. 702.

La tarea principal del filósofo es la de responder la pregunta “¿Cómo llegar a la verdad?”. Sin embargo, al encontrar un método o proponerlo se ve en la tentativa de aplicarlo a algunos temas o de aplicar los métodos ya existentes a alguna rama de la ciencia, siempre sintiendo predilección por ciertos temas, y a veces se especializan en éstos, como lo justo y el estudio de los valores con la ética, lo bello con la estética o incluso en la economía.

A mi juicio éstas son algunas de las características de la explicación racional, con las cuales se hace, se piensa y se practica la filosofía en nuestro tiempo:

- No recurre a divinidades o agentes sobrenaturales, sino que interpreta las fuerzas y fenómenos naturales; incluso culturales.
- Se apoya en la idea de naturaleza única, la idea de necesidad, y ésta a su vez en la idea de ley.
- Una explicación racional se considerará verdadera, no por la fuerza de la tradición o la autoridad, sino por la fuerza de los argumentos en que se sustente.
- Cualquier explicación racional puede ser sometida a crítica siempre que sea abduciendo argumentos y pruebas concretas.
- Se pueden agrupar los campos de desarrollo de la filosofía a tres niveles: ramas básicas, otras disciplinas aplicadas, y corrientes filosóficas.

La Filosofía es entonces, la aspiración del ser humano de alcanzar a la sabiduría, por la cual llegaremos a ser nosotros mismos, y gracias a la cual seremos partícipes de nuestra realidad, de comprender qué sucede en el entorno que nos rodea, de ese todo al que pertenecemos y satisfacer la búsqueda de nuestra felicidad.

En suma, debemos comprender que estos tres elementos (mito, religión y filosofía), le han brindado herramientas al ser humano para interpretar su realidad, darle un cuerpo, un rostro y sentido a sus más inquietantes preguntas existenciales desde nuestro surgimiento como especie.

Sin los metarrelatos, habría sido difícil haberle otorgado respuestas a los fenómenos naturales; no habríamos podido esclarecer la génesis de nuestras problemáticas internas y sin esto, no podría haber surgido la Ciencia.

1.2 El Cómic

El cómic (o arte secuencial) es una forma de arte visual que consiste en imágenes que se combinan con un texto; a menudo en forma de globos discursivos o de subtítulos de imagen. Originalmente se presentaban en los periódicos e ilustraban caricaturas, entreteniéndose con el uso de historias divertidas y triviales, pero en nuestros días se ha convertido en toda una industria, además se ha transformado en un medio literario con muchos subgéneros.

Los formatos más comunes que existen de cómics impresos son:

- Las tiras cómicas: historias cortas (plasmadas en cuatro paneles de largo, siendo éstas las más comunes) en periódicos y revistas.
- También existen formatos más largos y complejos: comic-books, novelas gráficas o *comics albums*.

En la primera forma, los cómics son material secundario confinado generalmente a las secciones de entretenimiento en algunos diarios en el mundo, mientras que los últimos consisten en ser una forma completamente diferente a las tiras.



Garfield. Creado por Jim Davis. ®

Dependiendo de la definición, el origen del cómic se puede remontar a la Europa del siglo XV o incluso en la antigüedad. Sin embargo, la forma actual de cómic, con los paneles y el uso del texto dentro de la imagen en forma de globos discursivos, etcétera; así como el término cómic se originó a fines del siglo XIX.

El Diccionario Enciclopédico Océano define al cómic como: “Serie de viñetas gráficas que narran una historia cómica de aventuras, etcétera. El cómic es producto de los mass-media, está influido por el cine y la literatura popular, pero posee un lenguaje independiente y unas convenciones propias. Ha creado una serie de Héroes Míticos Universales (*Charlie Brown, Mafalda, Superman, Batman, Spiderman*, etcétera.) En Latinoamérica recibe el nombre de historietas o muñequitos”.¹⁶

Contrastando esto, tenemos la definición que da Will Eisner en su libro *Graphic Storytelling* en donde dice que el cómic es: “Es el arreglo impreso del arte y los globos discursivos en secuencia, particularmente en cómic books”.¹⁷ Pero esta definición se complementa mejor con otra dada por el mismo Eisner en su libro *Comics and Sequential Art*, en la cual describió la técnica y la estructura de los cómics como arte secuencial donde señala que es: “... el arreglo de cuadros o las imágenes y las palabras sirven para narrar una historia o para dramatizar una idea”.¹⁸

16 Definición de cómic. *Diccionario Enciclopédico Océano*. Pág. 372.

17 Eisner, Will. *Graphic Storytelling* en Misiroglu, Gina y Roach, David A. *The Superhero Book: the Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes*. Pág. 83.

18 Eisner, Will. *Comics and Sequential Art* en Misiroglu, Gina y Roach,

Entonces entendemos que el cómic es una construcción de secuencias tanto de imágenes como de texto depositado en globos discursivos que sirven como referente de significación y como ayuda para entender las representaciones pictóricas; de igual modo ha desarrollado un lenguaje propio, el cual es como lo he venido describiendo con la ayuda de la definición anterior, la imagen y texto combinado en secuencias que dan sentido y coherencia a la historia.

Complementando esto, Scott McCloud en *Understanding Comics* señala que los cómics son: “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información y/u obtener una respuesta estética del lector”¹⁹

Posee un tipo especial de discurso que se refiere a personajes ubicados en un tiempo y un espacio alternativo y paralelo, que protagonizan un conflicto. Se caracteriza por integrar mensajes de tipo verbal e icónico. A veces el mensaje verbal puede omitirse, la imagen lo reemplaza como sistema de comunicación.

El cómic tiene sus propios recursos comunicativos. Uno de ellos es la tipografía, la didascalia, la onomatopeya, la figura en movimiento y la metáfora dibujada. Esto es muy importante pues como lo señala R.C.

David A. *The Superhero Book: the Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes*. Pág. 185.

¹⁹ McCloud, Scott. *Understanding Comic* en Misiroglu, Gina y Roach, David A. *The Superhero book. The Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes*. Pág. 38.

Harvey en su ensayo *Comedy At The Juncture Of Word And Image* que: “... los cómics consisten en narrativas o exposiciones ilustradas en las cuales las palabras (puestas a menudo en el área del cuadro dentro de los globos discursivos) contribuyen generalmente al significado de los cuadros y viceversa”.²⁰

Como podemos ver, las definiciones de Eisner, McCloud y Harvey comparten en sus concepciones algunos puntos de vista específicos. Estos tres autores mencionan que el cómic es una serie de secuencias que conjugan imágenes y texto que en conjunto le otorgan sentido a un discurso producto de estos dos elementos.

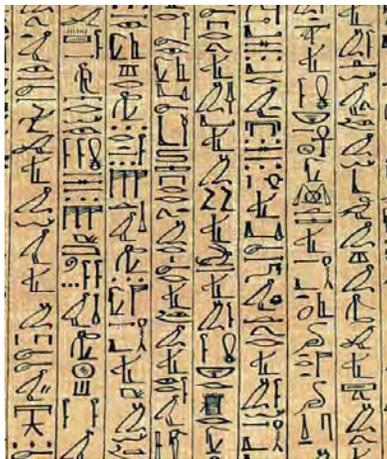
Para terminar con la definición acerca de lo que el cómic es, Antonio Ballesteros en el libro *Cuatro lecciones sobre el cómic*, dice que: “El cómic (el buen cómic, claro) es uno de los hitos culturales del ya fenecido siglo XX, y, con sus altibajos y vicisitudes varias, es parte fundamental del arte producido en dicha centuria. Ante todo, y en lo que respecta al subgénero del superhéroe, que es el que aquí me ocupa, yo diría que el cómic, es una de las formas en las que se oculta un género literario que parece haber languidecido frente a la pujanza inquebrantable de otros; me refiero a la épica”.²¹

20 Harvey, R.C. *Comedy at the Juncture of Word and Image* En Misiroglu, Gina y Roach, David A. *The Superhero book. The Superhero Book: the Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes*. Pág. 247.

21 Ballesteros, Antonio. *Cuatro lecciones sobre el cómic*. Pág. 67.

El cómic podría existir sin la necesidad del apoyo textual, pero al incluirse a la imagen, le dan mayor sentido, porque no nada más se trata de ver un dibujo tras otro, sino comprender las situaciones que pasan los protagonistas y antagonistas de las historias que existen en la historieta. Son elementos que por si solos pueden entenderse, pero al conjugarse crean precisamente el propio discurso del cómic.

Hablar del cómic no es cosa sencilla y mucho menos de su historia. A ciencia cierta se desconoce una fecha precisa de cuando surgió la primera tira cómica o el primer comic book. Muchos especialistas comentan que la historieta tiene antecedentes en la antigüedad, por ejemplo, algunos conocedores consideran que los jeroglíficos egipcios, los códices aztecas, las pinturas mayas, el arte chino, entre otros, son antecedentes directos del cómic precisamente por el uso del recurso imagen para plasmar la historia de estos pueblos.



Jeroglíficos egipcios.

Es interesante ver como con el uso de íconos, estos pueblos narraron a lo largo de los siglos sus hazañas y sus derrotas, lo que les acontecía. Desde este punto de vista podemos decir que, efectivamente, contaban todo esto a manera de historieta. Pero en términos formales, con las convenciones que posee, el cómic aparece a mediados del siglo XIX.

Las tiras cómicas en periódicos eran populares en esta época. En Gran Bretaña, en 1841 aparece *Punch*, una revista que contenía tales dibujos. Esta obra en 1843 refirió a sus dibujos como cómics en referencia satírica al parlamento, que organizaba una exposición de historietas en ese entonces. Este uso se convirtió en algo común y ha durado hasta la actualidad.



Imagen de la Revista *Punch*. ®

De este modo, en Europa y Estados Unidos surgieron historias como *Ally Sloper's Half Holiday* (1884), *Comic Cuts* y *Illustrated Chips* (ambas de 1890), *Hogan's Alley* (1885), *The Katzenjammer Kids* (1897), entre otras, con el mismo formato a *Punch* (la sátira política), compartiendo el mismo éxito.



The Katzenjammer Kids y Ally Sloper's Half Holiday®

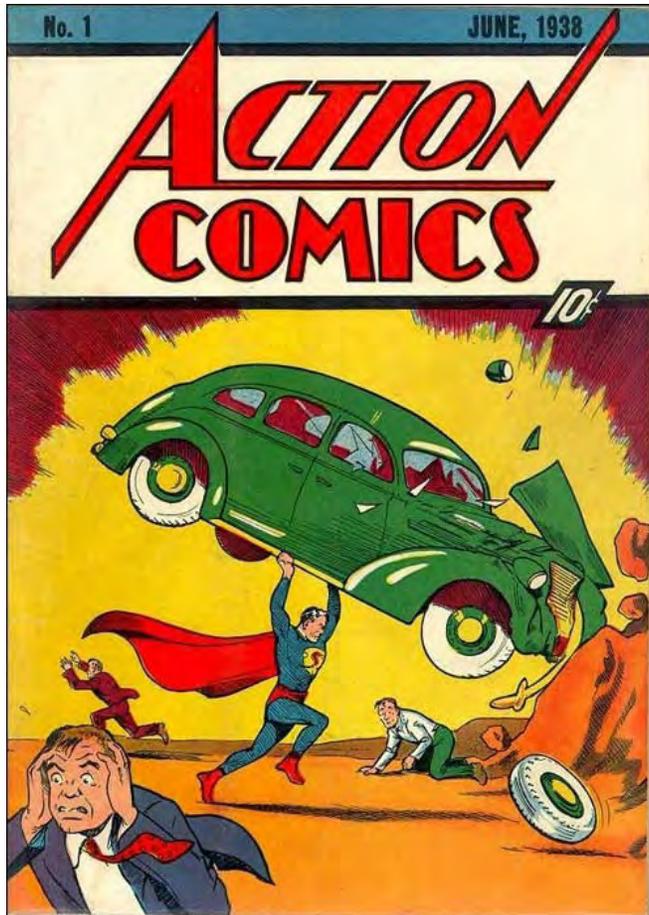
Ya entrado el siglo XX, las tiras comenzaron a acrecentar sus contenidos, y es en esta época que se trasladan de los periódicos a las publicaciones mensuales con el formato con el que hoy los conocemos, De la mano de *Buck Rogers* y *Tarzán*, en 1929 se inicia el género de acción. Con esto, muchas tiras siguieron adoptando el término cómic y rápidamente su uso se volvió popular para referirse tanto a la forma como al contenido de las historietas. A estos personajes le siguió *The Phantom* (Creado en 1936 por *Lee Falk*) considerado el primer superhéroe; pero es en 1938 se inicia lo que algunos especialistas del

cómic denominan la Edad de Oro del Cómic estadounidense, con la llegada del superhéroe por excelencia *Superman* (creado por *Jerry Siegel* y *Joe Shuster*).



Primera tira cómica de *The Phantom*. Creado por Lee Falk. ®

La edad de oro de los cómics o *Golden Age of Comic-Books* es un período en la historia de este medio, que comprende de los años treinta hasta mediados de los años cincuenta, durante los cuales las historietas gozaron de una oleada de renombre; el arquetipo del superhéroe fue creado y definido, y muchos de los héroes más famosos debutaron. Este período vio la llegada del cómic como corriente artística, además de la creación y la definición del vocabulario y de las convenciones del medio de la mano de su primera generación de escritores, artistas y redactores.



Primera aparición de *Superman* en *Action Comics #01*. Creado por Jerry Siegel y Joe Shuster. Propiedad de *DC Comics*. ®

Es con *Action Comics #1* (DC Comics. Abril de 1938), que se inaugura este periodo en la historia del cómic estadounidense en la cual Superman hace su primera aparición y junto a él, años más tarde, personajes como Batman (creado por Bob Kane y Bill Finger en 1939), la Mujer Maravilla (en 1941 de la mano de William Moulton Marston y Elizabeth Holloway Marston), Capitán América (creado por Joe Simon y Jack Kirby en 1941), entre otros.

Este periodo es muy importante para *comic book*. Gina Misiroglu y David A. Roach en *El Libro del Superhéroe: La última enciclopedia de los Íconos y Héroe de Hollywood del Cómic* (The Superhero book: The Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes) resaltan esta importancia: “El escritor *Jerry Siegel* y el artista *Joe Shuster* tuvieron fe constante en la creación de Superman, aún incluso cuando los periódicos sindicalizados de mediados de los años treinta trataron de frustrar su obra... Pero tal es la fascinación del público con este superhéroe, comenzando con las imágenes de Superman cargando un sedán sobre su cabeza en la portada de *Action Comics # 1*, que el superhéroe ha capturado la atención de las masas, ganando su permanente posición en la psique social”.²²

Como ya lo mencioné, este periodo es muy trascendente para las historietas, sobre todo para aquellas temáticas que se enfocan en los héroes, ya que es en ésta etapa que se construye el arquetipo del superhéroe, el cual según *Wikipedia* contiene las siguientes características²³:

22 Misiroglu, Gina y David A. Roach. *The superhero book: The ultimate encyclopedia of comic-book icons and Hollywood heroes*. Pág. 520 y 522.

23 Características del Superhéroe. <http://es.wikipedia.org/wiki/Superh%C3%A9roe>. Consultado el 25 de diciembre de 2008 a las 8:30 pm.

Arquetipo del superhéroe
Origen
Origen no humano. Experimentos científicos. Traumas.
Habilidades
Superpoderes. Tecnología avanzada. Poderes místicos. Habilidades sobrehumanas.
Otros
Perfección anatómica. Tener una identidad secreta. Llevar un llamativo uniforme. Su lucha desinteresada.
Tener un Némesis
Poseer una galería de villanos.

Las temáticas utilizadas por los guionistas en este periodo fueron diversas: misterio, aventuras, invasiones extraterrestres, sucesos sobrenaturales, pero el tema principal que abarcó los cómics desde 1939 hasta 1945 fue la Segunda Guerra Mundial. Este conflicto armado fue la materia prima en las historias de Superman, la Mujer Maravilla y Capitán América, siendo este último quien enfrentaría al nazismo en su máxima expresión: *Red Skull*.

Pero el principal enemigo al que habrían de enfrentarse los superhéroes en este periodo sería en 1954 cuando el psicólogo Dr. Fredric Wertham realiza la publicación de su libro *La Seducción del Inocente* (*Seduction*

of the Innocent), en el cual argumenta ante el Senado estadounidense que los superhéroes, el crimen, y los cómics-books de terror, eran un factor de corrupción hacia los jóvenes y una de las principales causas de la delincuencia juvenil. El libro de Wertham contribuyó a una protesta pública contra el medio y a la puesta en práctica del Código de Autoridad de los Cómics (*Comics Code Authority*), propiciando el fin de la Época de Oro de los Cómics.

No pasaron muchos años, para que una nueva etapa dentro de la industria cobrara vida y fuerza, proporcionando a la historieta nuevos elementos que enriquecerían sus historias y la manera de hacerlas. La publicación del libro de Wertham fue un golpe certero que pudo provocar la muerte de los cómics, pero la llegada de la Edad de Plata de los Cómics (*Silver Age of Comic-Books*) trajo nuevos bríos a la industria entre los años 1956 y 1969.

Durante esta etapa, la forma de hacer a los superhéroes evolucionó. Los escritores inyectaron conceptos de ciencia ficción en los orígenes y las aventuras de los personajes cambiaron. Pero más importante, los protagonistas se tornaron humanos, con preocupaciones, y a partir de este periodo el desarrollo de los héroes y sus conflictos personales han sido casi tan importantes para la imagen de un superhéroe como de sus superpoderes y sus épicas aventuras.

Es un periodo que se caracterizó por buscar la madures de los personajes en muchos de los cómics que ya existían, pero también se buscó construir personajes que se vieran identificados en un público que crecía y que buscaba temáticas interesantes. Esos lectores eran los adolescentes.

Personajes como *X-Men*, *Spiderman*, los Cuatro Fantásticos y el Increíble Hulk, fueron concebidos en esta etapa por uno de los genios del cómic que jamás ha existido: Stan Lee. Lee en compañía de artistas como Steve Ditko y Jack Kirby, consolidaron a una de las dos empresas principales de la industria de la historieta (*Marvel Comics*), proporcionando tramas que eran tomadas de la realidad, con lo cual los jóvenes quedarían prendados.



Primera portada de *Spiderman*, creado por Stan Lee y Steve Ditko. Propiedad de *Marvel Comics*. ®

En lo que corresponde a *DC Comics* en este periodo, sus historietas tomaron un rumbo diferente. Personajes como Flash yLinterna Verde que fueron exitosos, fueron cancelados a finales de la Época de Oro; tan sólo sus principales personajes (Superman, Batman y la Mujer Maravilla) siguieron en el gusto de los lectores. Así que DC decide actualizar a muchos de sus personajes, cambiando a los protagonistas y dándoles nuevas aventuras.



Primera portada del Linterna Verde durante la época de plata. *Showcase* #22.

Creado por John Broome y Gil Kane. Propiedad de *DC Comics*. ®

Batman se torna de un protagonista oscuro, en un paladín de la justicia al lado de su fiel compañero Robin y de una nueva combatiente: Batgirl. *La Seducción del Inocente* de Wertham culpó al dúo dinámico de fomentar la homosexualidad en los jóvenes, es por este motivo que se introduce a Barbara Gordon en la historia, para limpiar la reputación del hombre murciélago. En el caso de la Mujer Maravilla, sus creativos decidieron alejarla de sus orígenes griegos y la transformaron en una mujer civil, que podía luchar contra la injusticia gracias a las artes marciales y el uso de armamento de punta.

El fin de esta era es muy controversial, ya que muchos especialistas de la materia no logran decidir cuales fueron las causas por las cuales la Edad de Plata de los Cómics llegó a su fin, sin embargo Gina Misiroglu y David A. Roach señalan las posibles causas:

- La salida de Jack Kirby de Marvel Comics para producir *El Cuarto Mundo (The Fourth World)* de la editorial DC Comics.
- El retiro de Mort Weisinger, el editor más longevo de DC Comics en las historias de Superman. Los títulos de Superman fueron dirigidos por varios editores como Julius Schwartz, Murray Boltinoff, E. Nelson Bridwell, Mike Sekowsky, y brevemente *Jack Kirby*.
- El advenimiento de historias más oscuras a principios de los setentas. En este tiempo, Batman regresa a sus orígenes oscuros como vigilante de la noche.

- La primera actualización del Código de Autoridad de los Cómics a principios de la década de los 70's, así como la incorporación de algunas reglas a éste código, que permitía agregar temas más controversiales para ser discutidos.¹

Inmediatamente después, a principios de la década de los setentas, surge un nuevo periodo en la historia de los cómics. El término Edad de Bronce de los Cómics (1970–1979 ó 1970-1986) fue utilizado por primera vez en la revista Wizard para referirse a la era del 'horror moderno' a mediados de los años 60 y finales de los 70, marcados por los títulos tales como: La llave de oro de los cuentos de misterio de Boris Karloff (*Gold Key's Boris Karloff Tales of Mystery*, 1963), Aunque usted no lo crea de Ripley, Historias verdaderas de Fantasmas, (*Ripley's Believe it or not! True Ghosts Stories*, 1965), y Aunque usted no lo crea de Ripley, Verdaderos Demonios y Monstruos (*Ripley's Believe it or not! True Demons and Monsters*, 1965), así como también la Casa del Misterio de DC (*DC's Mystery House*, 1968) y La tumba de Drácula de Marvel (*Marvel's Tomb of Dracula*, 1972). Eventualmente, esto refirió a este periodo en los cómics de superhéroes que había sido llamada originalmente la "Última Edad de Plata".

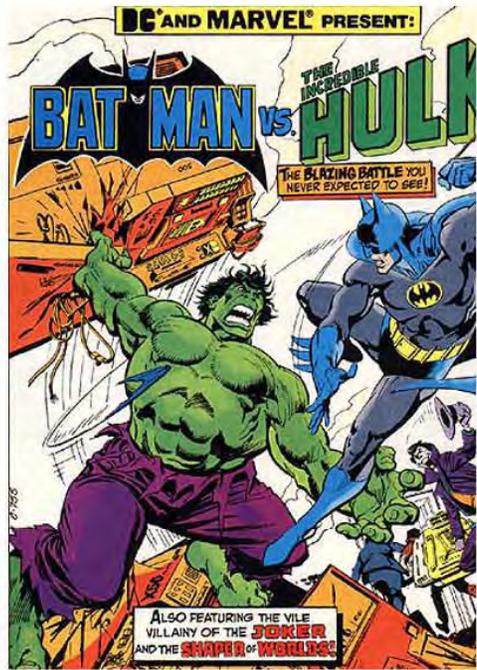
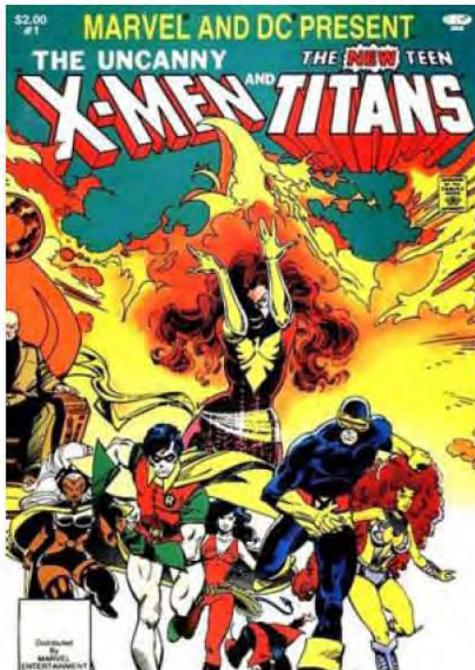
A diferencia de las dos edades anteriores, que iniciaron con eventos particulares, en el caso de esta etapa no ocurrió así. Muchos de los

1 Misiroglu, Gina y David A. Roach. Op. Cit. Pág. 437.

eventos mencionados en el libro de Misiroglu y Roach, que marcan el fin de la Edad de Plata, son tomados por muchos especialistas como inicio de esta etapa.

Este periodo esta caracterizado por una lucha constante entre las principales editoriales del medio (DC Comics y Marvel Comics Inc.). De igual forma, comenzaron a publicar historias que desafiaban al Código de Autoridad de los Cómics, mostrando en el caso de la serie *Green Lantern-Green Arrow* #85, al ayudante de Green Arrow, Speedy haciendo uso de drogas; asimismo en *Amazing Spider-Man* #96-98, se mostraban los efectos de las drogas en los jóvenes.

También es en este periodo que se dan enfrentamientos “literales” entre DC Cómics y Marvel Comics, en historias como Superman contra el Sorprendente Hombre Araña (*Superman vs. the Amazing Spider-man*, 1976), Batman contra el Increíble Hulk (*Batman vs. the Incredible Hulk*, 1977) y Los Jóvenes Titanes contra los Hombres X (*The Uncanny X-Men & The New Teen Titans*, 1978). Comúnmente se les conoce a estas publicaciones como *crossovers*, que representa una historia que involucra un conflicto ficticio entre dos universos (editorialmente hablando) distintos, o a personajes existentes en múltiples realidades o multiversos (consultar capítulo II para conocer el concepto de multiverso).



Portadas de los crossovers: *The Uncanny X-Men & The New Teen Titans*, *Batman vs. The Incredible Hulk* y *Superman vs. The Amazing Spiderman*. Propiedades de DC Comics y Marvel Comics. ®

También es en este periodo que las casas productoras cinematográficas tornan su vista hacia los cómics, y es nuevamente Superman quien en 1978 con *Superman: the movie*, inaugura esta tendencia cinematográfica. A partir de este momento, se convierte en toda una parafernalia la industria del cómic, apoyada en cierta manera con el estreno de la película *La Guerra de las Galaxias* (*Star Wars*, de George Lucas en 1977).

Así como se desconoce la razón en concreto por la cual la Edad de Plata termina, lo mismo sucede con este periodo. Misiroglu y Roach señalan lo siguiente: “los efectos especiales en las producciones de televisión abierta y por cable que inundaban las producciones de Hollywood, el surgimiento de los dispositivos caseros de video y los videojuegos; competían directamente con los cómics por atraer el interés de los jóvenes. Fue una lucha que casi pierde la industria del cómic, por eso los artistas tuvieron que replantearse muchas cosas para poder sobrevivir”.²

Muchos especialistas señalan que la Edad de Bronce termina con un evento en particular, una de las producciones en términos de cómics más importantes de la historia: *Crisis en las Tierras Infinitas* de DC Comics (*Crisis on Infinites Earths*, 1985-1986).

2 Ibídem. Pág. 96.



Portada de *Crisis on Infinite Earths* #01. Creada por Marv Wolfman y George Perez.

Propiedad de *DC Comics*. ®

Este evento marca el fin de la Edad de Bronce y da origen al periodo que actualmente vive la industria del cómic: La Edad Moderna de los Cómics. Este periodo es posiblemente el más oscuro de los que han existido en la historia de la historieta, puesto que para este momento, el Código de Autoridad de los Cómics parece que ha perdido vigencia.

Ante esto, escritores más maduros y más experimentados comienzan una revolución en la industria. Alan Moore crea en 1986 *The Watchmen* (Los Vigilantes) y *Whatever Happened to the Man of*

Tomorrow? (¿Qué le ocurrió al hombre del mañana?), Frank Miller presenta una visión personal del caballero de la noche en *The Dark Knight Returns* (El Regreso del Caballero de la Noche), asimismo rescribe el origen de *Batman* en *Batman: Year One*, sumado a esto, Miller presenta dos de sus obras más representativas: *Sin City* en 1991 (La Ciudad del Pecado) y *300* en 1998.

De igual forma autores como Todd McFarlane con *Spawn* (1992), Marc Silvestre con *The Darkness* y *The Witchblade* (ambos de 1995) y Jim Lee con *Gen¹³* (1993), se han caracterizado por hacer historias que desafían los códigos de censura establecidos en 1956, ya que han permitido un crecimiento en el número de lectores de cómics no sólo en Estados Unidos, sino también en el mundo.

Gracias a la primera película de Superman, el mundo de los cómics ha sido llevado a las salas de cine, donde DC Comics y Marvel Comics llevan también su competencia por erigirse como la principal empresa dedicada a las historietas. Algunas de las películas basadas en Cómics son:

Listado de Películas basadas en Cómics		
Películas basadas en personajes de DC Comics		
Película	Director	Año
Batman		
Batman	Tim Burton	1989
Batman Regresa	Tim Burton	1992
Batman Eternamente	Joel Schumacher	1995
Batman & Robin	Joel Schumacher	1997
Batman Inicia	Christopher Nolan	2005
Batman - El Caballero de la Noche	Christopher Nolan	2008
Superman		
Superman	Richard Donner	1979
Superman II	Richard Donner & Richard Lester	1980
Superman III	Richard Lester	1983
Superman IV: la búsqueda por la paz	Sidney J. Furie	1987
Superman Regresa	Bryan Singer	2006
Otros Personajes		
Catwoman	Pitof	2004
Constantine (Hellblazer)	Francis Lawrence	2005
La liga extraordinaria	Stephen Norrington	2003
V de Venganza	James McTeigue	2006
Watchmen	Zack Snyder	2009
Películas basadas en personajes de Marvel Comics		
Blade		
Blade	Stephen Norrington	1998
Blade II	Guillermo del Toro	2002
Blade: Trinity	David S. Goyer	2004
Hulk		
Hulk	Ang Lee	2003
El Increíble Hulk	Louis Leterrier	2008
Los Cuatro Fantásticos		
Los Cuatro Fantásticos	Tim Story	2005
Los Cuatro Fantásticos & Silver Surfer	Tim Story	2007
Spiderman		
Spiderman	Sam Raimi	2002
Spiderman 2	Sam Raimi	2004
Spiderman 3	Sam Raimi	2007

X-Men		
X-Men	Bryan Singer	2000
X-Men 2 ó X-2	Bryan Singer	2003
X-Men 3: la última batalla	Brett Ratner	2006
X-Men Origenes: Wolverine	Gavin Hood	2009
Otros Personajes		
Daredevil: El hombre sin miedo	Mark Steven Johnson	2003
Elektra	Rob Bowman	2005
Iron-Man	Jon Favreau	2008
The Punisher	Jonathan Hensleigh	2004

Además en este periodo, la industria ha tenido dificultades para ganar un mercado que está siendo conquistado por su contraparte oriental. El manga japonés día a día va creciendo dentro de los gustos de los consumidores occidentales; esto es gracias a que series como *Inuyasha*, *Dragon Ball*, *Saint Seiya*, *Love Hina*, *Gundam Wing*, *Rurouni Kenshin*, *Evangelion*, *Macross*, *Serial Experiments Lain*, *Ranma ½*, *Captain Tsubasa*, entre otras han llegado en momentos en los que el cómic ha tenido crisis en todos los sentidos.

El cómic oriental es un medio de comunicación que comparte muchas convenciones con la historieta occidental, pero su historia y desarrollo ha sido diferente, y es el motivo del análisis del siguiente apartado de la presente tesis.

1.3 El Manga

Una de las manifestaciones de la historieta más antiguas del mundo cuya vinculación se precisa con el arte japonés, producto de años de evolución desde el siglo XI. Se trata de un estilo que se utilizaba para narrar las hazañas de los guerreros en batalla; es una manera de dejar presente lo que aconteció en los momentos claves de la historia de Japón y que hoy en día sigue vigente, me refiero al cómic japonés o manga. Dada la escasez de material en México acerca del manga, muchas de las definiciones acerca del término serán utilizadas de distintos sitios en la red especializados en el tema.

El manga, según el portal de Internet Manga, es definido de la siguiente manera: “Vocablo japonés utilizado actualmente para designar al cómic japonés, fue ideado en el año 1814, por el pintor Hokusai Katsushika (1760-1849), maestro de la xilografía del estilo *Ukiyo-e*, partiendo de los términos *man* (involuntario, cómico) y *ga* (dibujo o pintura). Es decir que se creó el término para describir la caricatura o el dibujo humorístico en general. Cabe decir que el manga no es ningún estilo en concreto de dibujo ni argumento”.¹

Por otra parte tenemos el concepto que el sitio Ocio Total ofreció en un reportaje acerca del manga, en el cual señala que: “Manga es un término japonés cuya traducción literal es la de “dibujos encadenados”, es decir,

1 Definición de Manga en *Manga.Es*. <http://www.mangaes.com/glosario.php> Consultado el 25 de octubre de 2008 a las 01:30 pm.

lo que en occidente es conocido como cómic. En japonés se emplea para denominar este tipo de obra artística, sea cual sea su procedencia. Sin embargo, en Occidente se ha establecido la moda de llamar “manga” a cualquier cómic de procedencia japonesa. Varios medios de comunicación han equivocado su definición, situando al ‘manga’ en el sentido de cómic erótico, violento; demostrando poco conocimiento del tema”.²

Janse, Gregor & Margrit Brehm en su libro *La Experiencia Japonesa – Inevitable (The Japanese Experience – Inevitable)*, dicen que: “La palabra manga se presentó primero como el título de una serie de pinturas (sin texto) por Hokusai Katsushika, aunque la tradición de la imagen – historia, se extiende más allá en el tiempo. El tipo de manga que hoy es tan conocido combina influencias y desarrollo norteamericano y japonés en los años veinte, una vez que las técnicas de impresión modernas permitieron a las historietas importadas inicialmente de América suplantar las imágenes japonesas tradicionales”.³

Los primeros indicios del manga se desarrollaron con el *Chōjugiga* (dibujos satíricos de animales), atribuidos a Toba no Sōjo (siglos XI-XII), del que apenas se conservan actualmente unos escasos ejemplares en blanco y negro.

2 Definición de Manga en *Ocio Total*. http://www.ociototal.com/recopila2/r_aficiones/manga.html

3 Janse, Gregor y Margrit Brehm, *The Japanese Experience – Inevitable*. Págs. 15 y 16.



Dibujo perteneciente al *Chōjugiga*, creadas por Toba no Sōjo

El *Ukiyo-e*, (pinturas del mundo flotante), es un género de impresos mediante técnica de grabado en madera, producidos en Japón entre los siglos XVII y XX, entre los que se encuentran imágenes paisajísticas, del teatro y de los cuartos del placer, esto permitió que se desarrollara con fuerza considerable, puesto que empezó a tener narraciones similares a los géneros del manga que actualmente conocemos y cuyos contenidos van de la historia, el erotismo, la comedia y la crítica. Cobró fuerza con uno de sus principales exponentes: Hokusai Katsushika.



Imágenes del libro *Hokusai Manga*. Autor Hokusai Katsushika

Pintor y grabador japonés, nació en la provincia de Tokitaro. Es considerado como el máximo exponente de la escuela de grabados Ukiyo-e. Es con él que surge el vocablo Manga en uno de sus libros llamado *Hokusai Manga*, recopilado a lo largo del siglo XIX. Con el inicio de la Restauración Meiji, artistas europeos como Charles Wirgman y

George Bigot, quienes no sólo criticaron a la sociedad japonesa del siglo XIX, en la transición de la era feudal a la industrializada, quedaron maravillados por esta escuela, gracias a la exótica belleza que transmitía.

Con ello, los inicios del manga moderno se debieron no sólo a la esteticidad del arte del periodo *Edo*, sino a las influencias europeas y más tarde americanas en el desarrollo del manga con la introducción de las técnicas del cómic.

A estos artistas europeos se les considera los responsables de sentar las bases del desarrollo del manga. Ambos personajes fueron y aún siguen siendo admirados por los mangakas (autores de mangas), por su trascendencia en el dibujo de viñeta japonés.

Gregor Janse & Margrit Brehm señalan que “No es ninguna coincidencia que la gente se refiera hoy en día a la cultura del Manga Japonés para describir un fenómeno de importancia que sobrepase lejos a la producción y a recepción provechosas de los cómics”.⁴

Al llegar el siglo XX, surgen los precursores del manga actual en manos de artistas japoneses como Ippei Okomoto, Kiyochika Kayashi y Rakuten Kitazawa; quienes emprendieron el desarrollo como pioneros a través de publicaciones como *Tokyo Puck* (1905), aunque en realidad se considera a *Tagosaku To Makube Na Tokyo Kenbutsu* el primer manga de la era moderna.

4 Ibídem. Pág. 15.



Fragmento de *Tagosaku To Makube Na Tokyo Kenbutsu*.

Con la expansión de la influencia cultural europea en Japón, el manga moderno fue cobrando vida a medida que se le introdujeron técnicas de dibujo y viñeta, así como en la producción lenta pero segura de obras de mangakas como las de Kitazawa, Ichiro Suzuki y Takeo Nagamatsu.

Las décadas de los años veinte y los treinta fueron muy progresivos en la aparición de géneros como el “Kodomo” (manga para niños). También

las publicaciones se van perfeccionando en obras destacadas como *Nagagatsu no Sanjushi*, *Speed Taro* y *Ogon Bat* (este último, el primer superhéroe). Paralelo a esto, desde 1915 se habían hecho los primeros ensayos de la transición del manga a la animación, con lo que al pasar los años surgiría el anime.

Al llegar la Segunda Guerra Mundial, con la política militarista, el manga comenzó a verse influenciado por relatos bélicos, los cuales mostraban personajes perfectos e invencibles, lo que en el fondo ya era utilizado con fines propagandísticos hasta 1945, cuando las autoridades norteamericanas que ocuparon el país prohibieron de manera unánime este tipo de historietas.

Con la rendición incondicional en 1945, Japón entraría en una nueva era, el entretenimiento emergió como industria respondiendo a la necesidad psicológica de evasión ante la realidad de la posguerra. La falta de recursos de la población en general requería de medios baratos de entretenimiento.

De tal modo, la industria Tokyota de mangas (basados en revistas) vio surgir competidores. Producto de las circunstancias, apareció el *Kamishibai*, una especie de leyendas de un personaje ciego, que recorría los pueblos ofreciendo su espectáculo a cambio de la compra

de caramelos. *Kamishibai* no competía con las revistas, pero si otros dos nuevos medios centrados en Osaka.



Representación en un Kamishibai

Con el crecimiento económico japonés, la gente exigía más mangas. En respuesta, una de las principales editoras de libros, Kodansha, surgió en 1959 en el mercado de revistas. Su título *Shonen Magazine*, cambió la pauta de periodicidad mensual a semanal, multiplicando la producción. El triunfo de las revistas de manga acabó con el *Kamishibai*. Gregor & Brehm señalan al respecto que: “El significado social asumido simplemente por haber dibujado, el plano, sobre todo impresiones blanco y negras y sus parientes a color, anime, creció constantemente en paralelo con el auge económico después de la segunda guerra mundial”.⁵

Pronto, otros grupos editores como Shueisha, Shogakukan o Futabasha se unirían. Este sistema de producción sacrificaría el color, la calidad del papel y la sofisticación temática, llevándose también de paso la

5 Ibídem. Pág. 16.

crítica política. Pero aumentaría vertiginosamente las ventas hasta cifras estratosféricas y con ellas los beneficios empresariales, convirtiendo al manga en el medio de comunicación impreso más importante de Japón.

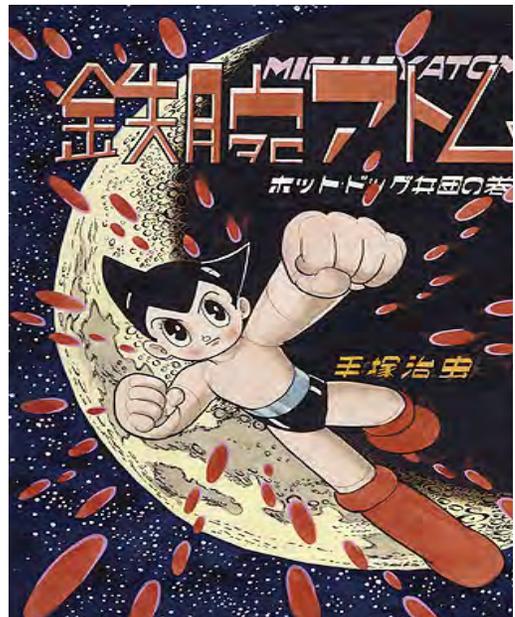
Ante esto, un joven de veinte años estudiante de medicina y apasionado de los dibujos animados, cambiaría la manera de hacer a la historieta japonesa con su primer libro rojo (de unas doscientas páginas de papel de baja calidad en blanco y negro, cuyo rasgo identificativo eran sus portadas en color rojo y su bajo precio).

Osamu Tezuka, (3 de noviembre de 1928 - 9 de febrero de 1989) gracias a su prolífica producción y a sus técnicas pioneras, a menudo se le llama el “padre del manga” o incluso “el dios del manga”. El rasgo más característico de la animación japonesa, los ojos desproporcionadamente grandes, fue inventado por Tezuka, quien se basó en los dibujos animados de Walt Disney.

Entusiasmado por el género de la animación llegada a Japón, principalmente de Estados Unidos, comenzó a dibujar cuando aún era un niño. Profundamente marcado por los horrores de la Segunda Guerra Mundial, desde el primer momento procuró transmitir con sus dibujos mensajes optimistas y humanitarios.

Su primer trabajo de importancia lo hizo a los veinte años. Fue la serie *Shin Takarajima* (La nueva Isla del Tesoro), vendió en su primera aparición entre 400.000 y 800.000 ejemplares. Su éxito fue aplicar al cómic un estilo cinematográfico descomponiendo los movimientos en varias viñetas y combinando este dinamismo con abundantes efectos sonoros.

Pero hasta los años cincuenta surgieron la mayor parte de sus grandes y famosos personajes, como *Janguru Taitei* (Kimba, el rey león), *Tetsuwan Atom* (Astro Boy) y el no menos famoso *Ribbon No Kishi* (La princesa caballero).



Portadas de La princesa caballero y Astro boy. Creados por Osamu Tezuka

El éxito continúa en las siguientes décadas, con series como *Hi no Tori* (Fénix, 1954), *Black Jack* (1973-84), *Buddha* (1972-83) y *Adolf* (1983), su última obra. Tezuka también fue pionero de la animación japonesa, pero antes de 1963 no consiguió hacer versiones de sus famosos mangas. En este año creó su propia empresa, Mushi Productions, con la que creó la primera serie de dibujos animados de Japón: *Tetsuwan Atom*, luego vendrían *Janguru Taipei* y *Ribbon no Kishi*. Todas ellas fueron grandes éxitos, lo que no impidió que su productora tras repetidas crisis financieras, se viese forzada a cerrar su estudio de animación.

Tal fue el impacto de sus creaciones y de sus obras que al día de hoy la base de su estilo perdura en los autores japoneses y en sus creaciones; los personajes que él dio a luz con su pluma siguen viviendo en la cultura popular de Japón, donde se puede encontrar en las librerías la gran mayoría de todas sus obras. Además, sus cómics han sido traducidos a decenas de lenguas, entre ellas al español.

Osamu Tezuka falleció el 9 de febrero de 1989, después de llegar a realizar 700 mangas, 150.000 páginas dibujadas y 60 películas en 35 años. A su muerte fue aclamado como “El dios del manga”, perpetuando así su impacto en la historia y la cultura de todo un país y de generaciones de lectores y autores. El éxito de Tezuka impone su esquema de epopeya en forma de serie de relatos y diversifica su producción en múltiples

géneros, de los que destacan sus adaptaciones literarias: el manga para chicos o “Shonen manga” y el manga para chicas o “Shojo manga”.

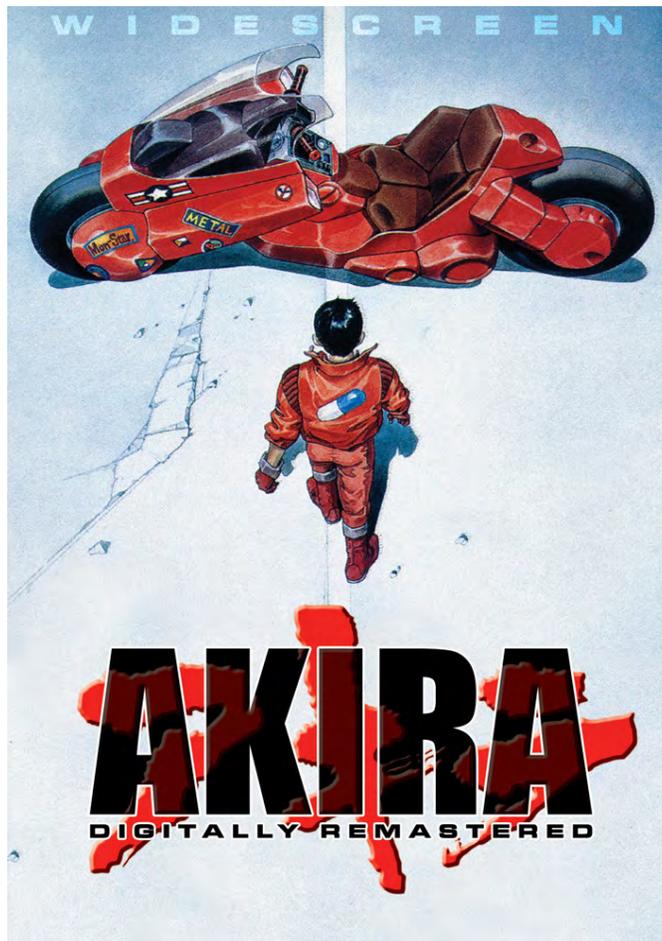
Sobre la importancia que Osamu Tezuka tuvo en el desarrollo del manga y el anime, Gregor & Brehm dice lo siguiente: “Osamu Tezuka es, sin duda, una de las figuras paternas más importantes del manga actual. Él desarrolló el concepto palabra-imagen-sintaxis específicamente japonés y es reconocido como el inventor de los ojos exageradamente grandes, considerados tan típicos de las figuras del manga”.⁶

Por otra parte, gracias al éxito de la versión cinematográfica de *Akira*, basada en el manga homónimo del dibujante Katsuhiro Otomo, publicado en 1982 en la revista *Young Magazine* de la editorial Kōdansha, en 1988 el manga empieza a difundirse internacionalmente a una escala antes jamás soñada, llegando a finales de la década de los noventa, a influir en las publicaciones de los gigantes del cómic estadounidense *DC Comics* y *Marvel Comics*, incluso hasta el punto de llegar (sin mucho éxito) a contratar al mangaka japonés Kia Asamiya para una de sus series bandera, *Uncanny X-Men*.

Pero la expansión que la producción japonesa *Akira* llevó a Occidente no fue algo que se forjó de la noche a la mañana, Osamu Tezuka llevó a la pantalla chica a *Astro Boy* ya en los años 1960 en tierras niponas, y es en esa época que había vendido los derechos de emisión de esta animación

6 *Ibídem.* Pág. 16.

a la cadena estadounidense NBC consiguiendo un éxito bastante notable de audiencia infantil, y en los años setenta le sucedieron las series de animación *Mazinger Z*, *Great Mazinger*, *Grendizer*, siendo ésta última un boom mediático en Francia donde se la conocería como *Goldorak*, todas ellas basadas en los cómics del mangaka y actual magnate de un imperio de distribución editorial Gō Nagai.



Poster Promocional de la película Akira.

Es en la década de los ochenta cuando empiezan a reinar otras series de origen japonés, animaciones como *Macross* conocida en Occidente por el nombre de *Robotech*, la revisión de *Astro Boy*, que en esta ocasión se volvería a filmar a color y con aires más modernos. También se daría el auge de la saga épica *Gundam Wing*, basada en el manga - serie, y que es sólo superada en temporadas y episodios por la serie de animación estadounidense *The Simpson* de Matt Groening.

Uno de los autores más relevantes e importantes en el auge mediático de finales de los ochenta y principios de los noventa ha sido sin duda alguna, el mangaka Akira Toriyama, creador de la mítica serie *Dragon Ball* y de la serie *Dr. Slump*, ambas caracterizadas por su humor picante, irreverente y absurdo. Tal fue el éxito de sus dos obras que en algunos países europeos llegó a desbancar de las listas de ventas de historieta al cómic estadounidense y a los cómics nacionales durante bastantes años, siendo en España y México los lugares más importantes en Europa y América Latina respectivamente para lanzar estas series.

Al día de hoy el manga se ha consolidado en la sociedad occidental debido al éxito cosechado durante las décadas pasadas y se ha llegado incluso a imitar por autores europeos y estadounidenses para tratar de competir con la cuidada estética y los recursos visuales de este género, siendo tal la importancia del mismo que ahora ha dejado de ser algo

minoritario en occidente a ser un fenómeno comercial y cultural que compite directamente con la hegemonía narrativa estadounidense y europea, como lo señalan Janse, Gregor & Margrit Brehm en su libro “Manga y anime son fenómenos totales en Japón y su fuerza ideológica y económica no debe ser subestimada”.⁷

Incluso Disney ha llegado a apreciar las producciones japonesas como producto comercial de calidad, al tener su distribuidora Buena Vista los derechos de distribución en cine de las películas del estudio Ghibli, del cual han salido muchas de las mejores obras que Japón ha dado al mundo de la mano de Hayao Miyazaki.

Su éxito ha sido muy grande, tanto que la película de animación *El viaje de Chihiro* llegó a ganar en el 2002 el Oscar a la mejor película de animación, premio que jamás una película japonesa de animación ganó nunca.

Otro éxito de la industria del manga, sobre todo a nivel internacional, es la obra original de Masami Kurumada, titulada *Saint Seiya*, conocida en occidente como *Caballeros del Zodiaco*. Kurumada, decide a principios de 1985 publicar su siguiente obra titulada *Saint Seiya* (título que traducido del inglés sería San o Santo Seiya). Esta serie está basada en las mitologías de muchas de las grandes culturas en la humanidad (chinas, japonesas, europeas, etc.), teniendo como fuente principal la griega.

⁷ Ibídem. Pág. 15.

Capítulo 2.

El mito escatológico occidental: *El Apocalipsis de San Juan o The Kingdom Come.*



No se puede comprender la situación actual de la sociedad sin hacer antes una revisión exhaustiva de la historia, en el sentido de que ésta nos deja ver lo que hemos sido, somos y seremos. El tener el recuerdo fresco de aquellos relatos que permitieron a nuestros ancestros explicar todos o gran parte de los fenómenos que les acontecían, hoy se nos brinda un marco de interpretación de los sucesos y acontecimientos que conforman nuestra realidad.

Como ya lo hablé en el primer capítulo de la presente tesis, las metanarrativas nos han permitido satisfacer en gran medida las incógnitas que han surgido a lo largo de más de 5 mil años de historia que tenemos como especie dominante en este planeta. Si bien es cierto que hoy la ciencia es el camino más aceptado para dar respuesta a los fenómenos, ya sean naturales, económicos o sociales; no podemos hacer a un lado a elementos como el mito, la religión o la filosofía, pues aunque carecen de un método científico (el cual parece ser infalible en la mayoría de los casos), nos da la posibilidad de interpretar la complejidad que representa la realidad.

Mitos como el Génesis de la Biblia, la leyenda de los soles de origen azteca, la titanomaquia, entre otros, brindan una explicación del origen divino de la naturaleza del hombre y de su entorno. Durante siglos fungieron como un medio por el cual el ser humano sofocaría las

angustias que en su ser había y daban respuesta a preguntas básicas existenciales como lo son: ¿Quiénes somos? ¿De dónde venimos? ¿Cuál es nuestro propósito?

Por ejemplo, en el Libro del Génesis de la Biblia señala lo siguiente: “En el principio crió Dios los cielos y la tierra. Y la tierra estaba desordenada y vacía, y las tinieblas estaban sobre la haz del abismo, y el Espíritu de Dios se movía sobre la haz de las aguas”.⁸

Otra visión de la formación del mundo y el universo, es la que Hesiodo presenta en la *Teogonía*, en la cual dice lo siguiente: “Antes que todas las cosas fue el Caos; y después Gea la de amplio seno, asiento siempre sólido de todos los inmortales que habitan las cumbres del nevado Olimpo y del Tártaro sombrío enclavado en las profundidades de la tierra espaciosa; y después Eros, el más hermoso entre los dioses inmortales, que rompe las fuerzas, y que de todos los dioses y de todos los hombres domeña la inteligencia y la sabiduría en sus pechos. Y de Caos nacieron Erebo y la negra Nix. Y de Nix, Éter y Hémero nacieron, porque los concibió ella tras de unirse de amor a Erebo. Y primero parió Gea a su igual en grandeza, al Urano estrellado, con el fin de que la cubriese por entero y fuese una morada segura para los dioses dichosos”.⁹

8 Libro del Génesis, versículos 1 y 2, en *La Santa Biblia*, Pág. 1.

9 Hesiodo, *La teogonía*. Pág. 5.

Ambas visiones se han presentado a lo largo de la historia en forma de un eterno conflicto entre las religiones politeístas y monoteístas, donde se señala por una parte que existía un caos y los dioses llegaron a poner orden a las cosas, moldeándolas conforme su antojo y su capricho; y donde al mismo tiempo se empeñaron estas deidades en confrontarse a si mismos por el control de las cosas. Por otro lado se muestra que de la nada surgió un todo producto de la voluntad de un ser divino el cual en seis días conformó el cosmos, la tierra, los animales y los seres humanos.

Pero al mismo tiempo se puede apreciar que comparten muchos elementos en común, como la idea de presentar a manera de relato épico el momento en que el universo y nosotros quedamos encadenados en un mismo destino.

Viéndolo de este modo, no es más que la idea de producir una historia, masificarla, presentarla y difundirla de tal forma que se convierta en una narración que trascienda de la simple transcripción de información. Utilizando un lenguaje propio pueda lograr esto.

Para entender mejor este punto, citaremos a Julio Amador Bech, quien en su obra señala que: “Los mitos han desempeñado una función esencial en la formación del saber durante milenios. La forma fundamental y originaria de la conciencia vital se halla en los mitos. Si modelo explicativo de la

realidad es el que ha regido el pensamiento humano desde un principio. De los mitos ha surgido la literatura, la poesía y la prosa, la diversidad de las construcciones imaginarias, conocidas hasta ahora”.¹⁰

La mitología es algo esencial en la vida del hombre, desde lo individual hasta lo colectivo. No se puede negar que a través de los años esta forma de explicarse las cosas, permitía además sostener un orden determinado en la sociedad, pues gracias a la dicotomía de su discurso se lograría la existencia de los equilibrios de fuerzas o creencias.

Las metanarrativas a través de los sistemas de valores o de creencias, lograron durante muchos siglos mantenerse vigentes en las sociedades, facilitando la interpretación de la realidad. Eliade Mircea menciona en su *Tratado de historia de las religiones* lo siguiente: “El mito puede degradarse en leyenda épica, en balada o en novela, o también sobrevivir bajo la forma disminuida de “supersticiones”, de costumbres, de nostalgia [...] no por ello pierde su estructura ni su alcance [...] Evidentemente, cada nuevo deslizamiento acarrea un “espesamiento” del conflicto y de los personajes dramáticos, un oscurecimiento de la transparencia original, así como la multiplicación de las notas específicas del “color local”. Pero los *modelos* transmitidos desde el pasado más lejano no desaparecen, no pierden su poder de reactualización, siguen siendo válidos para la conciencia moderna”.¹¹

10 Amador Bech. Op. Cit. Pág. 15.

11 Mircea, Eliade. *Tratado de las religiones*, en Julio Amador Bech. Op. Cit. Pág. 15.

Desde el punto de vista de la cultura, los metarrelatos ayudaron a la construcción de muchos géneros literarios que hoy existen e incluso dieron una gran contribución para la creación del cómic y el manga.

Estos medios de comunicación son actualmente una manera (el cine, la radio y la TV, también) por la cual las metanarrativas se reproducen y llegan a ser masificadas. Si bien en la antigüedad las grandes narrativas se conocían gracias a los textos religiosos y su influencia en la sociedad a través de los monjes, actualmente hay muchas más formas de conocerlas.

Pero lo importante aquí es resaltar que son los jóvenes (cuya búsqueda por sentir que pertenecen a algo está más presente en esta etapa) son lo más susceptibles a interpretar las metanarrativas. Al preguntársele a la Maestra Tokiyo Tanaka sobre el por qué del gusto de los jóvenes hacia las historietas, su respuesta fue la siguiente: “La historieta ofrece la visión de un mundo deseable pero no posible, ya que no se encuentra en la literatura actual”.¹²

Complementando esta idea encontramos que “El modelo de los mitos es universal, y perdurable, porque encierra la dificultad que hace posible que la complejidad de la vida sea comprendida y expuesta por el lenguaje. El discurso de los mitos resuelve las contradicciones más difíciles...”¹³

12 Entrevista a Tokiyo Tanaka (Maestra en historia y cultura japonesa por la Universidad de Tukuba, Japón) en el programa *Ventana 22*, transmitido el 27 de julio de 2007 a las 12:30 am.

13 Amador Bech. Op. Cit. Pág. 16

2.1 La Escatología: El mito del fin de los tiempos

El Apocalipsis de San Juan representa el último texto que conforma la Biblia; fue escrito entre los siglos I y II D.C., y presenta uno de los relatos con mayor presencia en nuestra existencia: el mito escatológico.

Entendemos por escatología al conjunto de relatos que hablan del fin de los tiempos y en como habremos de desaparecer. Una definición escueta es la que presenta el Diccionario Enciclopédico Océano acerca de escatología donde esta significa: “Parte de la teología que estudia el destino final del hombre y del universo. Teoría referente a dichos destinos”.¹⁴

Anteriormente, la escatología dedicaba su estudio exclusivamente a las cosas que le sucederían a cada individuo luego de su muerte y a la humanidad al terminar su historia, algo a veces tan alejado de la realidad cotidiana que hasta la crítica moderna llegaría a decir que el cristianismo se dedicaba únicamente a atraer la atención de los fieles hacia las cosas del cielo y los distraía de las cosas verdaderamente importantes, en donde el hombre vive su historia y hace del futuro presente.

Debemos entender entonces que la escatología se encuentra rodeada en todo momento por el uso del mito, “... resuelven el misterio fundamental de la existencia. La vida misma es el gran misterio: ¿Por

14 Definición de Escatología. *Diccionario Enciclopédico Océano*. Pág. 607.

qué somos? ¿Por qué existe lo que es? ¿Por qué no mejor la nada?
¿Por qué lo que existe es como es?”¹⁵

La palabra escatología significa etimológicamente “tratado de los éskahtos”, donde éskahtos (de origen griego) significa cosas últimas, es decir, la escatología es el estudio de las cosas que sucederían, tanto con cada persona como en lo colectivo, al final de su historia y de su vida. Para estos propósitos, las cosas últimas se identificaban sobre todo con cuatro puntos principales:

La muerte o penuria	El cielo o gloria
El juicio	El infierno

Sin embargo, el enfoque actual que desarrolla la escatología, en vez de centrarse únicamente en reflexiones sobre lo que ocurriría al final del tiempo (de cada persona al llegar el momento de su muerte o en el ocaso de la humanidad con el fin de la historia), se centra en lo que implicarían estos sucesos, en la esperanza que conllevarían y lo que el cristianismo propondría como motivo de esperanza para un actuar cristiano conciso y no llevado a quedarse contemplando el cielo olvidando en dónde se tienen puestos los pies. Todo esto tiene su fundamento centrado en el pensamiento hebreo que sustenta en gran medida al dogma religioso cristiano.

15 Amador Bech. Op. Cit. Pág. 21.

Eliade Mircea sostiene que: “La escatología no es más que la preconfiguración de una cosmogonía del porvenir. Pero toda escatología insiste en este hecho: La Nueva Creación no puede tener lugar hasta que este mundo no sea definitivamente abolido. No se trata ya de regenerar lo que ha degenerado, sino de destruir el viejo mundo para poder recrearlo *in Toto*. La obsesión de la beatitud de los comienzos precisa la destrucción de todo lo que ha existido y, por tanto, se ha degradado, desde la Creación del Mundo: es la única posibilidad de reintegrar la perfección inicial”.¹⁶

El mito escatológico brinda la necesidad de la reconstrucción del universo existente. De esta manera constatamos que la escatología forma parte del inconciente colectivo, puesto que ha estado presente en todos los pueblos. Mircea ejemplifica esto al decir que: “La mayoría de los mitos americanos del Fin del Mundo implican, bien una teoría cíclica (como la de los azteca); bien la creencia de que la catástrofe será seguida de una Nueva Creación; bien, finalmente (en ciertas regiones de América del Norte), la creencia en una regeneración universal efectuada sin cataclismo, según las tradiciones aztecas, ha habido cuatro destrucciones del Mundo, y la quinta se espera para el futuro. Cada uno de estos Mundos está regido por un “Sol”, cuya caída o desaparición marca el Fin”.¹⁷

16 Mircea, Eliade, *Mito y realidad*. Op. Cit. 42

17 Ibídem. Pág. 65

Entonces podemos concluir que la escatología es el cimiento de las principales religiones como el zoroastrismo, judaísmo, cristianismo e Islam, y cuya esencia, como lo señala Jean Pierre Sironneau en su libro *El retorno del mito y lo imaginario sociopolítico* es la siguiente: “Hubo en el principio un estado perfecto del hombre o de la sociedad (Edén primitivo, Edad de Oro, pureza original). Pero hubo una caída (en un estado de desgracia, de pecado, de alienación, de esclavitud). Este estado no es definitivo; tendrá lugar una brutal ruptura (por la llegada de un dios, de un ancestro, de un Mesías) y a través de la redención (muerte del dios) o insurrección y revolución (lucha violenta) terminará ese estado de desgracia y se instaurará la nueva era próxima a la pureza original (el reino milenarismo o la tierra prometida)”.¹⁸

De esta manera identificamos a *Kingdom Come* como una representación en cómic de uno de los mitos escatológicos más recurrentes de la historia de la sociedad occidental: *El Apocalipsis de San Juan*, y en el caso de la presente tesis será objeto de un análisis de contenido en el cual buscaré elementos iguales, similares y opuestos de manera textual, ilustrada y discursiva al último de los relatos bíblicos.

18 Sironneau, Jean Pierre, *El retorno del mito y lo imaginario sociopolítico*.
Pág. 14

Multiverso y Elseworlds: Lo mismo pero...

Kingdom Come, obra de Mark Waid y Alex Ross, fue publicada en 1996 por la editorial DC Comics como parte de su línea de historietas llamadas *Elseworlds*. Antes de continuar con el análisis de esta obra, debo hacer unas cuantas explicaciones acerca del término arriba mencionado y sobre otro introducido también por la editorial DC Comics, me refiero al concepto Multiverso.

Desde el punto de vista científico un multiverso es definido como: “término usado para describir a un hipotético... generalmente usado en la ciencia ficción para describir a un grupo de universos que están relacionados entre si (universos paralelos). Se trata de la idea de que el universo que se puede observar es sólo una parte de la realidad física que dio origen a la definición del concepto multiverso. El término se inventó en diciembre de 1960, por Andy Nimmo, el entonces vice-director de la *British Interplanetary Society* con sede en Escocia, cuando en un discurso que preparó para dicha organización acerca de la interpretación “varios-mundos”, dijo que el concepto forma parte de la física cuántica y que se había publicado en 1957. La definición original de “multiverso” era: un universo aparente, una multiplicidad que se combina para hacer al universo entero”.¹⁹

19 Definición de multiverso en Wikipedia, <http://es.wikipedia.org/wiki/Multiverso>, consultada el 30 de septiembre de 2007 a las 9:00 pm.

Para DC Comics el concepto de multiverso está ligado a la definición citada previamente. Wikipedia señala lo siguiente: “el multiverso de DC Comics era una serie de historias ligadas a la continuidad de dicha empresa, en las que múltiples versiones ficticias existían en el mismo espacio, separados uno de otro por sus resonancias vibracionales. Cada universo perteneciente a ese multiverso tenía diferencias entre unos y otros, ya fuese de maneras sutiles o profundas. La diferencia más notable era que la tierra de cada universo tenía superhéroes distintos, o bien la vida e historia de los superhéroes de una tierra era diferente a la de las otras”.²⁰

El uso del concepto multiverso dentro de las historietas en DC Comics ha sido un elemento recurrente desde su aparición en 1961 en *The Flash #123* en la historia los *Flash de Dos Mundos (The Flash of Two Worlds)*. Temporalmente el multiverso desapareció de la continuidad de esta compañía cuando se presentó la historia *Crisis on Infinite Earths (Crisis en las Tierras Infinitas 1985-1986)*, ya que muchos de los personajes presentaban incongruencias en sus orígenes o en distintos elementos; así que suprimirlo sería corregir esas fallas en sus cómics.

Desde esa época, muchos editores en DC quisieron crear historias paralelas con sus personajes más conocidos, pero sin la existencia de universos paralelos, era prácticamente imposible llevarlas a cabo.

20 Definición de Multiverso (DC Comics) en Wikipedia, http://es.wikipedia.org/wiki/Multiverso_%28DC_Comics%29, consultada el 30 de septiembre de 2007 a las 9:30 pm.

La solución más viable fue la creación de un concepto llamado *Elseworlds*, que es definido por Wikipedia de la siguiente manera: “Elseworlds (Otros Mundos) es la publicación de un grupo de cómic books producido por DC Comics que ocurren fuera de la continuidad de ella. Según su slogan: ‘en Elseworlds, los héroes salen de sus lugares habituales y se colocan en épocas y sitios extraños, algunos que han existido o que pudieron haber existido, y otros que no pueden, no pudieron o no deberían haber existido’. El resultado es historias que hacen a los personajes del ayer que son tan conocidos, con un futuro fresco. A diferencia de su contraparte *What If?* de Marvel Comics, que basa sus historias en un sólo punto de divergencia de su continuidad regular, la mayoría de “Elseworlds” en cambio toman lugar en continuidades enteramente autónomas cuya única conexión a la continuidad de DC Comics es la presencia de los personajes recurrentes”.²¹

De esta forma es como se presenta en 1989 la obra titulada *Gotham by Gaslight* (1989), creado por Brian Augustyn y Mike Mignola, y editado por Mark Waid, en la que se ofrece una versión de Batman en la época Victoriana, en la que el superhéroe inicia una persecución en contra de Jack “El destripador”, quién llega a “Ciudad Gótica” (Gotham City). Sin embargo este título no fue publicado originalmente con este sello, pero su éxito propició la creación del concepto, haciendo que este título fuese declarado el primer *Elseworlds*.

21 Definición de Elseworlds en Wikipedia. <http://en.wikipedia.org/wiki/Elseworlds> consultada el 30 de septiembre de 2007 a las 10:00 pm.

Esta es una lista de los “Elseworlds” más importantes de los últimos años:

- *Batman: Thrillkiller* – Recopilación de las siguientes obras:
 - *Batgirl & Robin: Thrillkiller* (1997)
 - *Batgirl & Batman: Thrillkiller '62* (1998)
- *Tales of the Multiverse: Batman - Vampire* (2007) – Recopilación de las siguientes historias:
 - *Batman & Dracula: Red Rain* (1991)
 - *Batman: Bloodstorm* (1994)
 - *Batman: Crimson Mist* (1998)
- *Batman: The Book of the Dead 1 & 2* (1999)
- *Batman: Castle of the Bat* (1994)
- *The Dark Knight Returns* (1986)
- *The Dark Knight Strikes Again* (2001-2)
- *Batman: Gotham by Gaslight* – Recopilación de las obras:
 - *Batman: Gotham by Gaslight* (1989)
 - *Batman: Master of the Future* (1991)
- *Batman: In Darkest Knight* (1994).
- *Superman: Red Son* (2003)
- *Kingdom Come* (1996)
- *JLA: The Nail* – Recopilación de las siguientes obras:
 - *JLA: The Nail* (1998)
 - *JLA: Another Nail* (2004)
- *JSA: The Liberty Files* – Recopilación de las historias:

- *JSA: The Liberty File* (1999-2000)
- *JSA: The Unholy Three* (2003)
- *Justice Riders* (1997)
- *Wonder Woman: Amazonia* (1997)
- *Green Lantern: Evil's Might* (2002)
- *Green Lantern: 1001 Emerald Nights* (2001)
- *JLA: The Island of Dr. Moreau* (2002)

Así desde 1989 este tipo de publicaciones presentaron historias diferentes a las mostradas en la continuidad habitual de DC Comics. Sin embargo con la publicación de la serie titulada Crisis Infinita (*Infinite Crisis* 2005-2006, secuela de *Crisis en las tierras Infinitas*) es como se termina el ciclo de vida de Elseworlds, puesto que al concluir *Infinite Crisis* y la maxi-serie titulada *52*, se da a conocer el renacimiento del multiverso, siendo esta vez un número concreto de nuevos universos: 52.

Venga a nosotros tu Reino: *Kingdom Come*.

Pongámonos a pensar que por un instante durante los últimos momentos del siglo XX, todos somos superhéroes. Observemos la manera en que vivimos: Podemos realizar viajes por tierra a velocidades sorprendentes con una inimaginable facilidad; llegamos a comunicarnos inmediatamente a voluntad con la gente en los rincones más lejanos del globo; controlamos y participamos en las economías mundiales, predecimos las inclemencias de las fuerzas ambientales, construimos maravillas, entre otras cosas.

Ahora pensemos que una persona de hace tan sólo unos cientos de años o más pudiera mirar nuestras vidas, esa persona supondría que hemos dejado de ser mortales para convertirnos en dioses.

Para este individuo sería una gran sorpresa observar lo que el más ordinario de nosotros podría hacer con un coche o interrumpir luz eléctrica por medio de un interruptor; estaría aterrado de ver funcionar una máquina contestadora. De esta manera es la que muchos de nosotros hemos visto siempre a nuestros superhéroes – semejantes a los dioses. Nuestro visitante de épocas pasadas tendría una opinión incorrecta sobre nosotros, por supuesto, pero no más errónea que la nuestra acerca de los héroes.

Así es como *Kingdom Come* presenta su trama; la concepción de un mundo donde los hombres se sienten gobernados por los deseos y caprichos de los dioses (en este caso los superhéroes) y cómo desean la construcción de un mundo mejor para sus creyentes-protegidos.

Elliot S. Maggin en la edición conmemorativa por el décimo aniversario de su publicación titulada *Absolute Kingdom Come* señala en su introducción lo siguiente: “En *Kingdom Come* Mark y Alex dibujaron un dicotomía entre la raza humana y lo que nosotros llamamos la raza metahumana. Es la fuente del conflicto a través de la historia. Y la síntesis de la historia es el descubrir que esta distinción es falsa”.²²

Lo que Elliot S. Maggin quiere decir es que éstas distinciones entre metahumanos y hombres (similar a la diferencia que existe entre deidades y mortales) muchas veces tienden a ser falsas en el entendido de creerlos superiores ante nuestra propia existencia. Esto es *Kingdom Come* ante los ojos de sus protagonistas, una lucha entre los dioses metahumanos; quienes se han auto impuesto el título de protectores de las débiles almas humanas, tratando de imponer orden en un mundo caótico y carente de figuras a las cuales temer y venerar.

Esto es un reflejo de lo que a través de los años y por medio de la mitología, la religión y en gran medida la filosofía, ha sido plasmado por

²² Maggin, Elliot S en Waid, Mark & Alex Ross. *Absolute Kingdom Come*. Pág. 7.

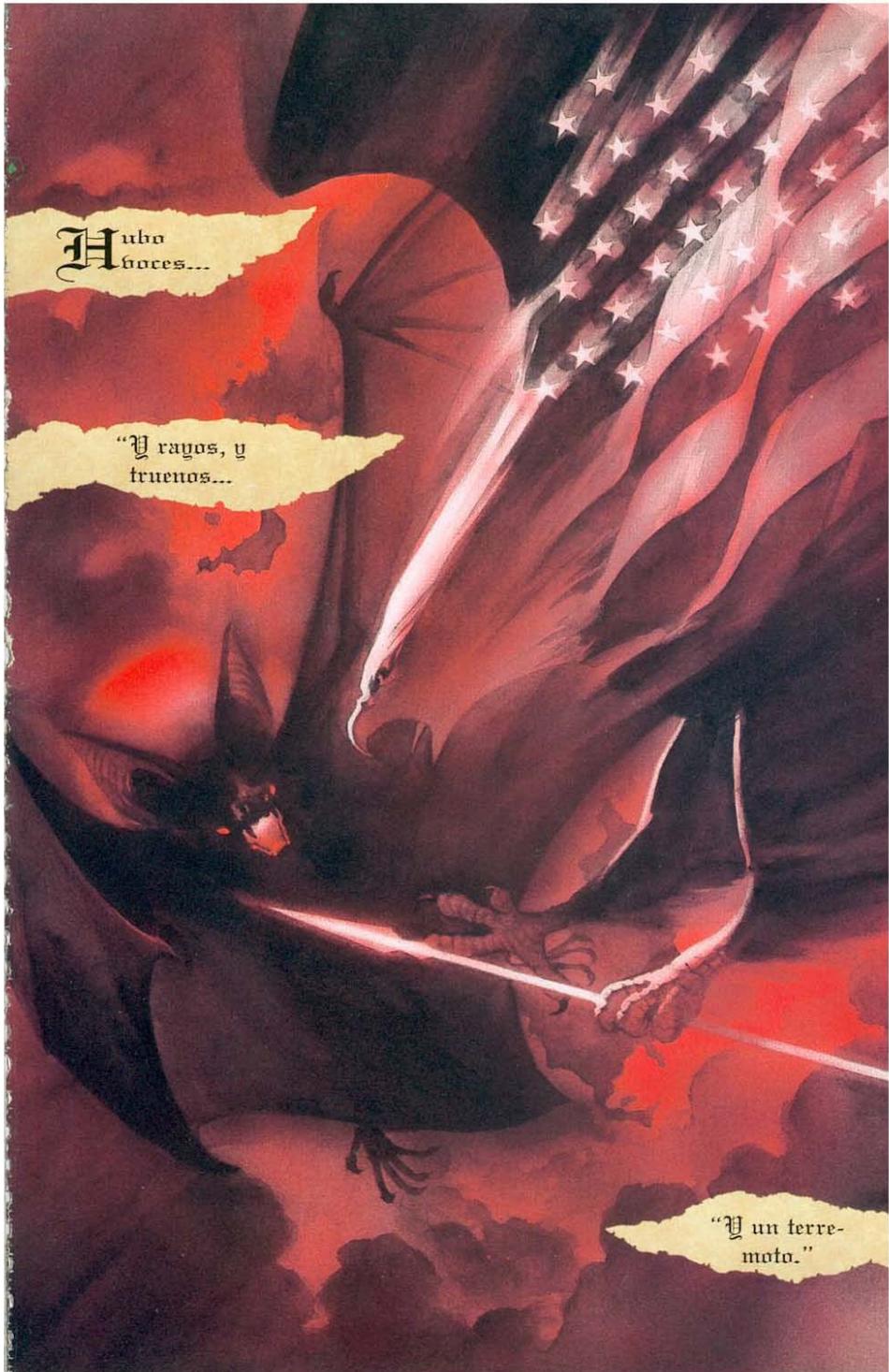
medio de textos que se han tornado en piezas claves de la cultura. La cultura es importante como generador de identidad y vinculación para los hombres en todas las épocas. Hablar de un pueblo que carece de ésta, es hablar de una nación sin identidad; carece de marcos referenciales de tiempo y espacio con los cuales se pueden interpretar los usos y costumbres que un grupo y otro poseen, e igualmente con los cuales lograr construir diferencias que los distinguen de otros.

Kingdom Come nos habla de una crisis de valores en la sociedad, los héroes de antaño ya no representan la cúspide de la aspiración del ser humano, se les presenta como dioses a los que hay que temerles, rendirles culto y jamás desafiarlos, aunque ello conlleve a la renuncia del libre albedrío. La meta o el fin del superhéroe ya no es proteger al inocente, rasgo característico de su arquetipo; se aleja mucho de una causa justa. La lucha por el poder se hace presente y la aspiración de un mejor porvenir, se ve destruido en pro de un orden sustentado en el poder del miedo.

La historia se sitúa alrededor de 10 años después de la publicación de esta obra. La humanidad vive en un caos, los superhéroes han desaparecido y en su lugar una nueva generación de metahumanos ha tomado su lugar, imponiendo un reino de terror en la sociedad. Las personas se sienten desprotegidas; eventos como el premio Nóbel, los

juegos olímpicos, mundiales deportivos, entre otros fueron cancelados; se abandonó toda clase de reconocimiento a la excelencia humana. La ausencia de figuras heroicas, de aquellas que logran inspirar a otros a luchar por un mejor futuro abandonaron la batalla.

Curiosamente, y a pesar de esta situación, de la carencia de figuras ideales, existe el deseo en el ser humano por contar con dichos íconos. No se trata exclusivamente de la ausencia de poder, sino que también podemos hablar de la necesidad y exigencia de una sociedad de tener a esos personajes como referentes de acción ante la vida cotidiana. Por tanto, podemos hablar entonces de un proceso integrador en la construcción del discurso del cómic, donde se reconoce además, el papel activo de la sociedad.



Hubo
truenos...

"Y rayos, y
truenos..."

"Y un terre-
moto."

En la página anterior observamos la primera página del tomo uno de esta historia. Podemos ver algunos elementos propios de la lucha maniquea más recurrente en la historia de la humanidad: La lucha del bien y del mal. Aquí podemos ver dos seres que pueden representar este choque, por una parte se muestra un murciélago, históricamente relacionado con la oscuridad y por ende con el mal y enfrentándolo está un águila, vinculada con las fuerzas del bien. Ahora, esta ave está rodeada de dos elementos propios de la cultura norteamericana: Las flechas y la bandera estadounidense.

El águila es la manifestación de poder y grandeza. Es asociada al sol y al cielo; se vincula con el rayo y el trueno; los rasgos que impresionan son la fuerza, la resistencia, la altura y audacia del vuelo. Alude a la realeza y a la divinidad desde épocas muy remotas; en la antigua Grecia simbolizaba y acompaña a Zeus. En la Biblia encontramos al águila como imagen del poder divino.

De igual forma el murciélago era relacionado en la Europa medieval con los demonios y espíritus nocturnos, era el ser malévolo que chupa la sangre a los niños durante el sueño; mientras que para las religiones abrahámicas el Diablo es presentado a menudo con las alas de éste animal.

Para Miranda Bruce-Mitford en su *Enciclopedia de Signos y Símbolos*, estos animales representan lo siguiente: “En Occidente, el murciélago se considera un ser sucio al que se relaciona con la muerte. Se consideraba una forma del demonio; los vampiros se podían convertir en murciélagos... El águila, universalmente considerada reina de las aves, es un símbolo del sol, de la realeza y de los dioses, en especial de los dioses celestes. Representa autoridad, fuerza, victoria y orgullo, y en China el principio masculino yang, la visión audaz y la bravura. Se le identifica a menudo como el mítico Garuda hindú en su lucha mortal con la serpiente. Como el halcón, se dice que el águila mira directamente al sol cuando vuela hacia las alturas; por este motivo en la Europa medieval se la asociaba con la oración que se elevaba hacia Dios y con la ascensión de Cristo. En Australia, el águila marina conduce las almas de los muertos de vuelta al mundo de los sueños”.²³

Además de estos dos animales podemos ver algunos textos que son identificados como extractos del Apocalipsis de San Juan en su versículo 8:5, donde se dice lo siguiente: “Y el ángel tomó el incensario, y lo llenó del fuego del altar, y lo arrojó a la tierra; **y hubo truenos, y voces, y relámpagos, y un terremoto**”.²⁴

Esto se trata del anuncio de la crisis que está por venir, así como en la Biblia se menciona esto como referencia al conflicto entre las fuerzas del mal, que desembocará en el armagedón, la batalla por el destino final de la humanidad y el reinado de mil años de Cristo.

23 Bruce-Mitford, Miranda. *Enciclopedia de Signos y Símbolos*. Págs. 63 y 66.

24 Apocalipsis de San Juan, *La Santa Biblia, versículo 8:5*.



“Y siguieron con
fuego mezclados con
sangre.

“Una estrella cayó
del cielo. Ardía como si
fuera una antorcha...

“El primer ángel tocó la trompeta, y hubo granizo **y siguieron con fuego mezclados con sangre**, que fueron lanzados sobre la tierra; y la tercera parte de los árboles se quemó, y se quemó toda la hierba verde”.²⁵

En la siguiente página encontramos este otro extracto bíblico, que señala la muerte de la flora en la tierra, así como el inicio de los castigos de dios hacia la humanidad. El hablar sobre el granizo que se mezcla con sangre es una clara referencia al que cayó y golpeó a los egipcios durante las 10 plagas con las que fueron castigados.

“El tercer ángel tocó la trompeta, y cayó **del cielo una gran estrella, ardiendo como una antorcha**, y cayó sobre la tercera parte de los ríos, y sobre las fuentes de las aguas”.²⁶

Los castigos continúan gracias a los ángeles que trabajan para dios. Este versículo señala la caída posiblemente de un meteorito que evaporará la tercera parte de los ríos y aguas en el mundo, siendo esto un indicativo de la guerra que combatirán las fueras del bien y del mal.

Podemos observar una serie de elementos como el rayo o el relámpago, que como lo señala Juan Eduardo Cirlot se trata de “... el fuego celestial con fuerza activa, terrible y dinámica. El rayo de Parabrahman, el fuego-éter de los griegos, es un símbolo de la energía suprema, creativa. Júpiter-Zeus posee esta

25 Ibídem. Versículo 8:7.

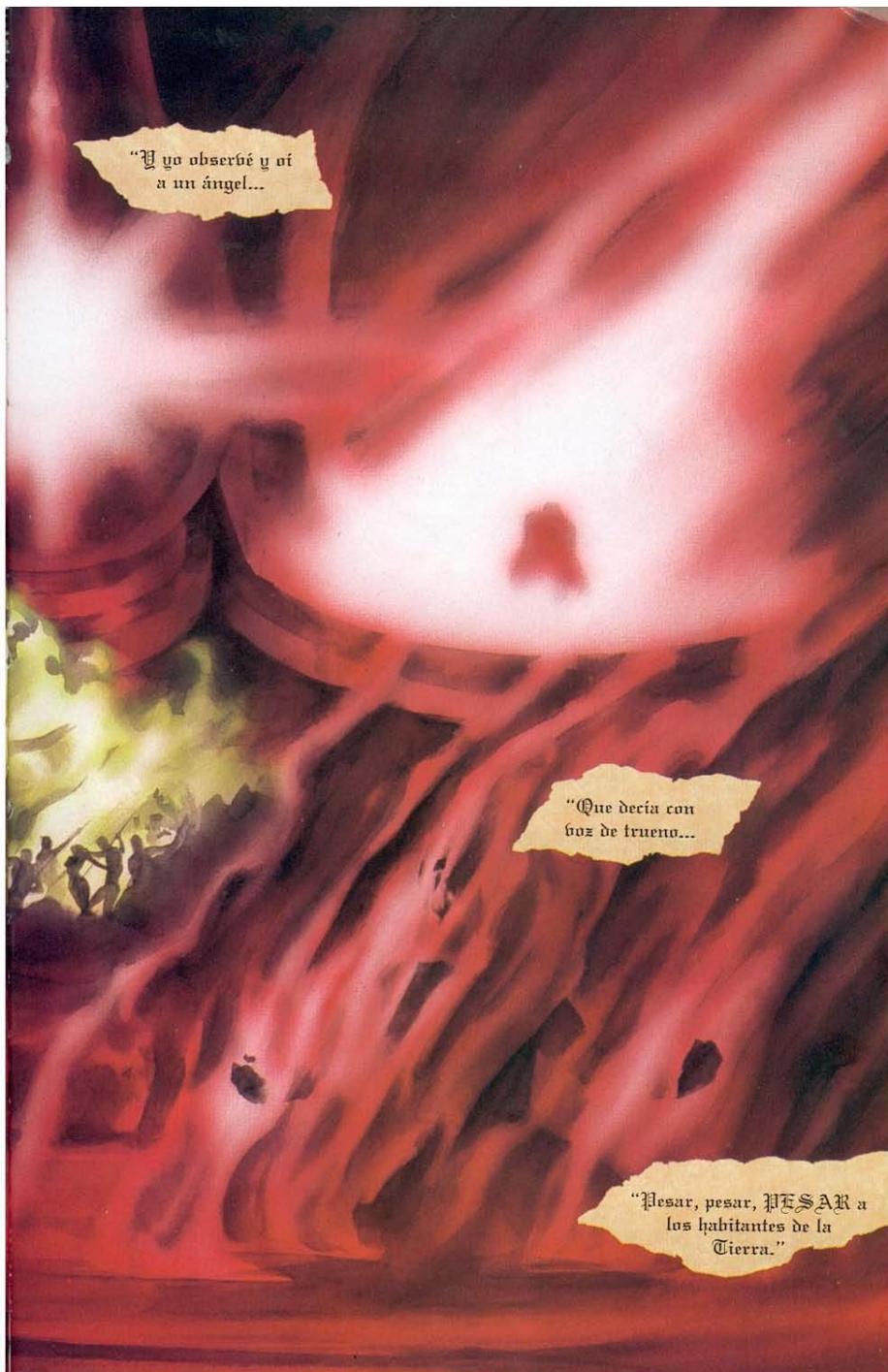
26 Ibídem. Versículo 8:10.

cualidad por acentuar su naturaleza demiúrgica. Al mismo tiempo, el resplandor del relámpago se relaciona con el amanecer y la iluminación. Al mismo tiempo, el relámpago está conectado con la primera muestra del zodiaco, simboliza el inicio de la primavera, principio inicial de cada ciclo. El rayo representa emblema de soberanía. El rayo con alas expresa ideas de energía y velocidad. Los tres rayos de Júpiter-Zeus simbolizan las fuerzas de la ocasión, del destino y de la providencia –que moldean el futuro -. En la mayoría de las religiones encontramos que ocultan la gloria de dios de la mirada del hombre, y entonces el relámpago-resplandor revela repentinamente toda su gloria. Esta imagen de las insignias que perforan la oscuridad es universal”.²⁷

Por lo tanto, aquí podemos ver que estos rayos y relámpagos simbolizan el azar, la providencia y el destino que tendrá repercusiones en el futuro de la humanidad, la cual se encuentra a merced de la voluntad de los dioses-superhéroes y del trágico porvenir que les espera.

Además se aprecia un lago cuyas aguas están pintadas de color rojo, lo cual podría significar un derramamiento de sangre que es una inevitable consecuencia del armagedón. Tristemente en todas las guerras hay pérdidas para ambos bandos. Otra interpretación que se le puede dar a estas aguas teñidas de carmesí, podría tratarse de otra de las plagas que dios envió por medio de Moisés para castigar a los verdugos de su pueblo, ya que gracias a su suprema voluntad tornó las aguas en sangre.

27 Cirlot, Juan Eduardo. *Diccionario de Símbolos*. Pág. 342.



"Yo observé y oí
a un ángel..."

"Que decía con
voz de trueno..."

"Pesar, pesar, PESAR a
los habitantes de la
Tierra."

“Y yo observé, y oí a un ángel volar por en medio del cielo, que decía con voz de trueno: ¡Ay, ay, ay, de los que moran en la tierra, a causa de los otros toques de trompeta que están por sonar los tres ángeles!”²⁸

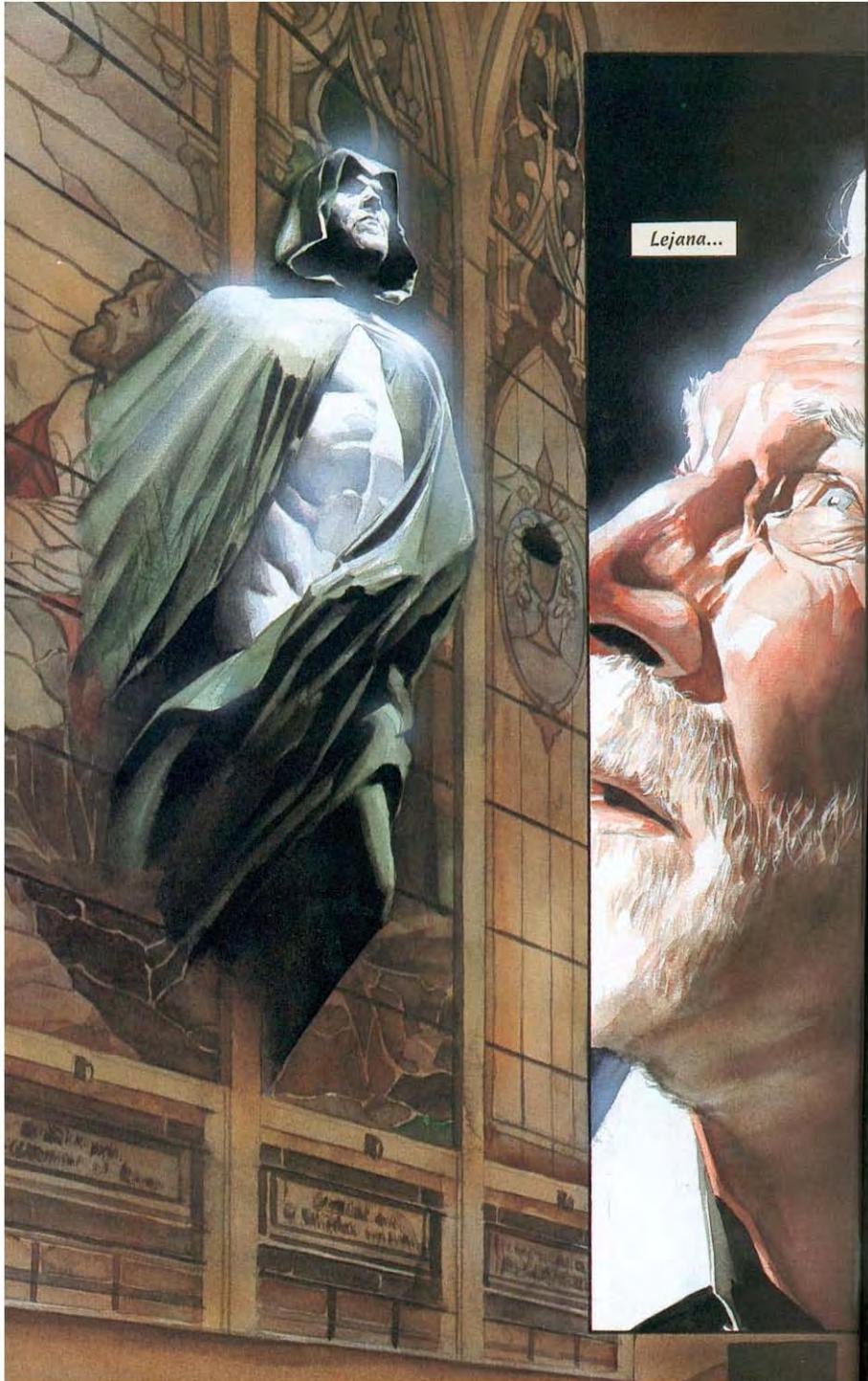
Acompañada de este texto, podemos ver tres copas, llenas de fuego celestial, las cuales indudablemente se tratan de las copas que dios le da a los ángeles, mientras uno de ellos se lamenta del destino de aquellos que habitan en la tierra, fuera de su gracia y gloria.

Cirlot señala acerca de las copas o cálices lo siguiente: “El cáliz de la liturgia cristiana es la forma trascendental de la copa. Relacionado con el grial, toma con frecuencia la forma de dos mitades de una esfera colocada espalda contra espalda. En esto, la parte inferior de la esfera se convierte en un receptáculo abierto a las fuerzas espirituales, mientras que la parte superior se cierra sobre la tierra, que duplica simbólicamente. El cáliz tiene cierta afinidad con el simbolismo céltico de la caldera”.²⁹

Las copas entonces representan la división del mundo, por una parte se trata del cielo, el reino del todo poderoso, donde los buenos y justos habitarán una vez que haya terminado el juicio final, mientras que la otra mitad es el mundo de los mortales que aguardarán el castigo o recompensa que les sea otorgado.

28 Apocalipsis de San Juan, *La Santa Biblia*, versículo 8:13.

29 Cirlot, Juan Eduardo. Op. Cit. Pág. 43.



Lejana...

La siguiente imagen recuerda algunos vitrales y cuadros famosos en los cuales los santos son visitados por los ángeles, quienes vienen a confiarles la palabra de dios. En este caso se presenta el personaje llamado Espectro (*Spectre*, quien simboliza la ira y la venganza de Dios) al pastor Norman McCoy a quien necesita para realizar el juicio a aquellos que participarán en el conflicto venidero y el cual le ha sido revelado por medio del Apocalipsis de San Juan.

Durante más de mil años se realizaron una gran cantidad de obras que representaban precisamente este tipo de situaciones, donde ángeles venían de los cielos para develar misterios y otorgar mensajes que el todopoderoso les mandaba a diversas personas.

Recordemos que a lo largo de la historia de las religiones abrahámicas este es el vehículo por el cual se recibía la voluntad de dios, ejemplo de ello son los siguientes:

- Abraham fue visitado por tres ángeles, el más conocido es cuando éste está a punto de sacrificar a su hijo Isaac
- Moisés presenció a dos: cuando le fue encomendada la tarea de liberar al pueblo de Israel, y cuando lograron escapar de Egipto.
- Dios envió al Arcángel Gabriel para anunciarle a la virgen María que estaba embarazada del Mesías (Jesucristo)
- El arcángel Gabriel anuncia la resurrección de Jesucristo.
- Tras la visita de un ángel, San Juan Apóstol escribe el Apocalipsis.



“Y vi a los siete angeles que estaban frente a Dios...”

“Y otro ángel llegó y se posó en el altar, y tenía un incensario de oro...”

“Y el ángel tomó el incensario y lo llenó de fuego del altar...”

“Y los siete ángeles se prepararon para hacer llamado...”

En esta imagen se ve plasmada la visita de lo que parece ser el descenso de los ángeles a la tierra, quienes están al frente de esta representación y a sus espaldas se ve una antorcha encendida con fuego celestial y al igual que las anteriores páginas, se acompaña de una serie de fragmentos de la Biblia: “Y vi a los siete ángeles que estaban en pie ante Dios; y se les dieron siete trompetas”.³⁰

La aparición de ángeles en la imagen simboliza la presencia de elementos divinos provenientes de los cielos, y ante lo cual Cirlot comenta lo siguiente: “Un símbolo de fuerzas invisibles, de las energías ascendentes y descendentes entre la fuente de Vida y el mundo de fenómenos. Aquí, como en otros casos (tales como la cruz), el hecho simbólico no modifican el hecho verdadero. Para la alquimia, el ángel simboliza la sublimación, es decir la ascensión de un principio (espiritual) volátil, como en las figuras del *Viatorium Spagyricum*. El paralelismo entre las órdenes angelicales y los mundos astrales ha sido remontado con la precisión singular por Rudolf Steiner en *Les Hiérarchies spirituelles*, después del tratado en las jerarquías celestiales por el Pseudo-Dionysius. Desde el principio de cultura, los ángeles figuran como una iconografía artística, y por el cuarto milenio antes de Cristo, poco o ninguna distinción se hace entre los ángeles y las deidades con alas. El arte gótico, en muchas imágenes notables, expresa los aspectos protectores y sublimes de la figura del ángel, mientras que en el Romanesco tiende a tensionar su naturaleza del otro mundo”.³¹

30 Apocalipsis de San Juan, *La Santa Biblia*, versículo 8:2

31 Cirlot. Op. Cit. Pág. 9

De este modo confirmamos que los ángeles vistos en la página anterior provienen de naturaleza divina. Por otra parte y como se mencionó antes, hay una imagen de una antorcha con fuego divino, ante lo cual se hace presente el siguiente versículo bíblico: “Otro ángel vino entonces y se paró ante el altar, con un incensario de oro; y se le dio mucho incienso para añadirlo a las oraciones de todos los santos, sobre el altar de oro que estaba delante del trono”.³²

Ante esto comparto la creencia que Juan Carlos Cirlot tiene con respecto de la presencia de la llama y la antorcha, pues él señala con respecto de la antorcha lo siguiente: “Identificado con el sol, es el símbolo de la purificación con la iluminación. Era el arma manejada por Hércules contra la hidra de Lerna; su fuego cauteriza heridas. Aparece en muchas alegorías como el emblema de la verdad”.³³

Además hace un puntual análisis con respecto de la significación del simbolismo que posee la flama, donde define lo siguiente: “Hay ciertos puntos significativos del contacto entre la llama y la luz. Para Bachelard, la llama simboliza la trascendencia de sí mismo, mientras que la luz significa el efecto trascendental sobre el ambiente. Él agrega que el ‘el alquimista atribuyó el valor del oro al hecho de ser un receptáculo para el elemento del fuego (el sol); la quinta esencia del oro es fuego. Los griegos representaron el alcohol como ráfaga de aire incandescente’”.³⁴

32 Apocalipsis de San Juan. Op. Cit. Versículo 8:3

33 Cirlot. Op. Cit. Pág. 344

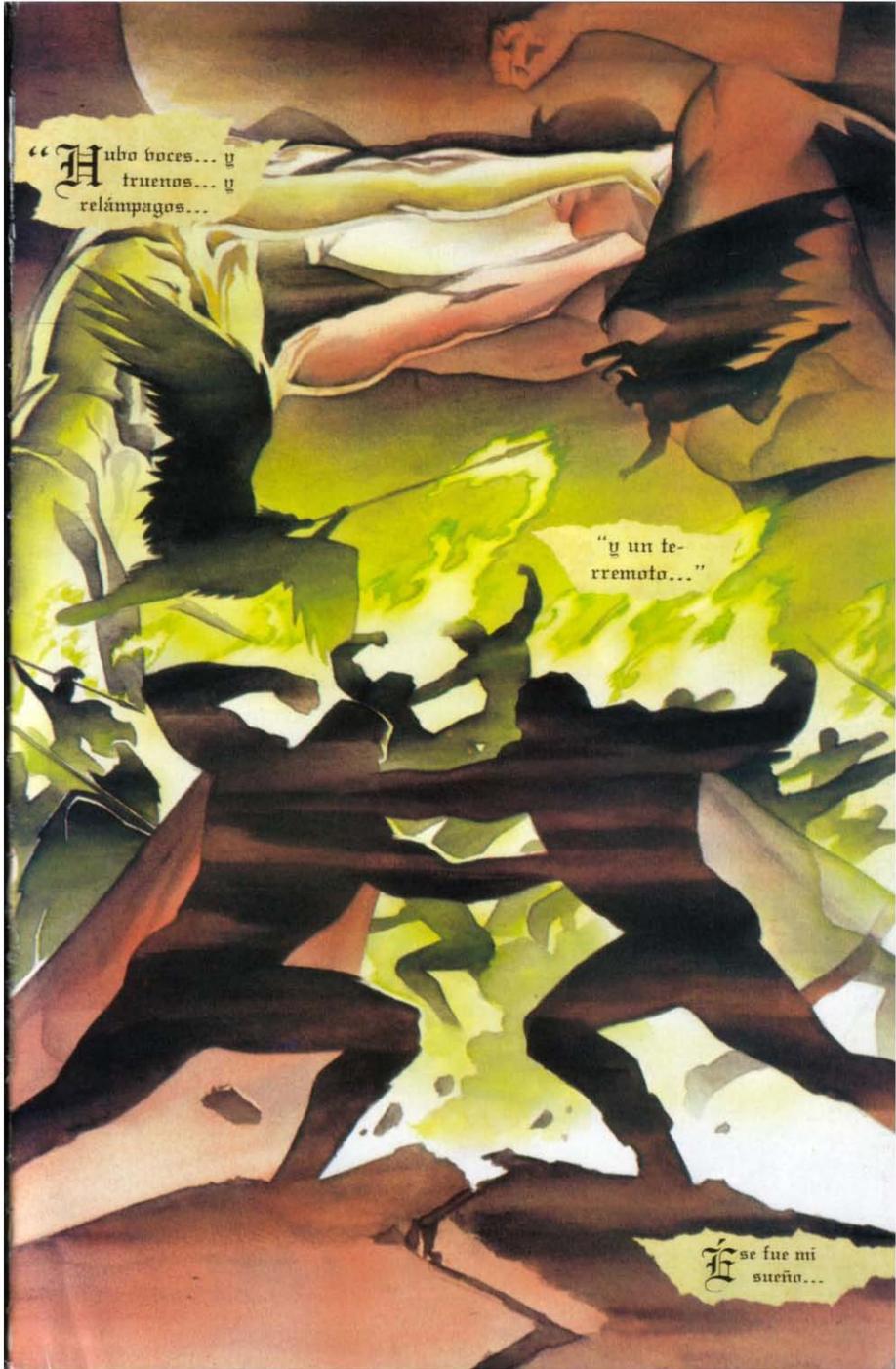
34 Íbidem. Pág. 108

De esta forma entendemos que la antorcha y la flama son elementos asociados con la luz, aquella fuerza que históricamente ha sido vinculada con el bien; se trata de aquellas herramientas que permitieron el desarrollo y la evolución del ser humano para convertirse en la especie dominante, y que en el contexto de esta obra representan la ayuda de seres divinos para prevenir el mal que está por venir.

La antorcha según su simbolismo representa la llegada de la verdad, pues con su luz no permite que la oscuridad oculte mentiras y misterios que podrían ser negativos y peligrosos para la existencia. Su uso nos permite llegar hasta el más recóndito lugar que existe en nuestro camino, y su luz nos guía hacia la verdad que buscamos.

Y en el mismo sentido la flama que está en la antorcha nos cobija con su calor, y nos permite recordar que la flama, representación del fuego al cual los griegos le dieron la atribución de ser uno de los cuatro elementos que componían la existencia de las cosas, ha sido de gran utilidad para los hombres.

De este modo debemos comprender que todos los elementos analizados en el presente capítulo están relacionados íntimamente con los textos bíblicos que los acompañan. *Kingdom Come* es sin duda alguna, la representación contemporánea del Apocalipsis de San Juan, adaptado y estructurado para su lectura en estos tiempos.



“Hubo voces... y
truenos... y
relámpagos...”

“y un te-
rremoto...”

“Se fue mi
sueño...”

Capítulo 3

El mito de los Santos de Atenea: Saint Seiya frente a las mitologías occidentales y orientales.



La necesidad es el principio que da origen a las transformaciones en los ámbitos de nuestra vida. Como ya se mencionó en los capítulos anteriores de la presente tesis, una de las necesidades principales que el ser humano ha presentado desde los albores de nuestra historia, es la búsqueda de respuestas ante los problemas que le han aquejado a lo largo de nuestras vidas.

Para satisfacer esta tarea, la mitología como parte fundamental de la cultura, determina la idiosincrasia del pueblo al que representa. El carácter que muestran los mitos en el devenir histórico es fundamental para la construcción social de las naciones, al otorgarles una identidad propia. Y de igual forma, es la base que sustenta la realidad de los individuos, la manera primordial de resolver cuestionamientos de distinta índole.

Asimismo, la posmodernidad y su premisa individualidad-globalización, ha orillado a que en todo el mundo se mezclen estos elementos culturales en pro de la construcción de un paradigma que responda fácilmente a las necesidades que en la actualidad se presentan en la vida del hombre moderno (o posmoderno).

De esta manera y desde hace muchos años, el manga y la animación japonesa han llegado a muchos países occidentales con muy buena aceptación. *Astro Boy, Kimba, Mazinger Z, Dragon Ball (junto a sus*

secuelas *Dragon Ball Z* y *Dragon Ball GT*), *Sailor Moon*, *Inuyasha*, *Ranma ½* y *La princesa de los mil años* entre otros, son ejemplos del éxito nipón. Esto es producto de la dura recuperación que Japón tuvo que pasar después de la Segunda Guerra Mundial y de las funestas consecuencias proporcionadas por la explosión de las bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki.

Diversas temáticas han sido utilizadas en una gran cantidad de producciones dentro del anime y el cómic japonés. Las repercusiones de la influencia religiosa, el desarrollo científico-tecnológico, la riqueza ancestral de la mitología y los usos y costumbres integrados a las sociedades orientales y occidentales, entre otros temas son los que han dado vida, color y coherencia a este arte oriental.

Saint Seiya y su presencia en occidente

La trascendencia que el manga ha tenido en los últimos 30 años dentro de la sociedad occidental ha sido gracias a la llegada de las adaptaciones para televisión de las más grandes historias producidas en este formato. Sin embargo, son pocas las que han sobrevivido al olvido, una de ellas es el manga llamado *Saint Seiya* (Caballeros del Zodíaco en muchos países), pues esta ha traspasado las barreras del tiempo y espacio, gracias a la importancia que tiene en Europa y América, principalmente España y México, donde resultaron ser fenómenos mediáticos para la juventud en estos países.

Contrario a lo que podríamos pensar, Saint Seiya no figura dentro de las historias más exitosas de todos los tiempos ya que al interior de Japón está considerada el anime número 26 de todos los tiempos y dentro del manga ocupa la posición 11 dentro de las preferencias de los lectores nipones. Pero para los países europeos y latinoamericanos que la conocieron es toda una parafernalia que consta de un total de 28 tomos de manga publicados dentro de las páginas de la revista *Shonen Jump* (de la editorial Shueisha), 114 episodios de anime realizados por Toei Animation (responsable de los grandes animes de la historia), cinco películas, cientos de figuras de acción, videojuegos, calendarios, *soundtracks* y desde diciembre de 2002 hasta agosto de 2008, 31 OVAS transmitidos vía televisión satelital. Todo esto nos brinda sólo una pequeña muestra del éxito que ha tenido a través de los años en la sociedad occidental.

Para entender mejor el presente análisis, es necesario presentar la historia de este manga. Masami Kurumada, su creador decide a principios de 1985 publicar lo que sería su obra más importante, esta sería titulada *Saint Seiya* (nombre que traducido del inglés sería Santo Seiya). Su trama esta basada en los grandes mitos surgidos dentro de las grandes culturas de la antigüedad (China, Japón, Roma, Egipto, etcétera), donde las aportaciones griegas son la principal influencia dentro de ésta.

El manga consta de tres grandes sagas o historias contenidas en 28 volúmenes:

- La Saga del Santuario, dividida a su vez en tres partes:
 - La batalla galáctica,
 - La batalla de las Doce Casas,
 - Hyoga en el país de los hielos
- La Saga de Poseidón
- La Saga de Hades

En lo que respecta al anime se divide de la siguiente manera:

- La Saga del Santuario, dividida a su vez en tres partes:
 - La batalla galáctica,
 - La batalla con los Santos de Plata
 - La batalla de las Doce Casas
- La Saga de Asgard (Basada en Hyoga en el país de los hielos y sustentada en la mitología nórdica europea)
- La Saga de Poseidón
- La Saga de Hades

La producción de ésta última parte se llevó acabo en *anime* a partir del año 2002 y concluyó en 2008, realizadas en formato de *OVAS (original video animation)*, dividida en tres partes y tituladas de la siguiente manera:

- *Saint Seiya - The Hades: Chapter Sanctuary (2002 – 2003)*
 - Episodios 1 al 13
- *Saint Seiya - The Hades: Chapter Inferno*
 - Primera Parte – (2005 – 2006)
 - Episodios 14 al 19
 - Segunda Parte – (2006 – 2007)
 - Episodios 20 al 25
- *Saint Seiya - The Hades: Chapter Elysion (2008)*
 - Episodios 26 al 31

Un dato curioso de la obra de Masami Kurumada es que originalmente él quería narrar una historia pensada a desarrollarse en cuatro sagas, finalizándola con la historia *Tenkai-Hen* o Saga del Cielo. Un efímero intento se llevó a cabo en el 2004, al ser realizarse la película *Tenkai-Hen Josô* (mejor conocida en occidente como *Tenkai-Hen Overture* u Obertura de la Saga del Cielo).

Pero por problemas que se suscitaron con los editores de la revista Shonen Jump, Kurumada decide terminar el manga a finales de 1991 con la saga de Hades. Éste no pudo continuarla como lo tenía pensado ya que la editorial Shueisha quería que realizara un nuevo proyecto.

Tras el éxito que propició la proyección de la primera parte de la Saga de Hades, en 2004 un nuevo manga inicia su publicación. *Saint Seiya:*

Episode G (Gold), trae de vuelta a la mitología de Saint Seiya dentro de las páginas de un cómic, sólo que esta vez los protagonistas son los Santos de Oro con los que pelean los personajes principales del manga original.

Además con el estreno de la segunda parte del episodio del Infierno en el *anime*, Kurumada y compañía ven con buenos ojos la creación de dos cómics más: *Saint Seiya - Next Dimension: The story of King Hades* (escrito y dibujado de la mano de Kurumada) y *Saint Seiya – The Lost Canvas: The legend of King Hades* (dibujado y escrito por Shiori Teshirogi y supervisado por el mismo Masami Kurumada). Estas historias se sitúan 250 años antes de la batalla contra Hades en la historia original.

¿Qué es Saint Seiya?

Para efectos prácticos y después de esta breve narración acerca de Saint Seiya, este manga se trata no sólo de la conjunción de la mitología griega, sino de la fusión de ciertos elementos importantes de muchas religiones, y al mismo tiempo se presenta una serie de problemáticas morales, éticas y psicológicas que están vigentes en nuestra sociedad, además de las relaciones y los valores humanos.

La trama central gira en torno en la existencia de la diosa Atenea o *Athena* (como lo escriben en la serie), quien desde los tiempos mitológicos aparece en la tierra para enfrentarse a la maldad que amenaza la

existencia de los hombres, para ello necesita reunir a los caballeros o santos, guerreros bajo sus ordenes que librarán batallas en su nombre.

Para alcanzar el título de santo o *Saint* es un o una joven que bajo el mando de Athena, debe llevar acabo un arduo entrenamiento que consiste en diversas pruebas, las cuales deberá sortear para aprender a dominar la fuerza vital de su ser y hacerse acreedor de una de las ochenta y ocho armaduras que representan las constelaciones que se aprecian durante las noches en el cielo nocturno.

En la mitología se encuentra el conflicto entre dos deidades y el cual se ha dado a través de los siglos entre sus guerreros. Cada deidad tiene bajo su control un ejército a su disposición: Los Guerreros de Poseidón se llaman Marinas, siendo sus caballeros más fuertes conocidos como Generales Marinos, gracias a su fuerza e ira extrema los Berserkers son comandados por Ares, dios de la guerra. Representando a personajes terroríficos de muchas mitologías, Hades y sus espectros intentarán acabar con la humanidad; y por último los ángeles o *tenshins* representando a los semidioses lucharán en nombre de Apolo y Artemisa.

Por otra parte y para comprender mejor su obra, Kurumada explica esta conjunción de historias a través de una sola, la cual él mismo concibe dentro del universo de Saint Seiya: El hypermito. El portal

caballosdelzodiaco.net hace el siguiente comentario en torno a esta historia: “El hypermito es la mitología de Saint Seiya. Es una especie de mitología revisada y corregida por Masami Kurumada a partir de la mezcla eficaz de todas las mitologías (principalmente la griega), leyendas o religiones existentes en el mundo. Una mitología independiente que contribuye a la comprensión del universo de Saint Seiya. Esta cronología fue publicada en un artículo escrito por Kurumada en la revista Cosmo Especial (de Shueisha), consagrando su obra”.³⁵

Esta cosmovisión explica y señala lo siguiente: “Al comienzo de los tiempos sólo existía la nada. Entonces ocurrió la Gran Explosión (*The Big-Bang*), el nacimiento de un universo en constante expansión. Un día, el Gran Maestro, símbolo del poder espiritual, se reveló al mundo. Un relámpago se extendió por el cosmos, dándole alma a todo lo que tocó (esta es la explicación según el creador de Saint Seiya de la influencia de las estrellas en el destino de los humanos: estas no son cosas sin vida, pero en espíritu ellos se comunican con nosotros. “El Gran Maestro” es escrito “*God’s Will*” en japonés). Los humanos no podrán entender su verdadera naturaleza. El hypermito dice que todo hombre que logre unir su alma con el Gran Maestro se convertirá en un dios: este fue el caso de Buda, quien alcanzó el Nirvana después de años de meditación, o de Jesucristo, encarnación en la tierra de su propio padre”.³⁶

35 Hypermito de Saint Seiya en www.caballosdelzodiaco.net Consultado el 27 de noviembre de 2009 a las 12:10 de la tarde.

36 Ibídem. Consultado el 27 de noviembre de 2009 a las 12:15 de la tarde.

Esta interpretación de la creación del universo dada por su autor, permite la fusión de ciertos mitos, pues como se ha señalado, es notable la influencia grecolatina en su construcción, pero también incorpora elementos que comparten las religiones abrahámicas (judaísmo, cristianismo e Islam) en su concepción acerca de la creación del universo. Así encontramos el principal vínculo entre la mitología y este manga: el caos primordial de origen griego, el cual de un momento a otro comienza su transformación en un ente en constante transformación, permitiendo el nacimiento de *Gea*, poniendo orden a las cosas; creando así al mundo y al cosmos.

El Gran Maestro o *God's Will* nuevamente muestra la relación entre religiones monoteístas en el mundo y su influencia, siendo éste una presencia cósmica única conciente de sí misma y que reconocía la existencia de ese desorden; entonces decide crear a partir de la nada, un todo que tuviera vida y voluntad. Entenderemos entonces que *God's Will* se trata sin lugar a dudas de un dios omnipresente y todopoderoso que por su propia voluntad dio origen al mismo universo.

En otras palabras, se trata de esa esencia que está presente dentro de los seres vivos, y cuya importancia a lo largo de la serie se traduce en la fuerza más allá del entendimiento humano que impulsa y otorga los poderes sobrehumanos que los protagonistas muestran y desarrollan, esta fuerza reside dentro de los hombres y se llama cosmos.



Una mirada en el espejo: el reflejo de la literatura occidental y la influencia oriental en el manga japonés.

La lectura literaria es una actividad que nos enriquece porque nos transporta a universos que no podríamos concebir o visitar de manera sencilla. Es tan importante, que a lo largo de la historia se han escrito infinidad de relatos que hablan acerca de los logros y los fracasos de nuestra especie; de todo aquello que nos ha acontecido a lo largo de los más de cinco mil años de existencia como la raza dominante sobre el planeta.

Es esta necesidad de narrar lo acontecido lo que ha permitido a grandes hombres plasmar su visión de las cosas, imaginar y crear mundos o realidades que difieren en gran medida de la nuestra. Desde Mesopotamia hasta nuestros días, la literatura interactúa con nosotros, pues es al mismo tiempo una dicotomía, es decir, a pesar de diferir de nuestra realidad, forma parte integral de nosotros; de lo que representa ser hombre o mujer; de vivir en el siglo III A.C. o existir en el año 2009 de nuestra era.

Por esto, grandes escritores han detallado sus experiencias a través de lo que hoy conocemos como clásicos de la literatura universal. Homero recolectó en dos grandes obras (la Iliada y la Odisea) los usos y costumbres

de la sociedad griega de la antigüedad. Así, muchos mitos enriquecieron las tradiciones en la Grecia clásica, permitiendo el nacimiento de grandes historias que han trascendido las barreras del tiempo.

En Saint Seiya se encuentran muchas referencias y alusiones a múltiples sucesos de la mitología griega en la cual está basada, y al mismo tiempo existen otras relaciones con religiones como el budismo, el cristianismo y con los mitos nórdicos. De esta forma la serie presenta un sincretismo religioso y mitológico entre lo japonés y lo occidental, cuyos diálogos se vuelven comprensibles gracias al conocimiento previo de estos temas: las conversaciones que el caballero dorado de Virgo, Shaka mantiene con Buda o la compleja estructura psicológica del caballero de oro Saga de Géminis le dan riqueza al manga, ya que lo vuelven original.

Saint Seiya no presenta la eterna lucha entre el bien y el mal, sino un complejo enfrentamiento que tiene como precio el futuro de la humanidad, quienes sufren los caprichos de los dioses, cuya antigua rivalidad se manifiesta en las constantes guerras, ya que las deidades ansían recrear el miedo que nos producían en la antigüedad. Otros valores como la amistad, el amor, la justicia y la vida se ponen a prueba en esta historia.

Además de las variadas referencias mitológicas, sobre todo nórdica y por supuesto griega, sin embargo, la influencia cristiana es poco visible

en el manga, pero abundante en el anime, pues en la película *Saint Seiya, Saishû Seisen No Senshi Tachi* (Los Guerreros de Armagedon) se hace referencia al Lucifer bíblico, mientras que la historieta, ciertos personajes profesan esa fe, tales como Hyoga y Miho, pero la presencia más importante de la cristiandad surge en la última saga.

La presencia de la cruz (icono religioso del cristianismo) aparece aquí como recuerdo de las madres de Hyoga, Ikki y Shun, a pesar de que la serie se desarrolla en la era actual, en donde la mitología católica es una de las de mayor impacto a nivel mundial. Existen también referencias hacia el Budismo (por Shaka, Shiva o Padoga) y también hay alusiones a la misma mitología japonesa por medio de la deidad Marishi-Ten.

Según Wikipedia: “En la mitología japonesa Marishi-ten es conocida como la diosa del cielo, diosa de la luz, siendo una deidad solar. También se le reconoce en otras partes como: Marici (sánscrito), Marisha-Ten (otro nombre japonés) y Molichitian (chino)”.³⁷

37 Marishi-Ten, consultado en <http://en.wikipedia.org/wiki/Marishi-Ten>, el 13 de diciembre de 2008 a las 2:18 pm.



Una de las diversas representaciones de Marishi-Ten

Esta diosa fue adoptada por los Bujin o samuráis en el siglo VIII como su protectora y patrona, las devociones a Marishi-ten preceden Zen, un modo meditativo similar para permitir al guerrero alcanzar un aumento en su nivel espiritual.

La adoración a Marishi-Ten permitía alcanzar la ausencia de egoísmo y la compasión por medio del entrenamiento budista, incorporando una pasión para alcanzar la maestría de uno mismo. Esta deidad han sido representada con una, tres, cinco o seis caras y dos, seis, ocho, diez o doce brazos y tres ojos.

Las representaciones de Marishi-Ten han sido las siguientes:

- Como mujer hermosa que se sienta en un loto abierto.
- Como un demonio feroz montado en un jabalí.
- Montando un carruaje ardiente tirado por siete jabalís
- Como una mujer sujetando diversas armas en cada mano montada en un jabalí.

Esto resulta ser una evidencia de la importancia que tuvo el incorporar estos elementos religiosos-mitológicos para lograr una coherente y atractiva historia por parte de Masami Kurumada. Precisamente son estos conceptos tan conocidos los que permitieron que su obra se convirtiera en una serie de culto en occidente, porque al estar íntimamente vinculados con las sociedades europeas y latinas (por su herencia tras la conquista), los seguidores de ésta, se identificaron de inmediato con las tramas y los personajes.

La saga de Hades: La leyenda cobra vida

De este modo comienzo con el análisis de una serie de imágenes extraídas de algunos de los volúmenes que componen el tercer acto de Saint Seiya: la Saga de Hades. En esta parte de la historia se descubre la verdadera razón acerca de la resurrección de Athena, la cual es combatir el despertar de Hades, dios y gobernante del reino de los muertos.

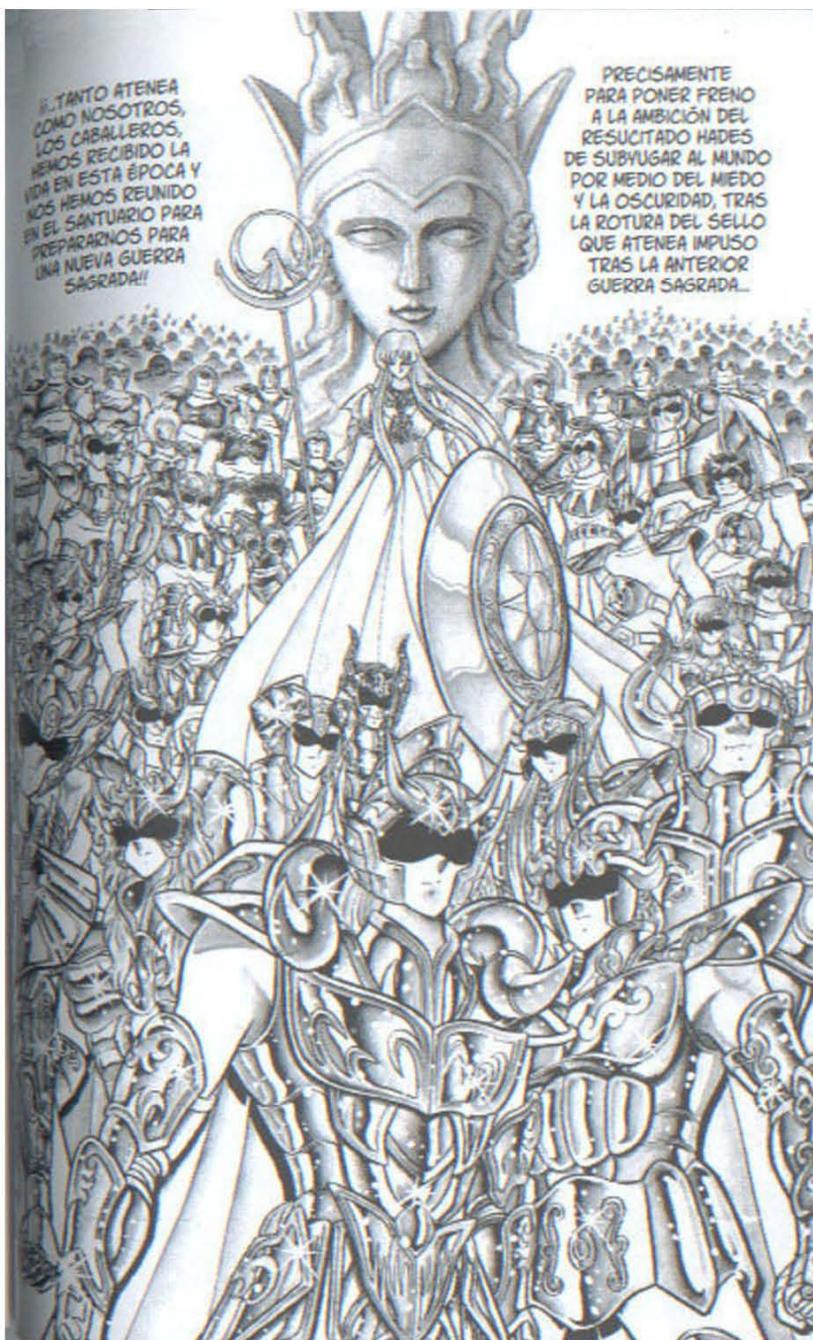
Durante la Titanomaquia (el mito que narra el nacimiento y la llegada al trono de los dioses por parte de Zeus) se narra que una vez vencidos los titanes, el padre del panteón griego se repartió el mundo junto a sus dos hermanos mayores: Poseidón se haría de los océanos y los mares; Hades sería el soberano del inframundo y Zeus, el menor de los tres y quien encerró a su padre junto a los titanes en el Tártaro, reinaría en el Monte Olimpo, significando así su mandato tanto en la tierra como en los cielos.

Según el hypermito creado por Kurumada, Poseidón y Zeus quedaron satisfechos con esta repartición, pero Hades no. Éste comenzaría armar sus planes de dominación en las propiedades de su hermano menor. Así pasaron los años con una aparente tranquilidad.

Tiempo después Zeus reconoce que no puede hacerse cargo de ambos lugares (cielo y tierra) y ante tal descubrimiento encomienda a una de sus hijas, Atenea para que gobierne sobre la tierra. Justo en ese momento, Poseidón al enterarse de tal noticia decide aprovecharse del momento y reclama ante la diosa la propiedad de la isla de Ítaca como parte de sus dominios. Así comenzaría lo que en el contexto de la serie se conoce como la primera Guerra Santa.

Athena y sus caballeros desde entonces se enfrentarían a los ejércitos de distintos dioses, cuyas ambiciones consisten en destruir a la

humanidad y gobernar la tierra, siendo Hades el más obstinado de todos ellos en querer llevar a cabo sus planes.



En esta primera imagen se presenta la diosa Athena custodiada por sus ochenta y ocho caballeros, preparados para hacerle frente a las ambiciones del gobernante del inframundo. Julio Amador Bech señala en su obra lo siguiente: “El mito del héroe constituye un mito esencial en todas las religiones y culturas tradicionales; con diversas transformaciones sustantivas, ha sobrevivido en la modernidad. Sin perder su valor arquetípico ha adquirido nuevas significaciones, sobre todo, una deformación básica de su función originaria, psicológica y social”.³⁸

La presencia de sus caballeros es un elemento importante, pues la figura del héroe representa las aspiraciones humanas por superar las dificultades que se presentan a lo largo de la vida, ya sea del individuo o de la sociedad. Simboliza la esperanza de lograr sobreponerte ante una serie de obstáculos, sin los cuales el protagonista jamás podría alcanzar tal título.

Si se observa a detalle la imagen podemos encontrar dos representaciones femeninas, la más próxima es la encarnación actual de Atenea, mejor conocida en el manga y anime como Saori Kido, pero atrás de ella hayamos el dibujo de una de las representaciones con las que se ha identificado a esta diosa, una mujer que lleva en su cabeza un yelmo adornado con tres caballos, representantes por excelencia de la nobleza y vinculados con el sol y la luna.

38 Amador Bech. Op. Cit. Pág. 61

Asimismo la imagen de Athena cercana a sus guerreros evoca la sensación de una madre protectora, aquella que está dispuesta sortear los problemas de sus hijos para que estos salgan abantes, aunque ello conlleve su propio sacrificio.

Atenea en calidad de diosa de la tierra comparte elementos de esta definición dada por Miranda Bruce-Mitford: “El motivo de la diosa madre o Madre Tierra se encuentra en todas las mitologías y se remonta miles de años. Se han encontrado figuras de barro que representan mujeres de voluminosos pechos como símbolo de fertilidad y que se remontan hasta veinte mil años A.C. Toda vida humana brotó de esta figura materna simbólica y depende de ella. La tierra misma se considera femenina y fértil, pues al ser fecundada por las lluvias permite que la vida surja de sus entrañas. Algunas culturas, perplejas ante la naturaleza arbitraria y a menudo cruel del destino, lo personifican en forma de mujer”.³⁹

Si hacemos memoria, recordaremos que muchas mujeres famosas han tenido que cargar con el peso de haber tomado decisiones sumamente difíciles: Eva fue condenada por haber sido ella quien le diera a probar el fruto prohibido a Adán; Pandora en la mitología griega fue la culpable de haber liberado todos los males en este mundo, Coatlicue fue perseguida por sus 401 hijos al estar embarazada de Huitzilopochtli; algunas leyendas surgidas tras la conquista española sugieren que la Malinche

39 Bruce-Mitford. Op. Cit. Pág. 11.

se convirtió en la Llorona. Athena por el gran amor que le tiene a la tierra y a los humanos debe entonces enfrentarse a Hades, dios que desprecia por sobre todas las cosas a los humanos, ya que los define él mismo como seres inferiores que han abandonado el culto a los dioses, ambicionan más de lo que se les ha dado y han volteado la espalda a su entorno natural. Por tal motivo deben desaparecer.



La siguiente imagen es sumamente importante para este análisis, pues este es uno de los elementos más fuertes que vinculan a la cultura occidental con la trama de este manga. Observemos que esta página de la historieta consta de un arco, parecido al Arco del Triunfo ubicado en la ciudad de Paris.

Construido con losas de piedra y decorado con adornos típicos de la arquitectura griega, esta colosal entrada tiene su origen en una de las obras prerrenacentistas que dieron origen a dos cosas: desde el punto de vista cultural logró la transición de la Edad Media a la Moderna, permitiendo que el Renacimiento sentara las bases de dicha transformación; y por otra parte incorporó a la religión católica un lugar intermedio entre el cielo y el infierno: El purgatorio.

El clásico de la literatura universal al que hago referencia es *La Divina Comedia* de Dante Alighieri. Recordaremos que cuando Dante desciende al infierno en busca de su amada Beatriz, se topa con un arco cuya inscripción se escribe en griego de esta forma:



“Tú que entras aquí, abandonad toda esperanza”.

Esta es la misma entrada que se presenta en Saint Seiya, pues los protagonistas deben viajar al Hades (referencia griega para el infierno o el inframundo) a rescatar a su diosa de los siniestros planes que su soberano planea realizar.

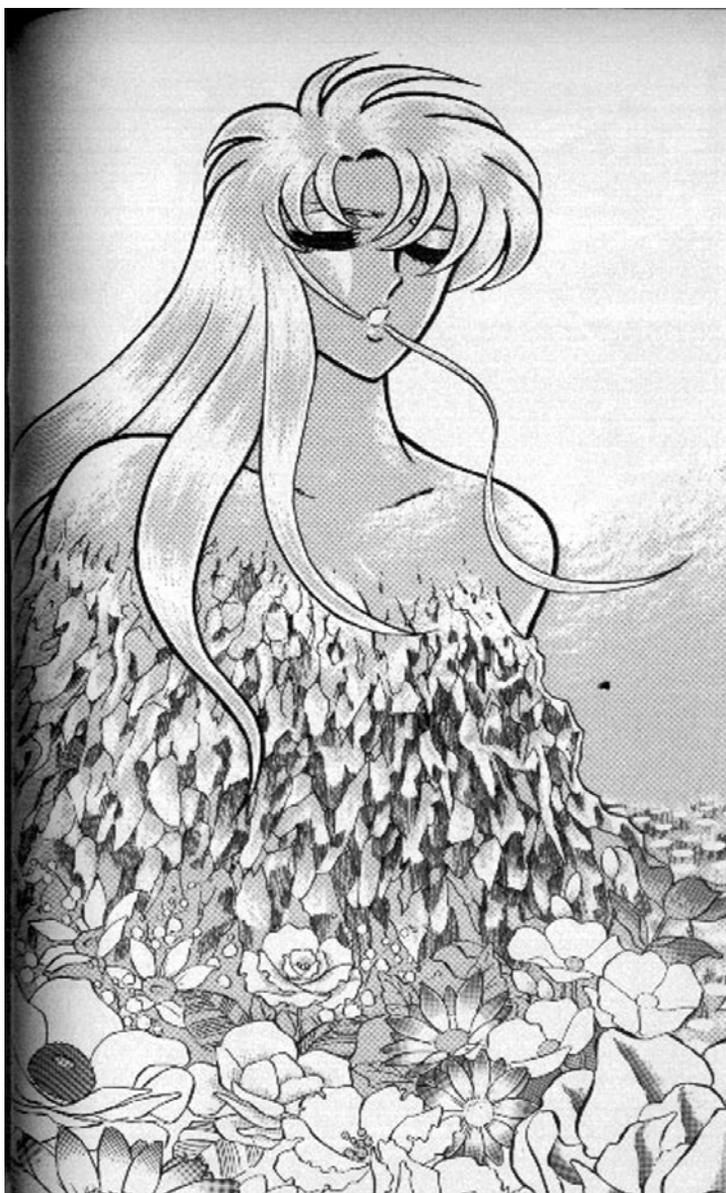


Acompañando estas ideas, aparece entonces el guardián de las puertas del infierno: Cancerberos. Este perro de tres cabezas según la mitología griega vigilaba la entrada al Hades con el objetivo de impedir la salida de los muertos y la entrada a los vivos. Es de suponerse que en la Grecia

antigua eligieran a un can para tal personaje, debido al comportamiento que estos animales tienen: son guardianes de los hogares por excelencia.

Y es en esta representación que podemos ver a Cerberos en acción, precisamente devorando las almas de los muertos que se encuentran en el inframundo. En Saint Seiya, Hades construyó su reino bajo la siguiente premisa: Los humanos, al no poseer la divinidad de los dioses, cometen actos atroces; entonces es tarea de los dioses castigar a seres tan repugnantes con castigos de acuerdo a su comportamiento, siendo de esta forma, una de las penitencias más usadas por esta deidad ser considerados alimentos para su “mascota”.

Haciendo una comparación entre la perspectiva que tiene la serie con respecto de la tradición griega, el inframundo no es un lugar de castigos eternos, mucho menos de actos crueles, es un sitio concebido para el descanso de los hombres comunes y corrientes puesto que aquellas personas que realizaron actos sobresalientes, sino es que heroicos serían llevados a los campos elíseos donde serían recompensados durante toda la eternidad por tales hazañas. Entonces la idea de los castigos es planteada por las religiones abrahámicas sustentadas en ideas maniqueas.



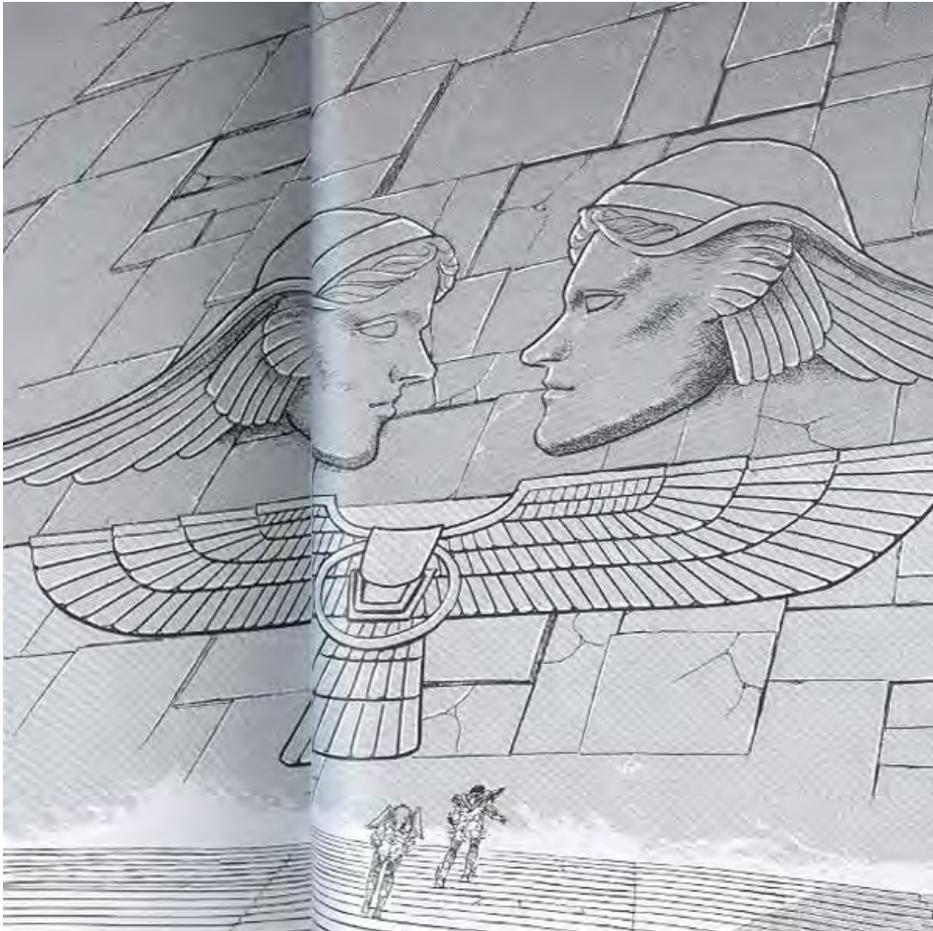
¿Recuerdan el mito de Orfeo y Eurídice? Por si no lo recuerdan va así: La historia más conocida sobre este personaje es la que se refiere a su esposa Eurídice quien mientras paseaba con él, fue mordida por una serpiente y murió.

En las orillas del río Estrimón Orfeo se lamentaba amargamente por la pérdida de Eurídice; consternado, Orfeo tocó canciones tan tristes y cantó tan lastimeramente, que todas las ninfas y dioses lloraron, aconsejándole que descendiera al inframundo.

Ante la presencia de Hades y su esposa Perséfone, tocó una melodía que los conmovió, permitiéndole a Eurídice retornar con él a la tierra pero con la condición que debía caminar delante de ella y que no debía mirar hacia atrás hasta que ambos hubieran alcanzado el mundo superior. A pesar de sus ansias, Orfeo no volvió la cabeza en todo el trayecto, incluso cuando pasaban junto a algún peligro o demonio, no se volvía para asegurarse de que Eurídice estuviera bien.

Finalmente llegaron a la superficie y desesperado, Orfeo volvió la cabeza para verla; pero ella todavía no había sido completamente bañada por el sol pues todavía tenía un pie en el camino al inframundo: Eurídice se desvaneció en el aire y ahora para siempre, otras versiones dicen que ella quedó petrificada hasta los hombros y Orfeo permaneció a su lado.

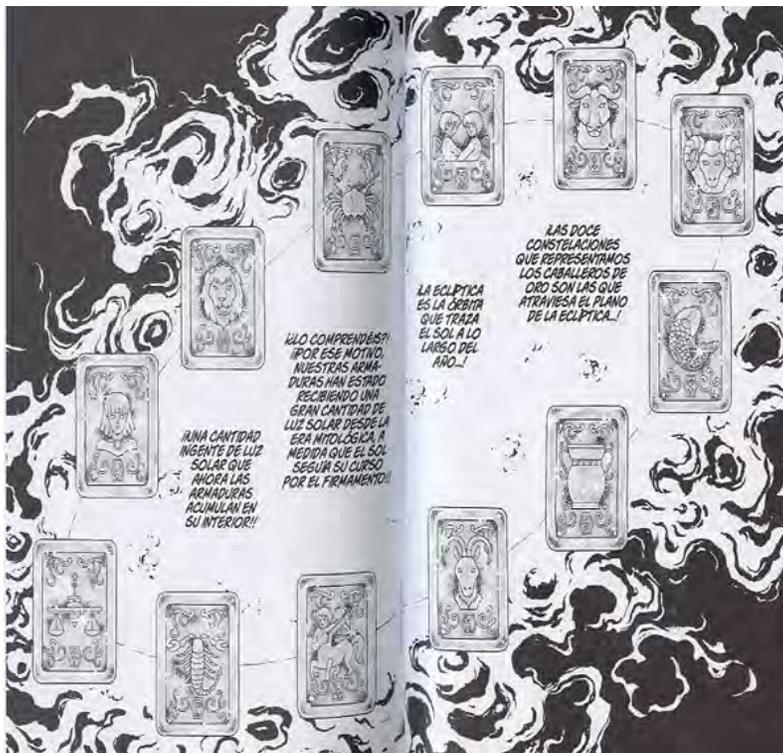
Esta narración es plasmada en los caballeros del zodiaco, pues justamente Orfeo es el caballero de plata de la constelación de la Lira y su amada Eurídice está petrificada en la morada de Hades.



Aquí nos encontramos frente al Muro de los Lamentos. Su origen no está presente en la mitología griega, pero si en la religión Judía. El muro de las lamentaciones o muro de los lamentos se cree que pertenece según antropólogos a una de las paredes que sostenía el techo del templo del famoso rey Salomón, en cuyo interior se supone se encontraba el Arca de la Alianza.

En este muro los fieles judíos acuden a arrepentirse de sus pecados, pues es la sede donde los creyentes acuden por el perdón de sus pecados.

Su uso en Saint Seiya es distinto, aquí se supone que es usado como una barrera que separa al inframundo de los Campos Elíseos, lugar donde habita el verdadero cuerpo de Hades, y el cual debe ser destruido para poder acceder, y la única manera de lograrlo es por medio de las doce armaduras doradas, las cuales son representadas como se presenta en la siguiente imagen.



Doce ropajes dorados simbolizados por los signos zodiacales, los cuales según los griegos rigen los destinos de aquellos nacidos bajo alguno de ellos. Desde Aries hasta Piscis el sol recorre el camino conocido como la elíptica a lo largo de un año.

Al respecto del zodíaco, J.C. Cirlot señala lo siguiente: “Uno de los más extensos símbolos, a pesar de su complejidad. En casi cada país y edad sus características son las mismas: forma circular, las doce subdivisiones con sus muestras de símbolos y su relación con los siete planetas... El nombre de esta forma circular viene del vocablo *Zoe* (vida) y *Diakos* (rueda); y el elemento básico de esta rueda de la vida se encuentra en el *Ouroboros* (la serpiente que muerde su propia cola), simbolizando a Aion (duración). La significación general del zodiaco se refiere al proceso por el cual la energía primordial, una vez que fecundada, pasa de lo potencial a lo virtual, de la unidad a la multiplicidad, del espíritu a la materia, del mundo no-formal al mundo de las formas, y después regresa a través de la misma trayectoria”.⁴⁰

Bañadas por sol durante todo un año, han acumulado proporcionalmente la fuerza y el poder del sol, el cual es capaz de destruir cualquier oscuridad que se le ponga enfrente, su luz desvanece las tinieblas y la esperanza se hace presente.

La saga de Hades concluye con una victoria para la humanidad. Un mensaje de fe es escrito, pero una gran pérdida es el precio que pagaron por haber triunfado, el héroe es muerto por el villano, cumpliendo con su sacrificio y alcanzando su destino. En *Las raíces mitológicas del*

40 Cirlot, J.C. Op. Cit. Págs. 381 y 382

imaginario político, Julio Amador habla al respecto del papel del héroe: “En el mito original, el guerrero es capaz de derrotar al tirano porque posee la clave de su debilidad: *la pretensión de dominar al mundo sin antes dominarse a sí mismo*. Todas las doctrinas esotéricas que están en la base del *camino del guerrero, como camino de sabiduría*, muestran que su enseñanza siempre presupone que el aprendizaje de las artes marciales es *sólo el medio para la preparación espiritual del guerrero*, la enseñanza de las claves que le permiten aprender a conocerse a sí mismo y a dominar su propios demonios interiores”.⁴¹



41 Amador Bech. Op. Cit. Pág. 67

Conclusiones

La mitología es un elemento enriquecedor que ha permeado muchos aspectos de la vida del hombre en sociedad: Permitió que éste pudiera interpretar su realidad; le otorgó una serie de figuras y personajes alegóricos que han fortalecido a la literatura; regaló historias que han perdurado a través de los años gracias al misticismo y la fantasía que los compone.

Como metanarrativas han logrado perdurar debido a que dentro de si mismas logran configurar valores éticos y morales que permiten a la sociedad sostenerse. Asimismo da la oportunidad tanto a individuos como a la sociedad de construir una identidad con la cual logren distinguirse de los demás

Por otra parte Cómics y Mangas han logrado integrar el discurso de la metanarrativa mitológica, lo cual resulta ser bueno porque permiten, sobre todo a la juventud, acceder, conocer e identificar aspectos importantes con los que sustenten e interpreten su realidad.

Finalmente tanto *Kingdom Come* como *Saint Seiya* han logrado adaptar estos elementos y volverse accesibles a los jóvenes, revitalizando la mitología griega y la escatología cristiana. Pero es importante aclarar que distan mucho de sus versiones originales puesto que no son adaptaciones de ellas, sino historias basadas en estos mitos.

Kingdom Come aspira a ser la representación contemporánea del Apocalipsis bíblico pues narra lo que se presume sería el final de la época moderna de la historieta y da inicio a lo que se espera se convierta en un periodo duradero de éxito en su rama, culminando de maneras distintas, lejos de instaurarse un periodo de mil años gobernado por la presencia de Cristo en la tierra, se da una transformación en la manera en la que se percibe al superhéroe: se busca que humanos y metahumanos logren una coexistencia, es decir, que aquellos que eran considerados por los hombres como dioses renuncien a su divinidad y trabajen en conjunto con los mortales. Nunca más existirá la relación Amo-Esclavo entre ambos.

La Biblia pretende dar la salvación a los justos, castigando a los pecadores por sus errores cometidos; el reino de Jesús permitirá a la humanidad regresar al paraíso que perdieron al inicio de los tiempos. *Kingdom Come* no promete nada, sólo otorga a sus protagonistas un mensaje claro: De entre hombres y deidades, la igualdad debe ser alcanzada para evitar catástrofes futuros. Sólo conviviendo como iguales, permitirá que se salven todos.

Entonces se refuerza el mito escatológico: para que un nuevo comienzo pueda surgir, es necesario finalizar aquellas cosas que no nos permiten cambiar, que nos mantienen atados a conceptos que han caducado, así mismo nos permite afirmar que existen otras cosas que necesariamente

deben permanecer, porque expresan las mejores cualidades que nos distinguen de otras especies.

En el caso de Saint Seiya, lo más rescatable resulta ser que es una historia de origen oriental, japonesa para ser precisos. Lo interesante de este caso resulta ser la utilización de muchos elementos de origen occidental: Rosarios cristianos, iglesias, partenones, coliseos al estilo romano, mitos, armaduras, entre otros. Así entendemos el por qué su éxito se da fuera de su país natal, precisamente en naciones que entienden esos conceptos, que no les son ajenos porque forman parte de su inconciente colectivo; porque esos símbolos determinaron y edificaron la manera de pensar, de escribir, de narrar y de vivir fuera de oriente.

Italia, España, Francia, Portugal, Brasil, Argentina, Chile, Colombia, México, Grecia y otros más fueron los países donde más glorias consiguieron Los Caballeros del Zodíaco, precisamente porque son naciones grecolatinas, cuya influencia se percibe desde el mismo idioma, constituidos a partir del griego y el latín, de sus tradiciones orales, de la filosofía y las leyes, del arte y la arquitectura.

He allí la esencia que predomina en Saint Seiya: La gloria que estas culturas antiguas tuvieron en el pasado y que en nuestro presente son demasiado determinantes como para ignorarlas, se logran convertir

en conceptos básicos que mucho que quisiéramos desaparecerlos o modificarlos, no sería así.

Además la incorporación de íconos y representaciones religiosas, principalmente judías y cristianas dan aún más fuerza a la serie; juega con nuestra moral, con esa conciencia tan determinista y castigadora, pero al mismo tiempo libera la creatividad que existe en nuestros pensamientos, nos transporta a esos lugares y nos cautiva.

¿Pero qué sucede con la literatura? La fuente eterna de un sin fin de historias que se han adaptado para distintos formatos: Cine, radio, televisión e historietas, ha sido confinada y reducida en los tiempos de la posmodernidad en una mera biblioteca a la cual acudir y crear una “nueva”.

En la actualidad nos encontramos con una triste realidad: Los jóvenes prefieren la lectura de revistas, diarios o Internet en vez de hojear una novela y, otra triste verdad es saber que poco a poco los formatos digitales comienzan a suplantar las versiones originales, puesto que las nuevas tecnologías pueden almacenar en un solo dispositivo una gran cantidad de *e-books*.

Ante estas eventualidades, las tiras cómicas han aprovechado esto para crear interpretaciones de tramas ancestrales, modificando

y adaptando elementos modernos con antiguos para sustentar sus historias y convertirlas en un verdadero éxito.

A partir de estas premisas, he llegado a las siguientes conclusiones:

Occidente tiene una cierta tendencia respecto a la escatología, puesto que se trata de una sociedad cuya moral se encuentra moldeada a partir de la ideología judeo-cristiana, por lo tanto tiende al fatalismo y para ejemplo sólo basta mencionar el gran número de series televisivas, radionovelas, novelas y películas que tocan este tema, siendo en este caso la película 2012 la última interpretación del mito escatológico que se ha realizado.

De igual forma la escatología occidental forma parte de su inconciente colectivo; moldea la idea de que un día se presente un cataclismo o la intervención divina que acabará con la injusticia y recompensará a quienes mantuvieron su fe en dios.

Otra conclusión a la que llegué fue haber identificado que tras el surgimiento de la Era Meiji en 1863, Japón sufrió una occidentalización, la cual buscó copiar los modelos de muchos aspectos de la vida que se tenía en Europa y Estados Unidos, que fueron reforzados a partir de la derrota y ocupación norteamericana después de la segunda guerra mundial.

Entonces no es de extrañarse que muchas de las historias que se realizan en formatos manga y anime utilicen historias originarias del otro lado del mundo: Las mitologías, las religiones occidentales, usos y costumbres europeas, etc. Incluso la vida social japonesa es una copia de la occidental, pero llevada al extremo.

Y finalmente creo que nosotros como estudiosos de la comunicación debemos entender que el éxito de las historietas se debe gracias a la manera en la que se presentan sus mensajes: accesibles para todo público que sepa leer (aunque en la mayoría de los casos las imágenes dicen más que las palabras), son más económicos que un libro y no requieren una preparación previa para comprenderlas.

Entonces debemos sacar ventaja de esto, aprovechando sus temáticas para iniciar un proyecto que nos permita acercar a la juventud hacia la lectura, es decir, proporcionarles algunos cómics y mangas cuyas historias estén basadas en esas historias ancestrales y si fue de su agrado y quieren saber más de la trama central, acercarlos a la literatura, permitiendo incrementar el porcentaje de libros leídos por jóvenes.

Por último me gustaría señalar que para muchas personas, el cómic resulta ser poco atractivo y su lectura una pérdida de tiempo. Yo considero que no es una pérdida de tiempo, porque se le puede dar un número infinito de usos en muchos rubros de la sociedad.

Basta recordar que ha sido usado con fines publicitarios, propagandísticos; para acercar a los jóvenes hacia la fe de distintas religiones. Entonces lanzo la siguiente pregunta: ¿Es el cómic un mensaje que carece de presencia en nuestra sociedad? Hagan sus propias conclusiones.

Bibliografía:

- Amador Bech, Julio, *Las raíces mitológicas del imaginario político*, México, Ed. Porrúa, 2004, 289p.
- Ballesteros, Antonio & Duée, Claude, *Cuatro lecciones sobre el cómic*, Ed. Universidad de Castilla-La Mancha, 2000, 139 p.
- Barbieri, Daniele, *Los lenguajes del cómic*, tr. de Juan Carlos Gentile Vitale, México, Ed. Paidós, 1993, 288 p.
- Baron-Carvais, Annie, *La historieta*; tr. de José Barrales Valladares. México, Ed. Fondo de Cultura Económica, 1989, 181 p.
- Blauberg, I, *Diccionario de Filosofía Marxista*, tr. Alejo Méndez García, México, Ed. Ediciones de Cultura Popular, 1979. 344 p.
- Blackburn, Simon, *The Oxford Dictionary of Philosophy*, Londres, Ed. Oxford University Press, 2007. 1000 p.
- Bruce-Mitford, Miranda. *Enciclopedia de Signos y Símbolos*, México, Ed. Diana, 2006, 128 p.
- Cirlot, Juan Eduardo, *Diccionario de Símbolos*, Madrid, Ed. Siruela, 1997, 388 p.
- Coma, Javier, *Los cómics, un arte del siglo XX*, Madrid, Ed. Guadarrama, 1978, 204 p.
- Coma, Javier, *Los cómics en Hollywood: Una mitología del siglo*, Barcelona, Ed. Plaza & Janes, 1988, 255 p.
- Eco, Umberto, *Como se hace una tesis: Técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura*, tr. Lucila baranda y Alberto Clavería Ibáñez, México, Ed. Gedisa, 1984, 267 p.
- Eisner, Will, *Graphic storytelling*, Tamara, Florida, Ed. Poorhouse, 1996, 164 p.

- Frattini, Eric, *Guía básica del cómic*, Madrid, Ed. Nuer, 1999, 207p.
- Gasca, Luis, *El discurso del cómic*, Madrid, Ed. Cátedra, 1988, 709 p.
- Gaumer, Patrick, *Diccionario del cómic*, Barcelona, Ed. Larousse - Planeta, 1996, 336p.
- Gomezjara, Francisco A, Nicolás Pérez Ramírez, Et. al, *El diseño de la investigación*, 11a ed., México, Ed. Fontamara, 1997, 358 p.
- Gubern, Roman, *El lenguaje de los cómics*, Barcelona, Ed. Península, 1972, 180 p.
- Hernández Sampieri, Roberto, Et Al, *Metodología de la investigación*, México, Ed. McGraw-Hill, 1991, 505 p.
- Hesíodo, *Teogonía*, México, Ed. Porrúa, 2007, 119 p.
- Iannone, A. Pablo., *Dictionary of World Philosophy*, Londres, Ed. Routledge, 2001, 554 p.
- Janse, Gregor & Margrit Brehm. *The Japanese Experience – Inevitable*, Ed. Hatje Cantz Publishers, Alemania, 2003, 108 p.
- López Mani, Angélica María, *Evolución icónica del cómic El hombre araña: en tres décadas*, México, Tesis Licenciatura (Licenciado en Ciencias de la Comunicación) - UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, 1996. 67 p
- López Sacasau, Federico, *Diccionario básico del cómic*, Madrid, Ed. Acento Editorial, 1998, 94 p.
- Lyotard, Jean-François, *La condición posmoderna: el informe del saber*. tr. Mariano Antolín Rato, Madrid, Ed. Cátedra, 1984, 119 p.
- Maldonado Gutiérrez, Judith Cecilia, *El cómic transnacional:*

el caso de México, México, Tesis Licenciatura (Licenciado en Ciencias de la Comunicación) - UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, 1995, 84 p.

- Masotta, Oscar, *La historieta en el mundo moderno*, Barcelona, Paidós, 1982, 175 p.
- Misiroglu, Gina & David A. Roach. *The superhero book: The ultimate encyclopedia of comic-book icons and Hollywood heroes*, Ed. Visible Ink Pr, Estados Unidos, 2004, 746.
- Rojas Soriano, Raúl, *Guía para realizar investigaciones sociales*, 21ª ed., México, Ed. Plaza y Valdes, 1998, 437 p.
- Sironneau, Jean Pierre, *El retorno del mito y lo imaginario sociopolítico*, México, Ed. Edición mimeográfica, 1986.
- Taylor, Victor E. y Charles E. Winquist, *Enciclopedia del Posmodernismo*, tr. Pedro Navarro Serrano, Madrid, Ed. Sintesis, 2002, 473 p.
- Waid, Mark y Alex Ross, *Absolute Kingdom Come*, Prólogo de Elliot S. Maggin, Estados Unidos, Ed. DC Comics, 2006, 340 p.G